
TRES CLICKS

Una imagen vale...

... más que mil *blogs*. La última herramienta de Yahoo! permite almacenar y compartir tus mejores fotos en la Red.

www.flickr.com



El lugar del saber

Un proyecto para crear una enciclopedia *online* (en nueve idiomas), que ya ha superado los 100.000 artículos en español.

www.wikipedia.org



Jugar por jugar

Electronic Arts firma esta página web en la que se enseña a los padres las posibilidades de los videojuegos.

www.aprendeyjuegaconea.com



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

DE LA estrategia A LA ACCIÓN

Llega 'Commandos Strike Force', cuarta entrega de la saga española de videojuegos más vendida

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Mucho han cambiado los tiempos desde que Pyro Studios lanzó, en 1998, la primera entrega de *Commandos*, el videojuego español de mayor éxito de todos tiempos. En un país en el que apenas se apuesta por el desarrollo de videojuegos, el primer *Commandos* logró, con un presupuesto ajustadísimo, convertirse en un fenómeno de masas.

Commandos Strike Force, que saldrá a la venta el viernes, es la nueva entrega de esta saga. Con un presupuesto de nueve millones de euros, es la mayor producción española de la historia de los videojuegos.

Commandos Strike Force es una unidad de élite compuesta por miembros adiestrados de los ejércitos aliados. Los tres personajes tienen una misión: desestabilizar al ejército nazi antes del asalto definitivo de los aliados. La estrategia, que protagonizaba títulos anteriores, es ahora secundaria para dar paso a una acción trepidante. Permite jugar *on-line* (hasta ocho jugadores el PS2; y 16 en Xbox y PC).



UN HOMBRE PARA CADA MISIÓN

FRANCOTIRADOR – William Hawkins

Teniente. Especialista en rifle, natación y lanzamiento de cuchillo. Virtudes: imperturbable con un rifle de francotirador, increíble capacidad visual, audacia y mucha agilidad.

BOINA VERDE – Francis O'Brien

Capitán. Es un auténtico especialista en el manejo de armas de combate que requieren el cuerpo a cuerpo, armamento pesado y combate a puñetazo limpio.

ESPÍA – George Brown

Coronel. Especialista en operaciones secretas, idiomas, estrangulamiento y pistola con silenciador. Es un líder nato, con mucha templanza, carisma y capacidad de persuasión.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLADOR: **Pyro Studios** ● PLATAFORMAS: **PC, PS2 y XBox** ● PRECIO: **44,95 € (PC), 59,95 € (PS2 y Xbox)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.commandosstrikeforce.com***

LOS PREDECESORES

'BEHIND ENEMY LINES'. Salió en 1998 y alcanzó en pocas semanas el número uno en 17 países. Su ampliación, *Más allá del deber* (1999), incluía ocho nuevas misiones.

'MEN OF COURAGE'. *Commandos 2* se convirtió en el primer videojuego español disponible para PlayStation2 y Xbox.

'DESTINATION BERLIN'. En *Commandos 3* se incluye por primera vez en la saga un modo multijugador que soporta hasta doce usuarios de forma simultánea.

blogs20

BLANCA Salvatierra
COMO PEZ EN EL AGUA

Constante evolución

Quien más y quien menos tenía en su poder hace no mucho varias decenas de cintas VHS. Llegó el DVD y a toda esa gente se les habló de lo maravilloso del nuevo formato digital. Ahora nos cuentan que el DVD como sinónimo del cine en casa tiene los días contados, que llegan unos nuevos formatos que lo dejan a la altura del betún. Según una encuesta que se está realizando en ***20minutos.es*** sobre si será el Blu-ray o el HD DVD el llamado a sustituir al formato DVD, la mayoría opina que éste no necesita sucesor. ¿Qué se supone que debemos hacer ahora? ¿Adquirir un nuevo reproductor que, indudablemente, no será barato? No picaré de nuevo.

Dicen que el *DVD está casi muerto, pero no me lo creo de momento*



Al menos, mientras estos nuevos reproductores no tengan un precio asequible. Siempre he sido una entusiasta de las novedades, pero ¿en verdad necesito algo mejor? De momento no. Cuando la calidad se vea acompañada por un buen precio, no dudaré en pasarme al formato ganador de esta contienda, sea cual sea.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

GADGETS

Un cacharro PARA CADA TIPO DE PADRE

Ocupado, retro, melómano, fotógrafo... te damos **las mejores ideas** para quedar bien con papá el próximo lunes

ROSA MARTÍN
20 MINUTOS

Corbatas, perfumes, libros, calcetines o un CD son regalos, ahora que estamos en pleno siglo XXI, demasiado vistos para el Día del Padre –que se celebra el próximo lunes–. Sorpréndele con un objeto de deseo tecnológico. ¿Que son regalos más caros? Pues a rascarse el bolsillo. Ya es hora de que le devuelvas a tu progenitor algo de lo mucho que él ha hecho por ti.

Y si lo que piensas es que papi no es de los que van a la última, te proponemos, incluso, alguna idea para aquellos que jugaban a las maquinitas a principios de los ochenta.

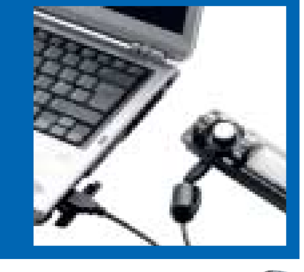


Para melómanos

ZEN VISION M. Pese a su pequeño tamaño, cuenta con todas las posibilidades para estar entretenido en cualquier parte y momento. Parece un reproductor MP3, y también lo es, pero además reproduce vídeos y fotografías, tiene radio, grabadora y salida de televisión. En 30 GB es posible guardar muchas horas de ocio digital. PRECIO: 359,90 €

PARA FOTÓGRAFOS. Este móvil cuenta con una óptica de Carl Zeiss, lo que amplía sus posibilidades en la captura de imágenes. Tiene dos megapíxeles con autofoco y zoom digital de 20 aumentos, flash y modo macro para primeros planos. **NOKIA N90** PRECIO: 696 €





PARA CONDUCTORES. Aunque ya existen los radioCD con entrada USB a la que conectar una unidad de memoria con canciones, esta radio se salta este paso e integra la memoria en el frontal. Sólo hay que extraer el panel, conectarlo al ordenador, elegir la música y arrastrarla a la radio. Dispone de un GB de capacidad. **SONY GIGA PANEL** PRECIO: 399 €

PARA NOSTÁLGICOS. No es una consola de última generación, pero tiene su atractivo. Se conecta directamente al televisor y ofrece cinco juegos clásicos, como *Pac Man, Galaxian, Dig Dug, Rally-X* y *Bosconian.* No esperes grandes dosis de realismo. **NAMCO 5-IN-1 ARCADE CLASSICS** PRECIO: 29 €

PARA DESPISTADOS. Los navegadores están de moda. Modelos como éste no necesitan instalación, por lo que puede conectarse en cualquier vehículo. Incorpora un software de navegación con búsqueda por ciudad, código postal, calle y puntos de interés. **NAVMAN iCN 320** PRECIO: 299€





PARA PARLANCHINES. Aunque supone un desembolso, el dinero que se ahorra en multas y una conducción segura son alicientes importantes para comprar un manos libres. Tan sólo asegúrate de que tu padre tiene un móvil con Bluetooth. **CELLINK BTHF-6600** PRECIO: 69,90 €

PARA OCUPADOS. Este dispositivo permite acceder al correo electrónico y crear documentos de Word, Excel o PowerPoint. Para que sea sencillo transferir los datos, cuenta con Bluetooth e infrarrojos. y acceso WiFi. **QTEK S200** PRECIO: 635 €

CAJA DE HERRAMIENTAS

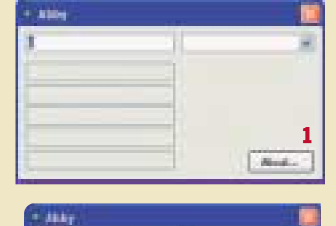
PABLO NIETO

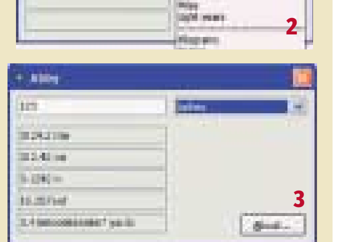
CONVERSOR DE **UNIDADES DE MEDIDA**

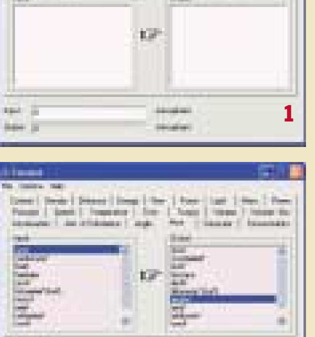
¿CUÁNTOS PIES TIENE UN KILÓMETRO?

Yardas, grados kelvin, micras... Seguro que más de una vez te has quedado bloqueado al leer en un libro, un artículo o un manual de instrucciones una unidad de medida de la cual no conocías su correspondencia. Te proponemos dos sencillas herramientas que te pueden ayudar.

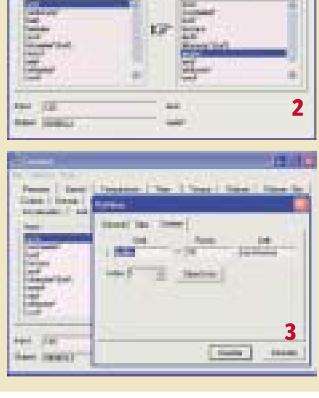
ABBY 1.0: SENCILLO Y PRECISO. Se trata de un programa que permite convertir las unidades de medida de longitud, peso, temperatura y tiempo más habituales. Su manejo es fácil. Tras descargar un archivo desde la web y una vez instalado el programa en el ordenador (1), se anota la cifra de la que se quiere averiguar su equivalencia y, en el menú desplegable, se selecciona su unidad (2). En los cuadros inferiores aparecen automáticamente todas las equivalencias (3). *www. sheepfriends. com*







CONVERT 4.1: COMPLETO Y AVANZADO. Este programa resolverá todas las dudas en cuanto a conversión de unidades. Cuenta con un gran abanico de posibilidades: unidades de energía, densidad, fuerza, volumen, presión, aceleración, etc. (1). El sistema de cálculo es muy similar al de la aplicación anterior, salvo que aquí hay que señalar tanto la unidad de medida inicial como la que se desea obtener de resultado (2). Al tratarse de un sistema más completo, Convert permite también definir nuestras propias unidades de medida (3). *www.joshmadison .com*





Próxima entrega....
DICCIONARIOS DE IDIOMAS EN INTERNET

20 SEGUNDOS

Blockbuster echa el cierre en España

La cadena de videoclubes, que cuenta con un total de 105 establecimientos en España, ha decidido cerrar aquí sus puertas. Achacan esta drástica decisión «a la espectacular disminución del número de alquileres de películas motivado por el auge de la piratería».



El lector del futuro DNI está patentado

El gerente de una empresa malagueña asegura poseer la patente de los lectores del DNI electrónico. Ha dicho que no impedirá que le compren la licencia, pero que tendrán que negociar. El volumen del negocio rondará los 50 millones de euros como mínimo.

Dos gigantes en lucha de cifras... y letras

Google ha adquirido Writely, una compañía dedicada al procesamiento de textos *online*, que funciona de manera similar a Microsoft Word, pero directamente en el explorador de Internet. La adquisición de la compañía aviva los rumores de que Google pretende crear un software que compita con el paquete Office de Microsoft. No obstante, aún tiene un largo camino por recorrer para alcanzar a su rival, que en 2005 vendió el 95% del software de oficina.



Condenado en China un ciberdisidente

Li Jianping ha sido acusado de «incitar a la subversión contra el Estado» por publicar artículos críticos en Internet, según informa la organización Human Rights in China (HRIC) en un comunicado.

Microsoft, invitada a abrir su Windows

La Comisión Europea (CE) ha reiterado por carta a Microsoft la petición para que la compañía estadounidense suministre la información necesaria que permita a sus competidores interoperar con su sistema operativo Windows. Considera que la información aportada es «incompleta e imprecisa».

Google entregará datos al Gobierno

Un juez de California ha obligado a Google a que entregue parte de la información sobre las búsquedas de los usuarios al Departamento de Justicia de EE UU.

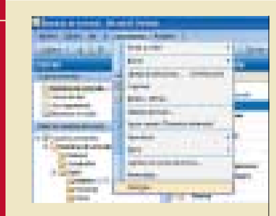


PASO A PASO

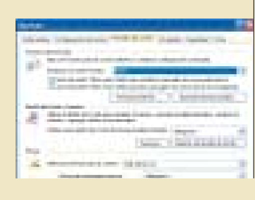
PABLO NIETO

PON TU FIRMA EN EL CORREO ELECTRÓNICO

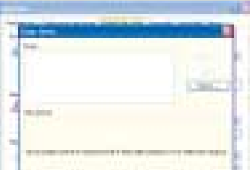
Al escribir muchos mensajes de correo electrónico resulta muy pesado tener que estar detallando al final de cada uno los datos de contacto o, al menos, el nombre del remitente. Para evitarlo, en los principales programas de correo se puede encontrar una herramienta para establecer una o varias firmas tras los mensajes. Éste es un ejemplo desde Outlook.



1 NUEVA FIRMA. Dentro de Outlook y en la barra de funciones, ir a «Herramientas». En el menú desplegable

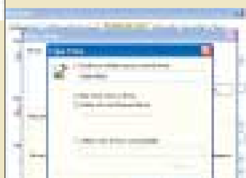


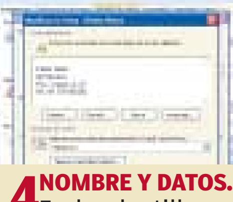
pulsar sobre «Opciones». Una vez allí, en la pestaña «Formato de correo», centrar la atención en el apartado que pone «Firmas».



2 CREAR UNA FIRMA. Para establecer la nueva firma hay que pulsar sobre el botón «Firmas» y, en la ventana que se abrirá, sobre el botón «Nuevo». Además, se puede decidir si la firma irá sólo en los mensajes nuevos o también en los mensajes de respuesta.

3 FIRMA EN BLANCO. En la ventana que se abre hay que determinar la procedencia del archivo de firma, que en este caso será una nueva firma en blanco a la que se dará un formato.





4 NOMBRE Y DATOS. En la plantilla en blanco hay que escribir todos los datos que se quieren incluir para que aparezcan en la firma. Generalmente, será el nombre, la dirección, el teléfono de contacto, la dirección de correo electrónico y la página web personal del remitente.



5 MENSAJE NUEVO. Una vez creada la firma, se puede comprobar que en cada mensaje nuevo aparecerán de forma automática los datos establecidos anteriormente. Se pueden crear tantas firmas diferentes como se desee. Ésta es una herramienta muy útil para personalizar una forma de correspondencia un tanto fría.

Próxima entrega...
BÚSQUEDA INTELIGENTE

FERIA DE HANNOVER

TODAS LAS NOVEDADES EN www.20minutos.es



Miles de personas acercan al CeBit de Hannover para conocer lo más puntero en tecnología, aquello que estará de moda a la vuelta de la esquina. EFE

CeBIT: la orgía TECNOLÓGICA

Los **avances** más importantes tienen su sitio en la mayor feria de informática y comunicaciones

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Las tecnologías del futuro y aquellas que se encuentran en plena fase de implantación se han dado cita en Hannover. Este año, los protagonistas han sido la telefonía a través de Internet o VoIP, los grandes televisores de pantalla plana y los móviles, capaces ya de hacer casi todo.

CeBIT supone una oportunidad para observar hasta dónde pueden llegar las nuevas tecnologías y los dispositivos sobre los que se desarrollan. Por ejemplo, los televisores de pantalla plana no sólo han mejorado la calidad de la imagen y han añadido nuevas funcionalidades, también se augura una bajada de precios que potencie este mercado.

La telefonía a través de Internet o VoIP posibilita ahorrar en la factura telefónica. Si bien hasta ahora se trataba de servicios para empresas, en la feria se han presentado todo tipo de servicios y accesorios para que cualquiera cuente con una conexión ADSL en casa. Ratones que son también teléfonos para VoIP o terminales que aúnan la línea convencional y el ADSL son sólo algunos ejemplos de los dispositivos presentados. También se insiste en potenciar la tecnología inalámbrica WiFi.

Telefonía móvil

La transmisión de datos debe ser mucho más rápida de lo que lo es ahora. La tecnología HDSPA proporcionará una velocidad parecida a la que ahora facilitan los proveedores convencionales de ADSL. Los terminales siguen creciendo en prestaciones, con teléfonos optimizados para ver la televisión, hacer fotos o trabajar en cualquier parte.



Todo en menos de 1KG

Microsoft ha desvelado por fin los detalles de Origami, su nuevo proyecto para dispositivos portátiles. Después de muchos rumores, ha resultado ser un ordenador personal ultraportátil o UMPC. En realidad, se trata de un Tablet PC de pantalla táctil con funcionalidades mejoradas. En los Estados Unidos se ha adelantado el precio de una gama entre 599 y 999 dólares, y se esperan precios equivalentes para el mercado europeo.

LO MÁS ROMPEDOR

La niñera Papero

Un robot que habla, juega, canta y puede enviar imágenes. Como sus ojos son realmente cámaras, los padres pueden ver qué hacen sus hijos, además de hablar con ellos gracias al micrófono y los altavoces.

Una auténtica cámara

Samsung presenta este teléfono que incorpora una cámara de 10 megapíxeles. El SCH-B600 es un alarde que muy pocos afortunados podrán permitirse. Pero ahí está. El avance de los terminales móviles es imparable.



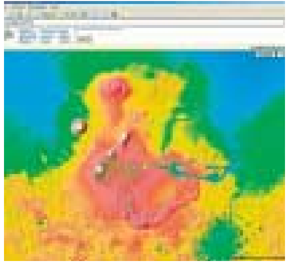
GOOGLE

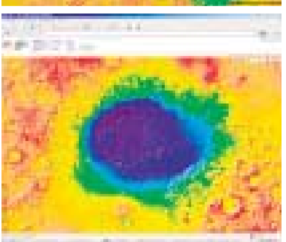
VISITA AL planeta ROJO

Sin salir de casa, el buscador nos permite ahora 'viajar' a Marte

Tras Google Earth y Google Moon, llega Google Mars, la tecnología de la Nasa al servicio del internauta para navegar por Marte como por Cuenca.

Esta versión marciana de la herramienta permite ver el planeta rojo de tres formas distintas: a través de un mapa de altura (*Elevation*) codificado por colores –rojo y gris para las zonas más altas y verde y azul para las depresiones–; mediante un mosaico de imágenes (*Visible*), casi como en Google Earth; y por fotografías captadas por la cámara de infrarrojos (*Infrared*) de la Mars Odyssey.





También se pueden buscar directamente montañas, planicies, cañones, dunas, cráteres y hasta los lugares donde han aterrizado los distintos robots espaciales enviados por los terrícolas, tal y como recoge el *blog microsiervos. com.*

La herramienta permite navegar por la superficie de Marte desde un ordenador cualquiera, con sólo teclear la URL *http://www.google.com/mars/*

CARMEN MAÑANA.

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

SOBRE WIKIPEDIA

«Wikipedia llega a los 100.000 artículos en español»

Esta enciclopedia libre se realiza de forma colaborativa por voluntarios que escriben las definiciones. Uno de sus aspectos más polémicos y a la vez de mayor éxito es que la Wikipedia permite que la mayoría de los artículos que recoge sean modificados y ampliados por cualquier persona.

Yo colaboro desde hace meses con Wikipedia y me parece un gran proyecto. Creo que todos deberíamos pasarnos por allí y editar algo. También tiene noticias de actualidad, tanto en la enciclopedia como en Wikinews. *Anónimo.*

La supuestamente libre y democrática enciclopedia está férreamente controlada, censurada y monitorizada por la corriente de pensamiento único, que no admite ni admitirá opiniones disonantes o contrarias en temas sensibles de política, familia, sexo o credo. *Julia A. Montero.*

Una enciclopedia ha de ser imparcial, su deber es informar, no condenar. Para eso ya están los periódicos y las revistas. Yo la visito regularmente. *Castells.*

TECLADO EN BRAILLE

Investigadores de la Universidad Autónoma de Barcelona y de la ONCE han desarrollado un teclado único en el mundo, especialmente útil para invidentes con problemas motores en las manos. Se comercializará por unos 700 euros.

Sale a 100 euros la tecla, llegan a inventar un *qwerty* en braile y lo tienen que vender por medio millón de pesetas. El invento está muy bien, pero el precio me parece una locura. *Gromenawer.*

Por supuesto, el invento es compatible con Windows. Y a Linux que le den... *Paco.*

JAZZTEL, DENUNCIADA

La Asociación de Internautas ha interpuesto una denuncia contra la operadora en la que argumenta que en los dos últimos meses ha recibido una media de 30 quejas al día, lo cual podría demostrar a través de los correos electrónicos recibidos.

W *Entra en nuestros foros* **www.20minutos.es**

Armaos de paciencia... Si el refranero español es muy sabio: «Más vale lo malo conocido...». *Telemarkado.*

Si se gastaran en asistencia técnica la centésima parte que en campañas de publicidad agresiva, su servicio iría a las mil maravillas. *Nando.*

Que son 20 timadas, a ver si no te enterabas. *Frodo.*

MI WEB Y YO

«No puedo imaginar la vida sin este ‘blog’»





Jesús Jerónimo tiene 33 años; su *blog*, apenas cuatro. Pero fue uno de los primeros que se hizo en España. «Empecé de una manera muy tonta. Soy músico y anunciaba mis conciertos». Superada una «etapa negra» tras la muerte de Patricia, su mujer, ha recuperado un momento muy creativo, con comentarios de política, música, historias ¿de ficción?... y con algunos *podcast*. «El *blog* le ha servido para conocer a un puñado de gente maravillosa». ☛ *www.cielovacio.com*

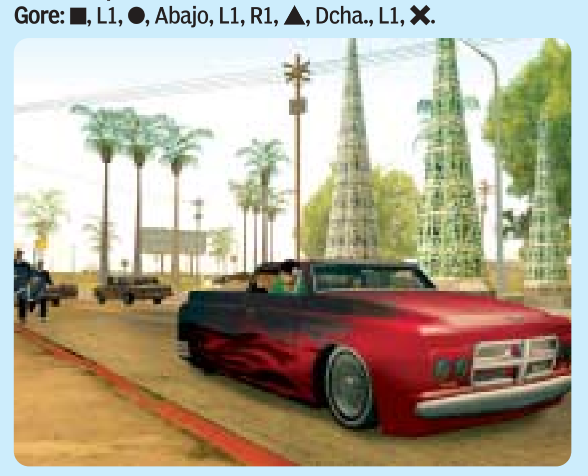
ENSÉÑANOS TU WEB. MÁNDANOS TU ‘LINK’ Y ASÓMALA EN ESTA SECCIÓN

EL ALMENDRUCO

COMPARTE TUS TRUCOS Y DESCUBRIMIENTOS
Envíalos a *dospuntocero@20minutos.es* para que otros lectores aprendan y avancen en su particular aventura

VIDEOJUEGOS *Pases de nivel, vidas infinitas...*

‘GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS’ (PS2).
Tiempo soleado: R2, ✕, L1, L2, L2, L2, ✕.
Tiempo lluvioso: R2, ✕, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.
Aqua-Cars: Dcha., R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
Juego lento: ▲, Arriba, Dcha., Abajo, L2, L1, ■.
Tráfico agresivo: R2, ●, R1, L2, Izda., R1, L1, R2, L2.
Conducción perfecta: ▲, R1, R1, Izda., R1, L1, R2, L1.
Suicidio: Dcha., L2, Abajo, R1, Izda., Izda., R1, L1, L2, L1.
Coches rápidos: Dcha., R1, Arriba, L2, L2, Izda., R1, L1, R1, R1.
Gore: ■, L1, ●, Abajo, L1, R1, ▲, Dcha., L1, ✕.



Tráfico rosa: ●, L1, Abajo, L2, Izda., ✕, R1, L1, Dcha., ●.
Tráfico negro: ●, L2, Arriba, R1, Izda., ✕, R1, L1, Izda., ●
Destruir coches: R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
Obtén 250.000 $: R1, R2, L1, ✕, Izda., Abajo, Dcha., Arriba, Izda., Abajo, Dcha., Arriba.
Vida llena: R1, R2, L1, ●, Izda., Abajo, Dcha., Arriba, Izda., Abajo, Dcha., Arriba.
Armadura llena: R1, R2, L1, ✕, Izda., Abajo, Dcha., Arriba, Izda., Abajo, Dcha., Arriba.
Vida ilimitada: L2, L1, R1, R2, Arriba, Dcha., Abajo, Izda., ●, ✕, ■, ▲.
Reloj rápido: ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
Roberto Burguera *(BARCELONA)*

‘NEED FOR SPEED UNDERGROUND’ (PC).
Entra en «Estadísticas» y sal con la tecla «Retroceso». En el menú, pulsa «Suprimir» y teclea:
Todos los circuitos: gimmesomecircuits
Desbloquear partes visuales: seemylvl2parts
Desbloquear partes realizadas: allmylvloneparts y allmylvl2parts
Desbloquear coches: givemenismo, gimmeppablo, havyamystikal, gotcharobzombie, needmylostprophets, 119focus, 893neon, 899eclipse, 371impreza, 222lancer, 922sentra, 667tiburon, 334mygolf, 77peugeot, 777rx7, 350350z, 111skyline, 221miata, 2000s2000, 889civic, 228supra, 240240sx, 342integra, 239celica y 973rsx777.
Francisco Herráez *(MÁLAGA).*

ENCUESTAS

¿Cuál crees que será el formato que sucederá al actual DVD?



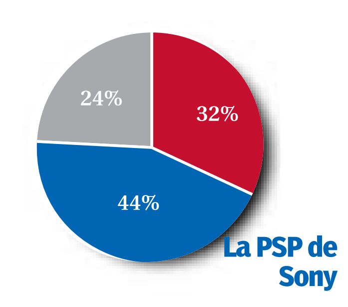
- BLU-RAY, DE SONY
- HD DVD, DE TOSHIBA
- EL DVD AÚN NO NECESITA UN SUCESOR



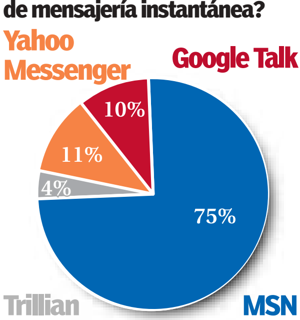
ENTRA EN NUESTRA WEB Y VOTA

RESULTADOS DE OTRAS ENCUESTAS:

¿Quién crees que está ganando la batalla de las consolas portátiles?



¿Cuál te parece el mejor programa de mensajería instantánea?



Estas encuestas no son científicas y sólo reflejan la opinión de aquellos lectores que han elegido participar en ellas.



TRES CLICKS

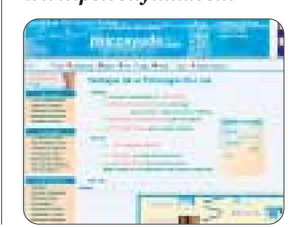
Hotel de artistas

Un espacio gratuito para promocionar tu obra de arte, explicarla, conocer la de otros aficionados y recibir sus opiniones. *www.librosalacarta.com*



Autoayuda virtual

Permite hablar con un psicólogo a través de videoconferencias y hacer consultas desde casa manteniendo el anonimato. *www.psicoayuda.com*



Boda por Internet

Sólo hay que elegir a la persona ideal, un lugar y el vestido para casarse en el mismo momento, con lista y libro de bodas incluidos. *www.e-bodas.com*



GADGETS

➤ TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

DAME un USB Y MOVERÉ EL MUNDO

Si piensas que sólo puedes enchufar ratones, teclados y reproductores MP3... **¡estás equivocado!**

PABLO NIETO

La imaginación de los fabricantes ha dado con la fórmula para inventar cientos de artilugios que se conectan al puerto USB del ordenador. Útiles o no, en la actualidad la mayor parte de los pequeños dispositivos digitales integran esta tecnología.

El puerto USB no sólo permite conectar diferentes aparatos en cadena, sino que a través de él podemos alimentar de energía varios dispositivos. Aunque están disponibles muchos de ellos en tiendas de suministros de informática, las tiendas en Internet nos ofrecen la oportunidad de conseguir los últimos y más curiosos adelantos para nuestro ordenador.

CUESTIÓN DE MEMORIA. Las memorias USB se han popularizado como soportes de almacenamiento portátiles, como antes lo eran los disquetes. La variedad es tal, que hoy en día podemos encontrarnos memorias con formas de todo tipo, como éstas en forma de sushi. **Memorias USB.** PRECIO: **Entre 30 y 90 €**



EL CAFÉ SIEMPRE CALIENTE. Si estás harto de que se te quede helado el café porque no das abasto leyendo el correo electrónico, te presentamos este estupendo calienta-tazas USB que además sirve de ladrón de USB para un par de dispositivos más. **Calienta-tazas USB** ● PRECIO: **Entre 10 y 30 €**





LÁMPARA PARA EL ORDENADOR. A veces utilizamos nuestros ordenadores de noche. Ya sea un portátil o un sobremesa, es común que necesitemos luz para ver correctamente las teclas. Una simpática idea son las lámparas que funcionan a través del puerto USB. **Boynq DLight Lamp** ● PRECIO: **Desde 15 €**

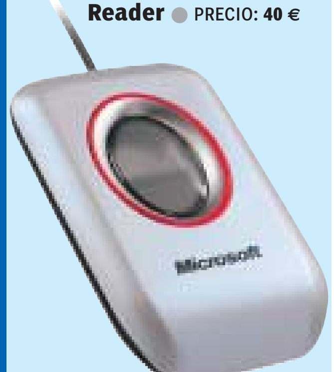
CON VIENTO FRESCO. Un ordenador en verano genera mucho calor, sobre todo si es portátil. Estos ventiladores no sólo nos ofrecen la posibilidad de enfriar la máquina, sino también nuestras manos o la cara. **Conceptronic Ventilador USB** ● PRECIO: **Desde 15 €**

CARGADOR DE PILAS. Muchos de los dispositivos que utilizamos usan baterías recargables, y aunque la mayoría puede recargarse a través de un cable, disponer de un cargador a través de USB nos puede sacar de algún apuro. **Everfast USB Fast Battery Charger** ● PRECIO: **Desde 30 €**



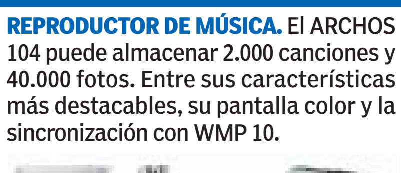
UN RATÓN CON MUCHA MEMORIA. Sony ofrece este original dispositivo que, aunque parece un ratón común y corriente, que no ofrece tecnología inalámbrica ni lector óptico, integra ranuras para leer distintas tarjetas de memoria. **Sony SMU-RW610** ● PRECIO: **35 €**

SEGURIDAD BIOMÉTRICA. Los sistemas de seguridad mediante huella dactilar se están haciendo populares. Uno de los últimos ingenios es este completo dispositivo que nos permite bloquear el ordenador y gestionar nuestras contraseñas a través de las huellas digitales. **Microsoft Fingerprint Reader** ● PRECIO: **40 €**





LA CACHARRERÍA



ALTAVOCES A LA ÚLTIMA. Creative acaba de lanzar el TravelDock 900, un sistema de altavoces que puede conectarse a MP3, CD, DVD, consolas e incluso móviles con salida de auricular estándar.

REPRODUCTOR DE MÚSICA. El ARCHOS 104 puede almacenar 2.000 canciones y 40.000 fotos. Entre sus características más destacables, su pantalla color y la sincronización con WMP 10.





NAVEGADOR INDIANAPOLIS PRO. El último lanzamiento de Becker, especializada en tecnología para vehículos, incorpora manos libres y amplía su cartografía a 32 países europeos.

MANDOS A DISTANCIA UNIVERSALES. Logitech acaba de presentar dos nuevos modelos, el Harmony 785 y el Harmony 555, para un control completo de cualquier sistema de televisión, DVD, equipo de sonido...



blogs 2.0

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Origami, el gran secreto

Microsoft ha desvelado por fin su proyecto Origami. Se había dicho que sería un reproductor multimedia para competir con iPod, una Xbox portátil para rivalizar con PSP... Después de mucho especular, Origami ha resultado ser un ordenador personal ultraportátil o UMPC, un Tablet PC con pantalla táctil. Aunque se augura un sistema que optimiza las funcionalidades de la pantalla y opciones en cuanto a conectividad, por el momento el dispositivo no aporta grandes novedades a la hora de trabajar en un entorno móvil. Otros dispositivos, hace ya algún tiempo que tienen las mismas funciones que Origami. Parece claro que uno de los factores decisivos para que Origami alcance el éxito será su precio. Por el momento, en los EE UU se ha adelantado el precio de una gama, entre 599 y 999 dólares, y se esperan precios equivalentes en nuestro mercado. Si Origami mantiene sus especificaciones técnicas a ese precio, tal vez logre hacerse con un hueco, aunque parece que lo tendrá difícil. De momento, su principal aporte es un precio aún no definitivo.

Origami ha resultado *ser un ordenador personal ultraportátil*



● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



PASO A PASO

BÚSQUEDA INTELIGENTE

Todos manejamos con mayor o menor pericia los buscadores en Internet, pero no siempre se utilizan las herramientas de ayuda que permiten realizar una búsqueda avanzada. El objetivo es conseguir el mejor resultado en un solo intento. Con estos consejos ahorrarás tiempo y, lo que es más importante, tendrás la certeza de que has encontrado justo lo que buscabas, pues la acotación es una de las claves para navegar por Internet.

1 CONCEPTOS BÁSICOS. En la mayoría de los buscadores de Internet (Google, Yahoo!, MSN Search) solemos intentar buscar poniendo un único término. Cuanto más concreto sea éste, más posibilidades tendremos de obtener un resultado más o menos certero.

2 EL USO DE LAS COMILLAS (" "). Cuando queremos buscar un término o una frase concreta, lo mejor es utilizar las comillas. Éstas señalan al sistema del buscador que debe rastrear en las páginas web exactamente los términos que tenemos dentro de ellas.

3 SIGNOS MÁS Y MENOS (+/-). En otras muchas ocasiones nos interesa buscar una serie de palabras relacionadas con otras. Esto es fácil de realizar utilizando inmediatamente antes de la palabra los signos **más** (+) y **menos** (-). El primero sirve para unir un concepto con otro, mientras el segundo es muy útil para excluir algunas palabras que no nos interesan de una búsqueda.



4 BUSCAR DENTRO DE UNA PÁGINA WEB. Google nos ofrece la posibilidad de buscar determinados términos dentro de una página web cualquiera. Si tecleamos un término concreto seguido, por ejemplo, de **site:www.20minutos.es,** el buscador realizará el proceso de rastreo dentro de la página web de ***20 minutos.***

5 EL DIRECTORIO. Es el método de búsqueda por categorías que utilizan los buscadores más populares del mundo. Nos brinda la opción de acotar a través de determinados temas.

Próxima entrega...
ORDENAR LOS MENSAJES DE NUESTRO CORREO

VIDEOJUEGOS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

YO TAMBIÉN SOY UN Corleone

Conviértete en miembro de la **familia mafiosa** más temida y admirada de todos los tiempos

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS



El Padrino, uno de los videojuegos más esperados, llega hoy a las estanterías españolas. A la gran expectación que supone contar con la licencia de la película dirigida por Coppola hay que sumar los retrasos a los que se ha visto sometido.

Ambientado en el Nueva York de 1945 a 1955, este juego de acción y aventura no narra la película, sino una historia paralela que debe construir cada jugador. Los desarrolladores no han renunciado a incluir algunos de los momentos cruciales del filme, pero el hilo argumental gira en torno al protagonista, que no es otro que el propio jugador.

Aunque en principio sale a la venta para PC, PS2 y Xbox, verá la luz más adelante en Xbox 360 y PSP.

Elige tu camino

El objetivo es claro: labrarnos un nombre dentro de una de las familias mafiosas más poderosas: los Corleone. Cuando empezamos a jugar somos un simple aspirante a delincuente, por lo que, utilizando la fuerza, la diplomacia, o ambas, debemos ganarnos el respeto de cuantos nos rodean. Según ascendamos en tan peculiar escala, la familia Corleone se pondrá en contacto con nosotros para que entremos a formar parte de ella.

Ganarse el respeto de todos no es fácil. Sólo el jugador debe decidir qué tipo de personaje quiere ser. El desarrollo cambiará dependiendo de cómo juguemos nuestras cartas: intimidar por la fuerza o negociar constantemente no tienen por qué ser siempre las mejores opciones, así que dependerá de cada jugador encontrar el equilibrio que el lleve a convertirse en un admirado Padrino.

El juego tiene un desarrollo no lineal, lo que implica que el jugador puede moverse libremente por la ciudad, hablar con distintos personajes y actuar en función de lo que le dicte su conciencia. Dependiendo de cómo nos comportemos, nos forjaremos un tipo de de reputación.

LOS PERSONAJES

Juego en pantalla grande

EA cuenta con la licencia de Paramount Pictures. Más de 20 actores reales del filme se muestran en el juego con un elevado nivel de detalle. Cuenta con las voces originales de Marlon Brando como Don Vito Corleone, James Caan como Sonny Corleone y Robert Duvall como el *consigliere* Tom Hagen.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR **EA Redwood Shores** ● PLATAFORMAS **PC, PS2 y Xbox** ● PRECIO **49,95 € (PC), 59,95 € (PS2 y Xbox)** ● EDAD **A partir de 18 años** ● WEB ***www.elpadrino.es***

OTRAS NOVEDADES

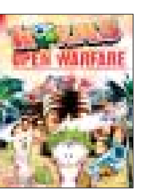
'Onimusha: Dawn of Dreams'



La cuarta entrega de la saga *Onimusha* se centra en el destino de Soky, un nuevo héroe que tendrá que enfrentarse a sus enemigos. Sus desarrolladores han optado por ofrecer una historia independiente de las anteriores. Ofrece unos escenarios más grandes y un nuevo sistema de lucha que permite controlar varios personajes simultáneamente a lo largo del juego.

DESARROLLADOR **Capcom** ● PLATAFORMAS **PS2** ● EDAD **A partir de 12 años** ● PRECIO **49,95 €** ● WEB ***www.capcom.com/onimusha/***

'Worms: Open Warfare'



Con más de diez años de historia, estos gusanos guerrilleros parecen estar más vivos que nunca. Esta nueva entrega conserva el sentido del humor que ha caracterizado a estos seres y también su mal carácter a la hora de pelear. El objetivo es derrotar a los gusanos enemigos con armas incongruentes: plátanos, bolas de fuego, misiles, etc. Muchas horas de diversión individual o en grupo, ya que admite hasta cuatro jugadores.

DESARROLLADOR **Team 17** ● PLATAFORMAS **DS y PSP** ● EDAD **A partir de 7 años** ● PRECIO **A partir de 44,95 €** ● WEB ***http://www.wormsopenwarfare.com/***

'Fight Night Round 3'



Para aficionados al boxeo e incondicionales de los juegos de lucha, este título engloba los modos más habituales: desde el clásico versus hasta la creación de un púgil triunfador. Cuenta con un elevado nivel de realismo, tanto en los movimientos de los personajes como en su modelado, sobre todo en la versión para 360. El buen nivel de juego es otro de sus fuertes.

DESARROLLADOR **EA Sports** ● PLATAFORMAS **Xbox 360, PS2, PSP** ● EDAD **A partir de 16 años** ● PRECIO **A partir de 49,95€** ● WEB ***www.fightnightround3.com***

INTERNET

MÁS INFORMACIÓN EN www.20minutos.es

Los virus, BAJO CONTROL

Son una **amenaza real**, por eso es importante conocer las formas de esquivarlos

MELISA TUYA
20 MINUTOS

Seis de cada diez internautas reconocen vivir asustados en mayor o menor medida por los virus informáticos, según el resultado de una encuesta realizada no hace mucho en *20minutos.es.*

¿Es la cosa para tanto? Pues sí y no. Manejarse por Internet con un ordenador es como conducir un coche. Es necesario conocer una serie de normas de circulación y aplicarlas sin alarmismos innecesarios. Son tan importantes para evitar una infección informática, como detenerse ante una señal de stop para que no se produzca un accidente.

A TENER EN CUENTA

Debes saber que el correo electrónico es la principal fuente de infecciones, por tanto:

Archivos sospechosos → Nunca los abras. Desconfía de las extensiones desconocidas o dobles y de los archivos ejecutables (.exe).

Desconfía de desconocidos → No abras los correos electrónicos que procedan de personas desconocidas.

Ojo a los enlaces → Tampoco actives enlaces procedentes de destinatarios desconocidos o correos electrónicos publicitarios que te resulten extraños (entre otros, de empresas con las que nunca has tenido tratos…).

Ante la duda, pregunta → Si recibes un correo de alguien conocido, pero desconfías del contenido o te resulta extraño el asunto del mensaje, antes de abrir el adjunto o enlace que incorpore, pregunta al remitente.

También puedes infectarte, además de por correo electrónico, en los chats, programas de mensajería instantánea o de intercambio de archivos como *emule.* Aplica también en tu navegación habitual las reglas anteriores: fíate únicamente de los archivos y de las personas conocidas o esperadas.

Blindaje con software

Instala puntualmente las últimas actualizaciones de seguridad de tus programas habituales, principalmente el navegador de Internet y el sistema operativo.



Pantalla principal de la página informativa *www.alerta-antivirus.es*

El blindaje del ordenador con todo tipo de *software*: *firewalls*, antivirus, filtros de spam, anti programas espía... siempre ayuda. Volviendo al símil, tener buenos airbags, control de estabilidad y ABS está muy bien, pero de nada servirá si nos empeñamos en circular en dirección contraria. Obviamente, cuanto menos iniciado en Internet seas, más aconsejable resulta recurrir a estas protecciones. Eso sí, no basta con instalar estos programas, es necesario tenerlos bien configurados y actualizados. Y siempre hay que navegar responsablemente.

Toda la información útil en *http://alerta-antivirus.red.es*

CAJA DE HERRAMIENTAS

DICCIONARIO DE IDIOMAS EN INTERNET

¿Y CÓMO SE DICE...?

Es habitual que al navegar por Internet encontremos palabras en otros idiomas de las que desconocemos su significado. Los diccionarios digitales pueden servir de gran ayuda. Ya puedes olvidarte de los voluminosos diccionarios de miles de páginas en papel...



WORDREFERENCE: CÓMODO Y COMPLETO. No necesita instalar ningún programa, pero sí tener conexión a Internet. Tecleamos la dirección (*www.wordreference.com/es*) y nos aparecerán varios diccionarios para que elijamos el que más se adapte a nuestras necesidades.



En el cuadro en blanco tecleamos la palabra de la cual deseamos conocer el significado, señalamos el diccionario que queremos utilizar y pulsamos sobre el botón **buscar.**

El sistema ofrece el significado, palabras con ortografía similar, formas compuestas, foros de discusión y la opción de verla en otros idiomas. *www.wordreference.com/es*

Próxima entrega....
RETOQUE DE IMAGEN

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

LAS INSTRUCCIONES

«Habría que hacer un concurso de traducción»

Las malas traducciones o las palabras estrambóticas técnicas de los manuales de instrucciones hacen que los consumidores devuelvan a las tiendas la mitad de los *gadgets* que compran o les regalan.

Un 'router' endiablado. Una vez me pille un *router* y, tras tirarme toda la tarde y parte del día siguiente intentando configurar la NAT, decidí devolvérselo al tío de la tienda. Increíble lo jodido que era; de hecho, creo que no era el primero que devolvía ese aparato, ya que la caja estaba abierta. ***J.***

¿Retirar o remover? Es famosa aquella disparatada traducción de «remueva las baterías», del inglés «remove the battery». Debía traducirse como «retire las pilas». ¿Qué tal un concurso de traducciones surrealistas como esa? ***Carlos.***

Tirar de Internet. Prácticamente para todos los aparatos existe un foro de autoayuda en Internet: dispositivos, *drivers*, trucos..., etc. El problema es que suelen estar todos en inglés, aunque hay algunos en castellano. De todos modos, yo no leo los manuales, me aburren, voy probando hasta que veo cómo funciona. Al final, todo suele tener su propia lógica. ***Gema.***

CANON DE COPIA

El Congreso acaba de aprobar la reforma de la Ley de Propiedad Intelectual. Entre las modificaciones está la instauración de un canon económico por copia privada.

En interés de los poderosos. Los gobiernos, gobernantes y políticos nunca sacan leyes a favor del pueblo, siempre son a favor de las multinacionales y de los intereses económicos del círculo de poder, a los cuales pertenecen. ***Rick.***

El que gana. Lo de la SGAE es un camelo. Se antepone el interés del editor (discográficas, editoriales de libros...) por encima del interés del autor. Es vergonzoso que un artista no tenga libertad para colgar en Internet su material inédito. ***alter-nativo.***

W *Entra en nuestros foros* **www.20minutos.es**

¿Quién roba? La sociedad innombrable se llevó el año pasado, sólo por esa partida, 30 millones de euros a costa del canon de los CD. Esto es el equivalente a la venta de dos millones de discos (a 15 euros cada uno), sólo que la copia y distribución corrió a nuestro cargo. ¿Quién roba a quién? ***JM.***

Y yo, ¿puedo cobrar? ¿Por qué tengo que pagar un canon por pasar a CD las fotografías de mis vacaciones y actos sociales? ¿Yo soy un artista realizando las fotos? ¿Tengo derecho a que me den parte del canon que ellos ingresan? ***Antonio Monge Gómez.***

EL ALMENDRUCO

COMPARTE TUS TRUCOS Y DESCUBRIMIENTOS
Envíalos a *dospuntocero@20minutos.es* para que otros lectores aprendan y avancen en su particular aventura

VIDEOJUEGOS *Pases de nivel, vidas infinitas...*

● **'AGE OF EMPIRES II' (PC).** Aparecerá la ventana de chat si pulsas **Intro** en cualquier momento del juego:
Aegis: Construir más rápido.
Black Death: Destruyes a los enemigos.
Cheese Steak Jimmy's: 1.000 en comida.
How do you turn this on: Coche Cobra.
I R Winner: Ganas.
Lumberjack: 1.000 en madera.
Natural Wonders: Control del tiempo.
Resign: Pierdes.
Robin Hood: 1.000 de oro.
Rock on: 1.000 de piedra.
TorpedoX: Mata al oponente X (X=nombre del oponente).
Wimpywimpywimpy: Autodestrucción.
Rubén García (MADRID)

● **'PETER JACKSON'S KING KONG' (PS2).** En el menú principal deja presionados **L** y **R** y pulsa: **Abajo, X, Arriba, Y, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba** y deja de presionar **L** y **R.** Entra en la sección de trampas e introduce cualquiera de los siguientes códigos:
KK 999 mun: Consigues 999 de munición.
8wonder: Te vuelves invencible.
KKcapone: : Consigues una ametralladora.
KKtigun: Consigues un revólver.
KKsh0tgun: Consigues una escopeta.
KKsn1per: Consigues un rifle de francotirador.
lance 1nf: Tienes lanzas infinitas.
GrosBras: Matas al enemigo de un solo disparo.
Pedro Rivero (LA CORUÑA).

ENCUESTAS

¿Te parece fiable la enciclopedia online gratuita Wikipedia?

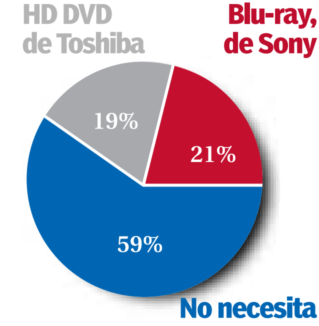
- SÍ, ABSOLUTAMENTE
- SÍ, PERO NO A CIEGAS
- DEPENDE DEL TEMA
- NO COMO LOS LIBROS

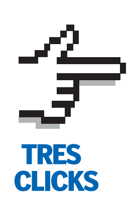


ENTRA EN NUESTRA WEB Y DINOS TU OPINIÓN

RESULTADO DE LA ENCUESTA ANTERIOR:

¿Cuál crees que será el formato sucesor del DVD?



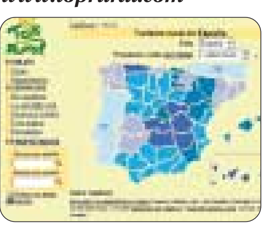


TRES CLICKS

Turismo rural

Completo buscador de alojamientos rurales de España, Francia y Portugal. Búsqueda por provincias, precios, tipos...

www.toprural.com



Tómate una 'beer'

¿Te gusta la cerveza? Ésta es tu página... Eso sí, en inglés. Clasificadas por países, tipos, orden alfabético...

www.ohhh.myhead.org



Viaje por la Tierra

Para contemplar el mundo sin moverte de casa, aquí tienes acceso a cualquier panorámica.

www.home.fuji-film.com/efa/sn/index4.html





JORGE PARIS

RENUÉVATE POR **poco dinero**

Para **conseguir un nuevo teléfono móvil** no siempre es necesario hacer grandes desembolsos

ROSA MARTÍN
20 MINUTOS

Renovar un *gadget* suele ser tan sencillo como ir a una tienda y comprar otro. En el caso de los móviles, hay otros factores a tener en cuenta. Con algo de suerte, y siguiendo estas pistas, es probable que nos hagamos con un buen teléfono a un precio razonable.

1 Sistema de puntos. Las operadoras suelen ofrecer puntos por consumo, antigüedad... Dependiendo del teléfono que te guste es posible que tengas que rascarte más o menos el bolsillo.

2 Solicita portabilidad. Si no estás demasiado contento con tu operador de telefonía, cambia de chaqueta conservando tu viejo número. El tiempo estimado para hacerlo suele ser de siete a diez días. Las ofertas varían dependiendo de si se lleva a cabo con tarjeta o con contrato.

3 Si eres de tarjeta, habla con tu operadora. A veces hay ofertas para que cambies de móvil por poco dinero o incluso gratis. También puedes aprovecharte de las ofertas prepago que se lanzan en determinadas épocas. Te darán un nuevo número con un determinado saldo. Así que consume el contenido de la nueva tarjeta y luego inserta la tuya en el nuevo móvil.

4 De tarjeta a contrato. Este cambio tiene las ofertas de móviles más jugosas. Eso sí, lo normal es que te obliguen a un determinado tiempo de permanencia o a un gasto mensual concreto. Si te quieres dar de baja antes, te tocará abonar el precio del móvil adquirido. Así que, atención a la letra pequeña.

5 Andando. Recorre varias tiendas antes de comprar. Cada una tiene sus ofertas.

6 Internet. Las promociones de los comercios *on line* también son diferentes, en ocasiones más ventajosas. En las subastas de Internet también se consiguen buenas gangas.

7 Vende el viejo, ya sea en Internet o en el tablón de anuncios de tu empresa o centro de estudios.

LA FIGURA

EL MECENAS

Pídele su móvil

En todas las familias hay alguien loco por los móviles que cada seis meses tiene nuevo modelo. Aprovéchate de su adicción. Si es generoso, será fácil heredar sus viejos aparatos. Si no, ofrécete a comprárselo a un precio razonable en cuanto vea otro que le guste.

---

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Fantasías animadas de ayer y hoy

Hay videojuegos que nunca mueren. Se catalogan como juegos de culto y se reeditan una y otra vez para nuevas consolas. Es el caso de *Tetris*, que hizo furor en las recreativas. Son muchos los jugadores que esperan su lanzamiento el 21 de abril para Nintendo DS. El éxito de *Tetris* supone el triunfo de videojuegos sencillos y clásicos como *Pac-Man* o *Asteroids*. Un amigo me comenta que sus juegos favoritos para la avanzada Xbox 360 son los minijuegos descargables a través de Xbox Live. Juegos con dos décadas, reeditados para funcionar en un potentísimo sistema de juego de 399 euros. Ni *Project Gotham Racing* ni *Dead or Alive 4* ni *Kameo* han conseguido engancharle tanto como los sencillos juegos que consisten en poco más que girar un controlador y colocar pelotitas. El quid de la cuestión radica en la adicción y en la sencillez de la fórmula. Sólo hay que repetir una y otra vez para avanzar y conseguir puntos. A veces no complicarse en exceso es sinónimo de entretenimiento.

El éxito de Tetris *es el triunfo de los videojuegos sencillos*

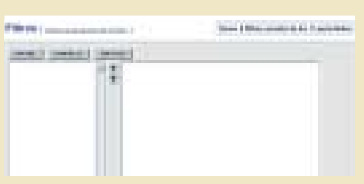


SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

ORDENAR EL CORREO

La mayor parte de los usuarios de correo electrónico reciben decenas de mensajes a diario, y los que trabajan habitualmente con Internet, hasta centenares. Muchos de ellos provienen de los mismos remitentes, son mensajes de foros o boletines, o versan sobre un mismo tema. Por ello, crear carpetas donde se almacenen automáticamente puede resultar de gran utilidad. Aquí explicamos cómo hacerlo con Yahoo!



1 BANDEJA DE ENTRADA. Si no creamos reglas específicas para que los mensajes se dirijan a las carpetas adecuadas, se almacenarán por defecto en la bandeja de entrada. Sin embargo, los mensajes que el servidor considere como «basura» se agruparán en la carpeta **Spam.**

2 ORGANIZACIÓN AUTOMÁTICA. Tenemos que crear las carpetas que queramos para que los mensajes se almacenen en ellas. Pueden tener cualquier nombre, pero es conveniente que sea indicativo del contenido.



3 OPCIONES. Para crear las reglas debemos entrar en el menú de opciones y hacer clic sobre **Filtros.** Éstos organizan y envían los mensajes entrantes a la carpeta que queramos de forma automática.

4 CREAR FILTROS. Pulsamos sobre **Añadir** e indicamos el nombre del filtro y la regla que queremos establecer para el mismo. Además, tendremos que señalar la carpeta donde queremos que se almacene el mensaje. Finalizamos pulsando sobre **Crear Filtro.**

5 COMPROBACIONES. Nuevamente en la ventana de configuración de los filtros podremos comprobar las reglas que tenemos creadas y modificarlas o eliminarlas si fuera necesario. Comprobaremos que a partir de la creación de reglas, los mensajes se archivarán automáticamente en la carpeta establecida.

Próxima entrega...
CREAR UN ÁLBUM DIGITAL EN FLICKR



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS IMÁGENES EN www.20minutos.es

LA PUERTA A UN mundo mágico

Los juegos de rol tradicionales dan un paso más con 'Oblivion', la cuarta entrega de 'The Elder Scrolls'

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Hay videojuegos que por su calidad son capaces de vender las consolas para las que salen. Es el caso de *Oblivion,* la cuarta entrega de *The Elder Scrolls,* que acaba de salir a la venta para PC y XBox 360, de la que por primera vez se aprovechan todas sus potencialidades. Se trata de una saga clásica de juegos de rol con doce años de historia.

Uno de los aspectos que ya caracterizó a la anterior entrega –y que en ésta alcanza cotas nunca vistas antes– es la libertad de acción por el vasto mundo que se nos presenta. El jugador es el único que puede decidir cuál va a ser su papel dentro de la aventura, desde un habitante dedicado a tareas cotidianas a un héroe que trata de salvar el mundo.

Eres el elegido para hacer que la profecía se cumpla y evitar la destrucción de Tamriel

Pese a que toda la saga se ambienta en el mundo de Tamriel, cada uno de los capítulos ofrece un hilo argumental diferente, por lo que no es necesario haber jugado a títulos anteriores.

El objetivo

Nuestro personaje debe cumplir una profecía: encontrar al heredero al trono, desvelar la conspiración y cerrar las puertas de Oblivion, una especie de infierno, para que los demonios no lleguen a penetrar en el imperio.

Oblivion recupera la idea de los tradicionales juegos de rol. Se ha desarrollado para la XBox 360 y cuenta con algunos de los gráficos más espectaculares vistos en la consola de Microsoft.



El realismo de los personajes y los escenarios es asombroso.

Crea tu propio perfil

El juego ofrece un gigantesco abanico de posibilidades al jugador: crear al protagonista, decidir en cada caso qué hacer y adónde ir, etc. El jugador es el encargado de crear su perfil con las características que él decida, desde el aspecto físico a las habilidades que queremos que tenga más desarrolladas. En el mundo de Oblivion hay más de mil personajes no jugadores con los que nos iremos encontrando a lo largo de nuestro camino. Estos individuos también toman decisiones por ellos mismos y llevan una vida independiente a la del jugador.

EL ESCENARIO

41 km² para la aventura

Oblivion **es un mundo plagado de detalles. La región en la que se desarrolla el juego tiene 41 km², lo que da una idea de la cantidad de posibilidades del juego. Así, vamos a encontrar escenarios llenos de realismo. Cada uno de ellos es totalmente diferente a los demás, lo que indica el elevado nivel de calidad gráfica. Pese a ello, se puede explorar a diferentes ritmos y llevar a cabo misiones cortas, como derrotar bandidos o crear pociones.**



FICHA TÉCNICA NOMBRE: **'The Elder Scrolls IV: Oblivion'** ● DESARROLLADOR: **Bethesda Game Studios** ● PLATAFORMAS: **PC y XBox 360** ● PRECIO: **49,99 euros (PC), 64,99 euros (XBox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.elderscrolls.com***

OTRAS NOVEDADES

'Lemmings'



Son muchas las versiones que se han hecho de los populares *Lemmings,* un clásico de 1990, mezcla de puzle y estrategia. Pese a que sus gráficos y posibilidades han mejorado, este título se mantiene fiel al espíritu inicial del videojuego: que los lemmings realicen las tareas que les corresponden, sin perder un número excesivo de ellos en los obstáculos que van a surgir por el camino. Como siempre, ten cuidado con estas pequeñas criaturas y procura tenerlas controladas. Hay cosas que no cambian.

DESARROLLADOR **SCEE** ● PLATAFORMAS **PSP** ● EDAD **A partir de 3 años** ● PRECIO **49,95 euros** ● WEB ***http://psp. lemmings. tv/es***

'Driver: Parallel Lines'



Cambio de protagonista en esta cuarta entrega de *Driver.* Tanner ha sido sustituido por The Kid, un joven y arrogante prodigio de la conducción. Ofrece la posibilidad de jugar en dos épocas, los años setenta y la actualidad. En la primera, el jugador deberá forjar su fama, aquélla por la que será conocido en el año 2006. Entonces estará decidido a vengarse después de una traición. El título incluye una banda sonora con más de 80 canciones de ambas épocas.

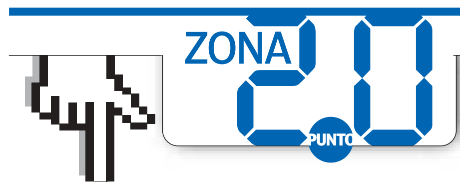
DESARROLLADOR **Reflections** ● PLATAFORMAS **PS2, XBox** ● EDAD **A partir de 18 años** ● PRECIO **59,95 euros** ● WEB ***http://www.atari.com/driver***

'Kim Posible: contra el Doctor Drakken'



Los incondicionales de esta serie televisiva tendrán que dirigir los artilugios de Kim Posible y Ron Stoppable. Como siempre, aventuras locas y viles confabulaciones para acabar con el mundo. Salvarlo, una vez más, estará en vuestras manos.

DESARROLLADOR **A2M** ● PLATAFORMAS **GBA, SP, Micro** ● EDAD **A partir de 3 años** ● PRECIO **A partir de 39,95 euros** ● WEB ***http://buenavistagames.go.com***



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Adiós a la PlayStation original»

Sony ha anunciado que deja de fabricar su popular consola PlayStation. Lanzada en diciembre de 1994 en Japón, la compañía nipona ha llegado a vender más de 100 millones de unidades de esta máquina en sus diferentes versiones.

Qué recuerdos esa consola, qué grandes vicios me he dado con ella. Ya han pasado once años desde que en 1995 una flamante PlayStation entró en mi casa. Aún conservo más de 50 juegos… ***Dreamirc.***

Que la Play 1 deje de ser fabricada no quiere decir que los juegos no sigan sirviendo; tanto la Play2 como la Play 3 son totalmente compatibles con sus juegos, así que no hay que llorar por su pérdida. Desde luego, cuando salió fue una revolución. Disfruté como un enano jugando a los primeros *Tekkens,* odié a Sephirot cuando mató a Aeris en *FFVII,* me alegré de que Squall y Rinoa terminasen juntos en *FFVIII,* y lloré amargamente con el *FFIX* al leer una de sus frases poco después de morir mi abuelo: «Nadie muere si queda alguien para recordarle». ***Beriol.***

¡SEGA debería haber sido la reina de los videojuegos! Acertaba en todo lo que sacaba, menos en una cosa: siempre sacaba una consola de última generación exactamente dos o tres meses antes de que la tecnología diera un paso de gigante y dejara a la consola estrepitosamente atrasada. ***Joaquín.***

FUTURO

Por vez primera desde que en 1972 lo hiciera con el *Apollo*, EEUU trabaja en su regreso a la Luna. Los astronautas construirán una base permanente en ella para vivir mientras ultiman los preparativos de su segunda escala: Marte, según publica *The Washington Post.*

Lo de la carrera espacial es de vergüenza... Mientras en los demás aspectos la ciencia no deja de avanzar, en lo que a la exploración espacial se refiere, cada día van a peor. Si a la Luna llegaron hace ya varias décadas, qué narices tienen que inventar ahora para volver otra vez. Que se miren los planos de las naves de hace 30 ó 40 años y que no se compliquen la vida. ***Óscar.***

Me parece a mí que ni Luna ni Marte ni nada, esto es otra fantasmada. Pero por si no se lo han dicho los de la NASA, para llegar allí deberían primero reinventar el viaje espacial, porque pobres los desgraciados que se monten en esos cohetes. ***J.***

EL ALMENDRUCO

COMPARTE LOS TRUCOS DE TUS JUEGOS FAVORITOS
Envíalos a *dospuntocero@20minutos.es* para que otros lectores aprendan y avancen en su particular aventura

'ONIMUSHA 4: DAWN OF DREAMS' (PS2)

● En la pantalla de menú selecciona **special**, deja el cursor en la palabra **exit** e introduce los códigos. Cuando comiences una nueva partida o cargues otra aparecerán los cambios:
Raqueta para Jubei: L1, R1, Dcha, L2, ▲, Dcha, L1, Dcha, L3, R1.
Hucha para Ohatsu: Dcha, ▲, Izda, L3, L1, ▲, ■, R2, ■, R2.
Guantes de boxeo para Roberto: ▲, R3, ▲, Dcha, R1, L3, ▲, L1, Dcha, L3.
Tubo de hierro para Soki: L2, ■, ▲, R1, R1, R3, Izda, ■, L1, ▲.
Pie de micrófono para Tenkai: R2, R3, ■, Izda, Izda, Dcha, L2, Izda, R2, Izda. ***Juan Carlos*** *(MADRID).*

'JUICED' (XBOX)

● Dentro de **extras** en el menú de **códigos:**
PINT: Desbloquea los coches del modo arcade.
Arnaldo *(VALENCIA).*



● MI **WEB** Y YO

«Buscamos huir de la mediocridad»



Gente que hace siempre lo mismo, con las mismas rutinas, con los mismos hábitos. Contra esto luchan Ketodico y Le_jaia, dos chavales que crearon en 2004 su propia web. «Queremos que la peña salga de la desidia, para ello buscamos crear curiosidad, damos ideas para que dejen de ser gris». Incluso se ofrecen a pintar las camisetas de la gente. «Nos las envían, se las pintamos a mano y se las devolvemos», dicen estos dos ciberartistas.



☛ *www.hombresgrises.com*

ENSEÑANOS TU WEB. **MÁNDANOS TU 'LINK' Y ASÓMALA EN ESTA SECCIÓN**

TECNOLOGÍA

TAMBIÉN PUEDES LEER ESTE ARTÍCULO EN www.20minutos.es

CORTA YA CON los cables

Los fabricantes ya dotan sus últimos dispositivos de **tecnología inalámbrica**



IVÁN GARCÍA

Cada aparato nuevo necesita otro cable como mínimo. Si nos tomamos la molestia de buscar un poco y pagar algo más, podemos encontrar los mismos dispositivos evitando los molestos cables.

Las primeras tecnologías inalámbricas estaban basadas en infrarrojos y radio. Los infrarrojos tienen el inconveniente de que, al tratarse de luz, los dispositivos que se quieren conectar deben 'verse' sin que haya paredes de por medio. Ése es el motivo principal por el que se han impuesto los dispositivos por radio, que recientemente han evolucionado a la tecnología Bluetooth, la que utilizan los móviles para comunicarse a través de sus manos libres.

Proliferan los kit que permiten conectar un emisor a cualquier aparato de sonido y escucharlo con unos cómodos auriculares y una batería. Además, si mientras escuchamos música suena el teléfono, en los auriculares multifunción bastará con pulsar un botón y los cascos se cambiarán a modo móvil.

Conexión a Internet

Lo mejor en conexiones por el aire es el WiFi, o también WLAN, una conexión de alta velocidad que permite comunicar entre sí varios ordenadores, o a los terminales con su punto de enlace a Internet. Si tienes un portátil con WiFi y vas a contratar una línea ADSL, pide un router WiFi (gratuito en muchos casos) y podrás navegar sin cables. Otros aparatos que se pueden conectar sin cables son las agendas electrónicas o PDA (mediante Bluetooth o WiFi), los joystick y pad para juegos (Bluetooth), y hasta las cámaras digitales.

ESCRITORIO SIN CABLES. Los teclados y ratones hace tiempo que se venden en versiones sin cables, y actualmente también son Bluetooth. Algunos modelos están diseñados para poder usarlos desde el sofá mientras el contenido del ordenador se ve en la tele. Aunque los hay de diferentes precios, a partir de 30 euros puedes comprarte un escritorio sin cables.



Bluetooth

EL CAUSANTE. El Bluetooth se inventó buscando un sistema de bajo consumo para los auriculares de los teléfonos móviles, pero su uso se ha extendido a la informática y se emplea para conexiones con dispositivos cercanos. Se está trabajando en versiones que lo mejorarán.

CAJA DE HERRAMIENTAS

RETOQUE DE **IMÁGENES**

LA FOTO PERFECTA

No siempre hacemos buenas fotos. Con la proliferación de las cámaras digitales es común hacer cientos sin preocuparnos de la calidad. Por ello, muchas necesitan grandes e importantes retoques. Hay una aplicación en Windows que puede ayudarnos.

'MICROSOFT OFFICE PICTURE MANAGER'. Este programa se encuentra dentro de las aplicaciones de Office 2003. Al abrirlo vemos que se organiza en tres ventanas. La de la izquierda es un explorador de imágenes, en la central trabajaremos con ellas y a la derecha está el panel de tareas.



ELIMINAR OJOS ROJOS. Selecciona la imagen y pulsa sobre **Editar imágenes.** En el panel de tareas aparecerá la opción **Eliminar ojos rojos.** Haz clic y señala el centro del ojo para que elimine el color rojo.

BRILLO Y CONTRASTE. En el mismo lugar podemos seleccionar **Brillo y contraste** para las fotos que están muy oscuras o sobreexpuestas. Ofrece la opción de modificar el brillo, el contraste y los semitonos.



ENCUADRE. Si no tomamos el ángulo correcto de la imagen, la foto saldrá torcida o descuadrada. Con la opción **Girar y voltear** y **Recortar** podremos buscar el adecuado plano horizontal y vertical, y recolocar la imagen.

COLOR. Resulta muy elegante poner en blanco y negro imágenes que hemos sacado en color. Para ello, seleccionamos **Color** y llevamos la barra de **Saturación** hacia la izquierda para quitarle todo el color.



COMPRIMIR. Algunas imágenes pesan mucho para enviarlas por correo electrónico. Lo mejor es comprimirlas para que ocupen menos sin perder mucha calidad.

Próxima entrega...
ORGANIZAR DISCOS Y PELÍCULAS

LA CACHARRERÍA



DISPARA SIN MIEDO. La cámara digital Kodak Easyshare Z612 graba vídeos en calidad de televisión y reduce en pantalla los movimientos no intencionados. Con seis megapixels, incluye zoom de 12X y un sistema de recorte en la propia cámara. 429 €

CINE A BORDO. LG Electronics lanza un nuevo reproductor multimedia para el coche. Es multiformato y tiene una pantalla LCD de 10,2''. Incorpora puerto infrarrojos para conectar unos auriculares inalámbricos y ofrece la posibilidad de incorporar un sintonizador de televisión analógico. 899 €





PEQUEÑO, PERO MATÓN. El MP3 Big Cube mantiene los 24 mm³ de su antecesor, pero cuenta con 1GB de memoria flash interna. Tiene grabación de voz, radio FM, incorpora una conexión USB para descargas y una autonomía de hasta 15 horas. 199 €

CON RUIDO=0. Los dos modelos Plantronics Voyager 510 son los primeros auriculares Bluetooth del mercado en incorporar un micrófono con anulación de ruido y tecnología de disminución del viento. Esto les ayuda a reproducir un buen sonido en entornos ruidosos. 79,99 €

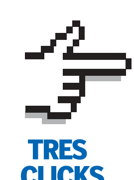




¿QUÉ FOTO PONGO? Con el marco de fotos digital Parrot Photo Viewer puedes crear una exposición cambiante de hasta 100 imágenes. Es posible enviar las fotos desde un móvil (si tiene Bluetooth) y ajusta el tamaño de la imagen al marco. 229 €



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



Partirse los 'webs'
Un poco de humor para empezar con buen pie el día. Vídeos, chistes, juegos y todo tipo de chorradas con *chat* para comentar. *www.hastaloswebs.com*



Coge tu Harley
Para auténticos moteros entregados, todas las novedades, ofertas, talleres, circuitos, cursos y quedadas por toda España. *www.motos.ws*



Qué será, será...
Absténganse escépticos del mundo. Esta web está únicamente dedicada a las ciencias ocultas, rituales y artes adivinatorias. *www.mesopotamia-2001.com/*



FOTOGRAFÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

NO SÓLO DE megapíxeles VIVE UNA CÁMARA

Fijarse solamente en la **resolución** es un error de novato. La óptica es uno de los factores que marcan diferencias

IVÁN GARCÍA

Con las cámaras digitales existe una regla de oro: confía en las marcas que siempre han hecho cámaras. Las marcas blancas son más adecuadas como juguetes para regalar a un niño. Pero hay que saber más cosas.



A TENER EN CUENTA

El tipo → Si sólo vas a hacer las fotos de las vacaciones y tu estilo es el de apuntar y disparar, una compacta básica te proporcionará imágenes excelentes de forma muy sencilla. Si te apasiona la fotografía, lo tuyo es una réflex de objetivos intercambiables.

El sensor → Hay de dos tipos: CCD y CMOS, y de ambos los hay buenos y malos. No te dejes engañar por quien afirma que los CMOS son malos y para cámaras baratas.

El zoom → Hay dos cifras a mirar, el óptico y el digital. Con el óptico no se pierde calidad. El digital no es más que una ampliación hecha por la cámara y empeora la calidad de imagen. Ignóralo. Normalmente, un zoom de tres o cuatro aumentos es suficiente.

El objetivo → Lo más importante es que mires el fabricante de la óptica y busques uno de prestigio (Canon, Fujinon, Nikkor, Schneider, Zeiss...).

Las baterías → Pueden ser pilas normales o baterías propias del fabricante. Con las primeras es recomendable usar modelos recargables, pero en caso de emergencia, puedes usar alcalinas. Las baterías abultan menos, pero si se agotan, lo único que podrás hacer es buscar un enchufe.

La tarjeta → En cierto modo sustituye al carrete. Las hay de muchos tipos y cada una responde a unas siglas. En cuanto al tamaño, las CF son las más grandes, y en lo que respecta al precio, las más económicas son las CF y SD.



LA RESOLUCIÓN

Sé práctico

En realidad, los megapíxeles sólo sirven para ampliar más una foto. Dos son más que suficientes para imprimir fotos en 10 × 15 cm, que es lo más habitual. Además, por motivos técnicos, las cámaras pequeñas con resoluciones grandes pierden calidad. En una compacta pequeña, cinco o seis megapíxeles es una cifra más que respetable que no habría que superar. Si necesitas más, es mejor que busques otro tipo de cámara.

CACHARRERÍA



SLW-831SX DE LITE-ON IT. Delgadísima grabadora externa (350 gramos) DVD±R(W) con sistema de carga incorporado. Lee y graba (2.4x) soportes de doble capa y permite conservar, editar y compartir hasta 8,5 GB de archivos. 139 €.

MP3 SANSA SPEAKER DOCK. Sandisk acaba de sacar al mercado este sistema de sonido portátil que permite reproducir música de diversos dispositivos en estéreo y a través de cuatro altavoces en cualquier lugar. Puede conectarse a un ordenador usando un USB. 74,69 €.



BENQ-SIEMENS EL71. Teléfono ultrafino (16,5 mm de grosor) con tapa deslizante, carcasa de metal y pantalla QVGA de dos pulgadas. Integra una cámara digital de dos megapíxeles, función de vídeo y reproductor de música para archivos MP3 y AAC+. Libre: 400 €.

ICN 330 DE NAVMAN. La navegación por satélite se apodera del mundo automovilístico. Este pequeño aparato ofrece mapas en tres dimensiones, avisos anticipados de giros, función de conducción libre y búsqueda por el criterio deseado: código postal, calle, intersección, e incluso zona céntrica. 289 €.



blogs20

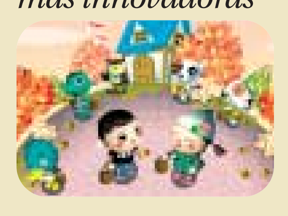


BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

¿Jugamos?

Las comunidades *on line* basadas en videojuegos no son una novedad, pero sí lo es el hecho de que la meta del juego sea la relación en sí misma. *Animal Crossing* es uno de esos videojuegos desarrollados para jugar en comunidad. La diferencia estriba en que completaremos más objetivos cuanto más nos relacionemos con otros jugadores. Un simulador social con el que cada uno crea su identidad e invita después a cuantos jugadores desee a su aldea. A medida en que el jugador se comunique con personas de otros pueblos y colabore con ellas mejorará su propia aldea. Para prosperar en *Animal Crossing* es necesario hacer 'vida social', aunque sea virtualmente a través de la conexión WiFi de Nintendo DS. Más allá del éxito que este título tenga en nuestro país, parece claro que se está apostando por otras fórmulas de juego. Ideas que van más allá de correr, saltar o disparar, y todas ellas aprovechan las virtudes de Internet. De hecho, jugar con gente traspasando la frontera de la propia consola es uno de los aspectos más potenciados desde las nuevas máquinas. Independientemente de que el título nos guste o no, los que ya llevamos tiempo jugando agradecemos la originalidad.

Se está apostando *por fórmulas de juego más innovadoras*

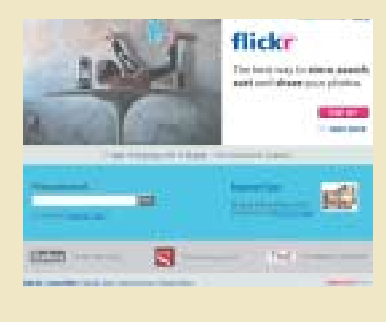


SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

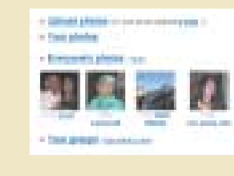
PASO A PASO

TUS FOTOS EN INTERNET

Seguro que en más de una ocasión has tenido que enviar imágenes a través de correo electrónico porque no tenías otra forma de compartirlas, y has echado más tiempo de la cuenta por el excesivo peso de las imágenes. Si te apetece crear un álbum digital, te vendrá bien saber que Flickr se está imponiendo como la aplicación ideal para compartir todas tus fotografías con quien quieras sin necesidad de enviarlas.



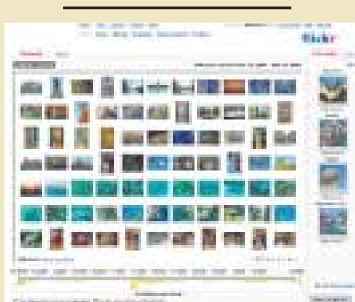
1 REGISTRO. Flickr es una aplicación *on line*, por lo que no hay que instalar ningún programa en nuestro ordenador, aunque sí será necesario completar el registro para poder utilizarlo. Sólo hay que seguir las instrucciones que se indican en la página. *www.flickr.com*



2 SUBIR LA PRIMERA FOTO. Como si se tratase de un espacio virtual, lo primero que hay que hacer es subir las fotos que queramos compartir a nuestro álbum a través de la opción **Upload** del menú y mediante el sistema de **examinar archivos.**

3 TAGS Y PRIVACIDAD. Para encontrar fácilmente las imágenes y que se puedan ver, hay que definir los **tags,** palabras clave que definen el contenido de las fotografías. Indica si las fotos son privadas o públicas.

4 DESCRIPCIONES. Una vez subidas, el sistema permite describir cada una de ellas con todo el texto que queramos, e incluso cambiar el nombre de la foto, modificar los tags, etc. Todo lo que pongamos aquí acompañará a la imagen y facilitará su búsqueda posterior.



5 ORGANIZACIÓN. Una vez subidas o colgadas las imágenes, ya forman parte de nuestro álbum de imágenes en Internet. Flickr ofrece un sistema completamente gráfico para organizarlas en diferentes carpetas que se denominan **sets.**

6 INVITACIONES. Lo más importante a la hora de usar Flickr es invitar a los amigos y familiares tanto a ver tus fotos como a que se animen y creen sus propios álbumes digitales. El apartado **Invite** indica cómo hacerlo.

Próxima entrega...
PASA TUS DISCOS FAVORITOS A MP3

VIDEOJUEGOS

TODAS LAS IMÁGENES EN www.20minutos.es

Coge el mando
Y DECIDE EL FINAL DE CADA SERIE

De la pantalla del televisor al ordenador o consola, los **éxitos de audiencia** asaltan el mercado de los videojuegos

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Cada vez más series de éxito amplían su horizonte al mundo de los videojuegos. Éstos están dirigidos a sus incondicionales y, salvo contadas excepciones, su fama no se basa tanto en parámetros tales como gráficos, jugabilidad o sonido, como en que parten de un conocido producto televisivo. En este sentido, adaptaciones como *24: The Game* o *Dark Angel* han resultado un auténtico fiasco. Los investigadores de CSI también se han visto reflejados en videojuegos, con tres títulos ya a la venta y uno más en camino. Por su parte, *Expediente X* –lanzado en 1998– contaba con la colaboración de los actores de la serie y con los mismos guionistas.

Buffy: La Cazavampiros y *Alias* son otras series que también han dado el salto al mundo del píxel jugable.

Buena parte de los videojuegos basados en series tienen como protagonista a la animación japonesa. *Pokemon* logró salvar las cuentas de Nintendo en más de una ocasión. Con más de 35 millones de juegos vendidos, se ha convertido en uno de los iconos más importantes de series japonesas adaptadas con éxito al mundo de los videojuegos.

Otros casos de adaptaciones de series niponas son *Dragon Ball, Digimon, Yu-Gi-Oh!* o *Shin Chan.*

Jugando en Wisteria Lane

La versión jugable de *Mujeres desesperadas* verá la luz para PC el próximo otoño y, dado el éxito arrollador de la serie, promete ser uno de los pelotazos de la temporada. Es un simulador social al más puro estilo *Sims* en el que el jugador adquiere el papel de una nueva 'mujer desesperada' que llega al barrio.



En 'Mujeres desesperadas', los jugones descubrirán los secretos de sus vecinos en Wisteria Lane.





Los casos de 'CSI' se resuelven en las consolas (izq.). *Pokemon* (dcha), uno de los éxitos de la animación japonesa.

NOVEDAD

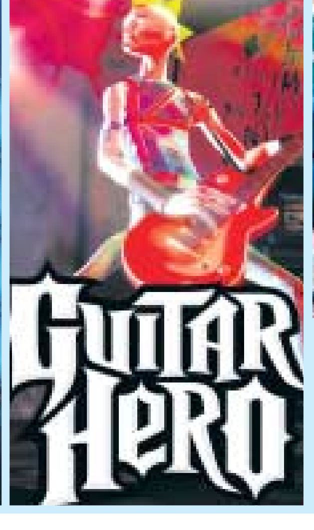


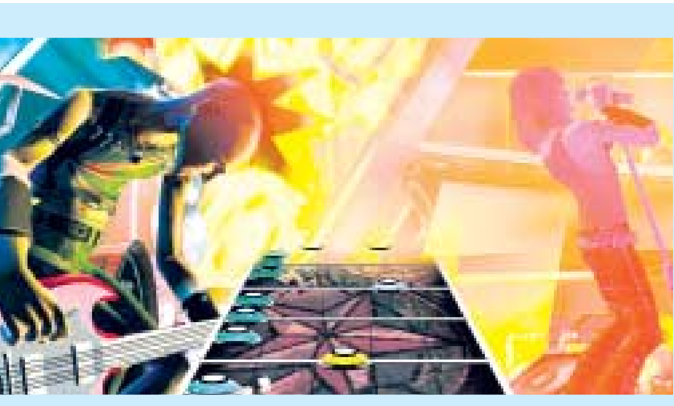
'RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE'

La saga de terror más conocida da el salto a Nintendo DS con un capítulo que pone los pelos de punta. *Resident Evil: Deadly Silence* es otra revisión del original, que apareció hace ya diez años en PlayStation. El juego conserva el argumento, con dos miembros de un grupo de fuerzas especiales escapando de una siniestra mansión llena de zombies y otros monstruos. Existen dos modos de aventura: uno clásico, en el que todo se maneja con la cruceta y los botones, y otro bautizado como modo *rebirth*, en el que los puzzles que hay repartidos por la mansión se han rediseñado y adaptado a las características de la consola. Para resolverlos se debe recurrir al puntero y al micrófono. ● DESARROLLADOR **Capcom** ● PLATAFORMAS **Nintendo DS** ● EDAD **A partir de 16** ● PRECIO **39,95 €** ● WEB ***www.nintendo.es***



EL AVANCE GRÁFICO



ATRONANDO A LOS VECINOS

Precedido de una gran expectación, mayo será el mes de lanzamiento de este original título que se caracteriza por jugarse con una guitarra que emula una legendaria Gibson GS en lugar de con el mando tradicional. Nuestra misión es convertirnos en una estrella de rock.



el foro de www.20minutos.es

VENTAS DE MÚSICA

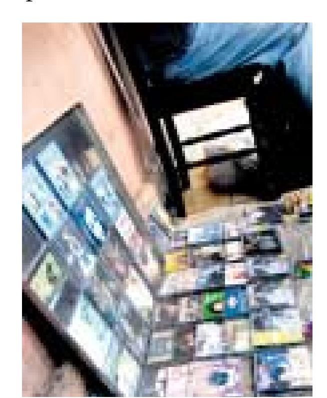
«Que no se equivoquen, los discos buenos se siguen vendiendo»

Las ventas de música grabada en soportes físicos como el CD, cayeron en el 2005 un 5,7% con respecto al 2004, lo que supone que en los últimos cinco años este sector de la industria discográfica ha acumulado un descenso de ventas de estos productos de un 38,8%.

Bajan las ventas de CD, de máquinas de escribir, de Seat 600... Lógico, un producto muy caro y tecnológicamente atrasado. El problema es que los fabricantes de máquinas de escribir no eran amigos de los políticos y éstos sí. Gracias a Dios, si no, estaríamos escribiendo en Olivettis en vez de en un ordenata bajo pena de multa. ***deaqui.***

La solución es fácil: que se pongan a currar, a hacer conciertos, cantando en directo. Pero, claro, la mayoría no vale para el directo... o para trabajar. ***Estrella Molina.***

Pues poco han caído. De todas formas, que no dejen de producir, porfi, que si no, no funciona 'la mula'. Si no hacen música ¿qué nos bajamos los piratillas? ***S. L.***



W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

MÓVILES RELIGIOSOS

Lo último en telefonía móvil es fusionar fe y tecnología, una oferta orientada a cristianos, judíos y musulmanes de EE UU para potenciar la comunicación entre ellos y con Dios.

Lo gracioso es que realmente se crean que así son mejores devotos. Y las empresas no tienen límites para enriquecerse... «¿Has hablado hoy con Dios?». ***María.***

Pues yo quiero un teléfono para hablar directamente con Sharon Stone o Paulina Rubio. ¿Cuándo lo comercializarán? ***Julio.***

DESCARGAS DE CINE

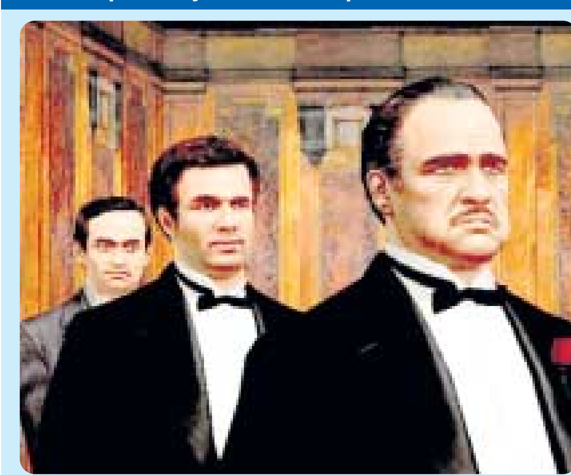
Los seis mayores estudios de Hollywood han anunciado que será posible descargar sus películas de Internet casi al mismo tiempo en que éstas aparezcan en DVD.

Si vas a tardar lo mismo en bajarlo de un servidor oficial que del emule y en el primero tienes que pagar y en el segundo no, ¿por cuál se decantará el consumidor? ***Pozí.***

Que vendan descargas más baratas y con un buen ancho de banda. ***Víctor.***

EL ALMENDRUCO

COMPARTE TUS TRUCOS Y DESCUBRIMIENTOS
Envíalos a *dospuntocero@20minutos.es* para que otros lectores aprendan y avancen en su particular aventura



'EL PADRINO' (XBOX). En la ventana de menú donde aparece **ver las películas,** introduce los siguientes códigos:
VIDA LLENA: Izquierda, **X**, derecha, **Y**, derecha, clic sobre el stick analógico izquierdo.
DESBLOQUEAR TODAS LAS PELÍCULAS: Y, X, Y, X, X, clic sobre el stick analógico izquierdo.

'TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS' (PS2).
Para introducir los códigos debes hacer pausa en el juego apretando **start**:
RELLENAR EL OXÍGENO: Cuando Lara esté baja de oxígeno, guarda el juego y vuélvelo a cargar. Verás cómo vuelve a estar lleno.

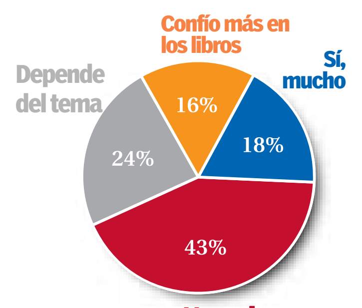


SORTEO XX
www.20minutos.es



ENCUESTAS

¿Te parecen originales los videojuegos que se hacen ahora?



ENTRA EN NUESTRA WEB Y VOTA

RESULTADO DE LA ENCUESTA ANTERIOR:
¿Te fías de la Wikipedia?

Respuesta	%
Confío más en los libros	16%
Sí, mucho	18%
No a ciegas	43%
Depende del tema	24%

Estas encuestas no son científicas y sólo reflejan la opinión de aquellos lectores que han elegido participar en ellas.

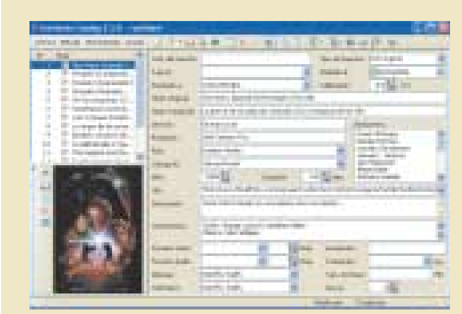
CAJA DE HERRAMIENTAS

CATALOGADORES DE CD Y DVD

ORDENA TUS DISCOS Y PELIS

Quien más y quien menos ya ha tenido tiempo de reunir un centenar de discos en formato CD y una cantidad considerable de películas en DVD. Sin embargo, ¿las tenemos ordenadas y fácilmente localizables? ¿Sabemos cúales están prestadas? Los catalogadores digitales nos facilitan estas tareas.

ANT MOVIE CATALOG. La interfaz de este sencillo programa se estructura como una gran ficha que hay que cumplimentar para cada película. A la izquierda irá apareciendo el listado de películas y las imágenes de las portadas. A la derecha, los campos de la ficha para completar.



Podemos añadir nuestra propia información y portadas. Sin duda, lo mejor del programa es que nos permite importar la ficha y la portada del filme desde una serie de páginas web oficiales, como *imdb.com* o *caratulasdecine.com*. Hay que contar con una conexión a Internet, pero nos ahorraremos mucho trabajo.

Otra gran funcionalidad es la que permite exportar el contenido de nuestra base de datos a diferentes formatos o incluso imprimir el listado de películas.

www.antp.be/software/moviecatalog

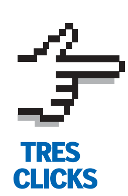
CATALOGADOR 3.0 YURSOFT. Es un catalogador para todo tipo de soportes. Permite establecer una ficha del disco, incluyendo la imagen de portada e incluso las letras de las canciones. Además, podemos conectarnos a Internet para recoger la información de cada disco en la base de datos CDDB.



Incluye un completo gestor de préstamos, en el que podemos especificar quién tiene nuestro disco, dónde, desde cuándo... También permite introducir los datos de adquisición, de manera que podemos dejar constancia de dónde fue comprado el disco y, lo más importante, cuánto nos costó.

www.yursoft.com



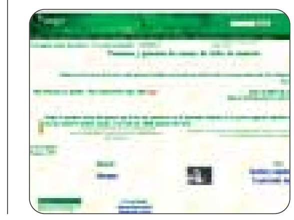


TRES CLICKS

Todo informática
Noticias, trucos, novedades y todo lo que debes saber sobre electrónica, informática y contenidos web. ***http://www.zynkroweb.com.ar***



Para mi amor...
Más de mil poemas sobre la vida, la muerte y el amor. Puedes buscar uno concreto o escribir el tuyo a esa persona tan especial. ***www.ningo.com.ar/***



Los niños, a jugar
Desde simples pistas de magia y pintura, hasta clásicos como el *Tetris*. Decenas de juegos para niños de todas las edades. ***www.gatoconbota.com/***



TELEFONÍA

ASÍ se ahorra EN EL TELÉFONO

Hay varias posibilidades de reducir la factura de llamadas, y todas relacionadas **con la banda ancha**

B. S.
20 MINUTOS

La proliferación de las líneas ADSL conlleva nuevas perspectivas para las llamadas telefónicas. El envío de voz a través de la red de datos o VoIP es una práctica cada vez más habitual, ya que supone un importante ahorro en la realización de llamadas.

En los hogares, la aplicación de este sistema se realiza a través del ordenador. Pero también hay otras formas para poder ahorrar.

ASÍ SE GASTA MENOS

Contratación del ADSL → A la hora de elegir un proveedor, infórmate de si ofrece un paquete conjunto de ancho de banda y tarifa plana para llamadas.

Llamar con el ordenador → Se requiere la instalación de un programa y disponer de unos altavoces (o auriculares) y un micrófono. Hay muchos programas gratuitos para realizar llamadas de PC a PC, pero los más utilizados son GTalk, Skype, MSN y Yahoo Messenger. Para realizar las llamadas gratuitas, tan sólo hay que agregar el contacto de la persona y hacer doble *click* sobre él. Eso sí, es importante que ambas personas utilicen el mismo programa. También se puede llamar a través del ordenador a un teléfono fijo o móvil de cualquier país, lo que supone un ahorro considerable en el coste. Para llamar a números de teléfono convencionales (con Skype o Yahoo, por ejemplo) tan sólo hay que marcar el número en el teclado digital con el que cuentan estos programas, aunque para hablar necesitaremos adquirir crédito.

Telefonía WiFi → La expansión de las redes inalámbricas abiertas así como la aparición de numerosos dispositivos que incluyen esta tecnología está favoreciendo el auge de la comunicación de voz a través de este sistema, aunque todavía no es muy común. Ya podemos encontrar los teléfonos WiFi que han sido desarrollados específicamente para ello, pero también se puede llamar de forma gratuita a través de un ordenador de mano. Este sistema permite a los usuarios realizar conexiones en cualquier lugar en el que haya disponible una red WiFi. Las llamadas serán gratis desde el momento en el que utilicemos los programas antes mencionados y la red sea abierta.





GTalk (arriba), para llamadas gratuitas entre usuarios. Con Skype, también llamadas a teléfonos.



JORGE PARÍS

La compra de saldo

Aunque en un principio pueda suponer un engorro tener que adquirir crédito para realizar llamadas a través del ordenador con programas como Skype o Yahoo Messenger, lo que podemos ahorrar (sobre todo en llamadas internacionales) merece la pena. No existe coste por establecimiento de la llamada, y el crédito puede adquirirse en la página web de estos programas o en establecimientos autorizados.

blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Teleadictos

Los dispositivos digitales pueden cambiar la forma de enfrentarse a unos días de vacaciones. Aunque los que viajan como caracoles son capaces de llevarse el DVD y el televisor, la tecnología hace tiempo que se adaptó al nomadismo. Los reproductores de vídeo portátil se han convertido en una alternativa idónea para el entretenimiento audiovisual en los periodos ociosos. Para los que no quieren o no pueden desconectar, un paso más allá es llevar un reproductor de vídeo como el Archos AV700 TV. Con un disco duro de 40 GB y equipado con batería, puede utilizarse para almacenar películas y otros archivos digitales, y visualizarlos en la pantalla de 7 pulgadas. Pero uno de sus aspectos más interesantes, y el que le diferencia de otros reproductores de vídeo portátil, es que incluye dos sintonizadores de TDT para recibir la señal ya sea en un sitio fijo o en movimiento. Aunque parezca el colmo del teleadicto, ante unas vacaciones aburridas o para el atasco del camino puede resultar una salvación. Eso sí, los lujos se pagan y 700 euros no es precisamente un precio para todos.

Ante unas *vacaciones aburridas puede resultar una salvación*



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

Wimbledon, EN TU SALÓN

'Top Spin 2' puede convertirte en el líder del tenis de sofá, aunque no será fácil...

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Virtua Tennis de Sega ostentó durante mucho tiempo el título de mejor juego de tenis de la historia. Con la llegada de *Top Spin*, muchos atisbaron un sucesor en este reinado. Con un estilo de juego distinto, contó con todos los elementos para convertirse en un gran juego realmente adictivo.

Después de este éxito, *Top Spin 2*, que acaba de salir a la venta, tiene el difícil encargo de mejorar la anterior entrega. No en vano, su desarrollo para Xbox 360 debe mostrar las posibilidades de este título en una consola de nueva generación.

Top Spin 2 mantiene el editor de jugadores e incrementa el nivel de detalles. Pese a tener aspectos gráficos mejorables, el juego conserva y amplía el espíritu competitivo de su predecesor, al menos en Xbox 360, dado que las versiones para portátiles pueden resultar algo decepcionantes.

Dónde, cómo, con quién...

En cuanto a los escenarios, es posible jugar en todo tipo de circuitos y superficies, desde los parques más precarios a las pistas más exclusivas. El título cuenta con diferentes modos de juego: exhibición, torneo, carrera y pequeños retos. A la hora de configurar equipos o rivales, podemos escoger equipos mixtos o enfrentar hombres y mujeres.

Top Spin 2 no es un título fácil de jugar. Requiere cierta práctica y conocer los golpes que pueden brindarnos la victoria, por lo que no hay que desistir. Una vez que hayamos adquirido el nivel necesario, podemos pasar a disputar partidas con jugadores de todo el mundo a través de Xbox Live, una de las mejores experiencias que ofrece el juego.

El modo Grand Slam

Al igual que en la anterior entrega, este modo es muy interesante. Podemos elegir un jugador de serie o crear nuestro propio personaje. Cuando comenzamos nuestra carrera estamos en el puesto número 200 del *ranking* mundial. De nuestro juego dependerán los torneos que disputemos y la calidad de nuestros rivales, que irá aumentando a medida que ganemos encuentros.

ATRÉVETE CONTRA EL Nº 1

Personajes y golpes → El título permite jugar con o contra 24 profesionales, como Roger Federer, Andy Roddick, Carlos Moyá, Lleyton Hewitt, Venus Williams, Maria Sharapova o Lindsay Davenport, aunque echamos en falta la incorporación de Rafa Nadal como nuevo fichaje. Además de los golpes clásicos como cortes, voleas, globos, dejadas y aces, el juego incluye una serie de combos avanzados que permiten otros más elaborados para acabar con el rival.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **2K Games** ● PLATAFORMAS: **Xbox 360, DS, GBA** ● PRECIO: **39,99 euros (DS y GBA), 59,99 (Xbox 360)** ● EDAD: **+3** ● WEB: ***www.topspin2.com/es***

OTRAS NOVEDADES

'ODAMA'

Ambientado en el Japón feudal, para conseguir la victoria hay que usar un arma secreta denominada Odama, una bola de pinball gigante que se utiliza para mermar las defensas enemigas. A esto hay que sumar que debemos dirigir las tropas con la voz. ● DESARROLLADOR **Vivarium** ● PLATAFORMAS **Nintendo GameCube** ● EDAD **+7** ● PRECIO **59,99 €** ● WEB ***http://www.nintendo.es***

'ICE AGE 2: EL DESHIELO'

Basado en la película del mismo nombre, el objetivo es evitar que el deshielo de los glaciares acabe con el valle en el que viven los personajes. El resultado es un juego de plataformas con elementos de videojuego clásico y un buen desarrollo de escenarios. ● DESARROLLADOR **Vivendi Universal Games** ● PLATAFORMAS **DS, GBA, NGC, PC, PS2 y Xbox.** ● EDAD **+3** ● PRECIO **Desde 29,99 €** ● WEB ***http://www.iceage2game.com/es/***



CACHARRERÍA

AIRIS T605. Ocio y trabajo se funden en esta propuesta que aúna PDA y GPS en un mismo dispositivo. Incluye el *software* de navegación Route 66 Iberia, con la cartografía completa de España y Portugal. Incorpora además una antena rotatoria que permite girar el dispositivo y que cambie automáticamente la pantalla de la PDA al GPS. 359 €.

PLANTRONICS VOYAGER 510 BLUETOOTH. Estos auriculares *bluetooth* son los primeros en incorporar, amén de un nuevo diseño, un micrófono con anulación del ruido y un sistema de disminución del viento para una comunicación perfecta. 79,99 €.



SONY CYBER-SHOT DSC-T30. Una cámara digital que ofrece todas las prestaciones necesarias para conseguir buenas imágenes en casi cualquier circunstancia. El estabilizador Super SteadyShot, que compensa el temblor de las manos y una alta sensibilidad que permite usar la cámara con muy poca luz, son, junto a sus 7,2 megapíxeles, sus principales atractivos. 499 €.

EL ALMENDRUCO

'DRIVER: PARALLEL LINES'.

Introduce estas claves en la pantalla de trucos:

IRONMAN: Invencible.
CARSHOW: Todos los vehículos.
GUNRANGE: Desbloquea todas las armas.
GUNBELT: Consigue munición infinita.
KEYSTONE: Debilita a la Policía.
ROLLBAR: Convierte los coches en indestructibles.
ZOOMZOOM: Consigue nitro infinita.



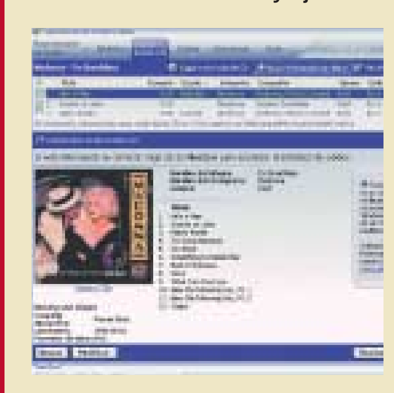
PARTICIPA EN EL SORTEO DE 5 JUEGOS PARA XBOX Y 5 PARA NINTENDO DS Y 10 PELUCHES DE 'ICE AGE 2'. MÁNDANOS TUS TRUCOS Y TUS DATOS A *DOSPUNTOCERO@20MINUTOS.ES*

PASO A PASO

PASA TUS DISCOS A MP3

Son muchos los que ya se han hecho con un reproductor de música digital. Aunque hay otras formas de conseguir las canciones, también podemos pasar nuestra discoteca a formato MP3, un archivo cuyo contenido es una canción que se comprime para ocupar menos espacio y sin que se pierda en calidad de sonido. Además, el archivo incluye toda la información referente al artista, álbum y título. Es lo que se conoce como etiqueta ID3.

1 WINDOWS MEDIA PLAYER 10. Para pasar los CD a MP3 utilizaremos el programa que viene con el sistema operativo Windows XP, Media Player 10. Introducimos el disco en el CD-ROM y ejecutamos el programa. Nos aparecerá el listado de temas, y pulsamos sobre la etiqueta **Copiar desde CD.**



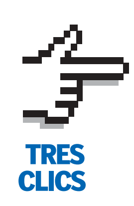
2 BUSCAR INFORMACIÓN DEL ÁLBUM (ID3). Si no aparecieran directamente los nombres de las canciones, tendremos que pulsar sobre **Buscar información del álbum** para recoger toda la información ID3 desde Internet.

3 TEMAS SUELTOS O DISCO COMPLETO. Podemos decidir qué canciones queremos pasar a archivos MP3, el disco entero o sólo unos cuantos temas, señalando de los cuadratines de confirmación que aparecen a la izquierda de los títulos.



4 FORMATO Y COMPRESIÓN. En **Herramientas, Opciones, Copiar música desde CD**, podemos configurar el formato y la compresión deseada. Lo ideal es elegir MP3 y 128 Kbps. Además, aquí se puede señalar en qué lugar del disco duro queremos que se almacenen los archivos.

5 COPIAR MÚSICA DESDE CD. Con sólo pulsar el botón **Copiar música desde CD**, veremos cómo una a una las canciones del disco van pasando al lugar que hemos elegido, en MP3. Sólo quedará pasar esos archivos a nuestro reproductor MP3.



TRES CLICS

De todo un poco

Fotos curiosas, vídeos, juegos *on-line* y todo tipo de chorradas con cabida a tus propios comentarios. ***http://diamondirc.blogspot.com***



Música novel

Tus conciertos, nuevos lanzamientos, formaciones musicales... Una página dedicada a grupos noveles de rock y metal. ***www.inthesoundweb.com***



¿Cuánto he bebido?

Escribe tu edad, frecuencia, el tipo de bebida... y averigua cuánto alcohol has consumido y lo que te ha costado. ***www.iondesign.net/drinkometer/***



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS IMÁGENES EN www.20minutos.es

DIRIGE TU **propio equipo**

La **saga 'SOCOM'** se ha convertido en la estrella de los videojuegos de acción estratégica militar para PS2

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Adicción, realismo, mejora en la creación de clanes o distintos modos de juego son sólo algunas de las posibilidades que ofrece la tercera entrega de la saga *SOCOM.* El título es una mezcla de acción y estrategia en la que prima el juego en equipo.

Con doce misiones, incorpora un tutorial con el que aprender y perfeccionar los movimientos clave. El jugador adquiere el papel de un comandante de los SEAL que combate al enemigo acompañado por su equipo.

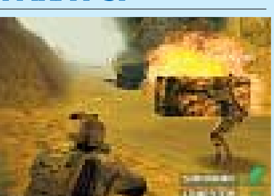
Si tenemos auriculares para jugar mediante voz, podemos dar las órdenes a nuestros subordinados de esa forma, aunque esta opción también se puede realizar a través del menú correspondiente.

El éxito de las misiones depende de la consecución de diferentes objetivos, para lo que será vital organizar al equipo, ya sea manejando los diferentes vehículos, escogiendo las armas adecuadas o realizando labores de rastreo o ataque. No en vano, *SOCOM 3* cuenta con cerca de 1.000 combinaciones armamentísticas, que se forman a través de 31 armas y 21 accesorios compatibles.

Pero si algo le ha valido el éxito a esta saga han sido sus posibilidades de juego *on-line.* Esta tercera entrega permite hasta 32 jugadores (16 por equipo) a la vez y mejora las opciones de comunicación y creación de grupos. Además, hay mapas exclusivos para este modo de juego.

LA VERSIÓN PARA PSP

'FIRETEAM BRAVO'



Al igual que en PS2, uno de los aspectos más llamativos son sus posibilidades en modo multijugador. Admite hasta 16 personas, ya sea a través de conexión inalámbrica LAN o en modo *online.* Incluye auriculares y, para los incondicionales, el juego de PSP permite interoperar con el de PS2 a través de la conexión USB, de forma que se pueda sincronizar información de las misiones.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Zipper Interactive** ● PLATAFORMAS: **PS2 y PSP** ● PRECIO: **59,99 euros (PS2 y PSP), 74,99 euros (PS2 con auriculares)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.socom-hq.com***

OTRAS NOVEDADES

'THE OUTFIT'

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, el jugador forma parte de un grupo del Ejército aliado, que tiene como misión acabar con el Tercer Reich. El equipo está compuesto por tres jefes de pelotón, que habrá que elegir en cada caso en función del tipo de misión de la que se trate. Algunos de los aspectos más destacados son las posibilidades de jugar en red, ya sea en modo enfrentamiento o cooperativo. ● DESARROLLADOR **Relic** ● PLATAFORMA **Xbox 360** ● EDAD **+18** ● PRECIO **64,95 €** ● ***http://www.theoutfitgames.com***

'DRAGON QUEST. EL PERIPLO DEL REY MALDITO'

Dragon Quest, la saga que durante años ha rivalizado con *Final Fantasy* en Japón, por fin llega a tierras occidentales bajo el título de *Dragon Quest: El periplo del Rey Maldito.* Este fantástico RPG *(role playing game)* para PlayStation 2 llega cargado de magia, humor y aventuras, sin olvidar los clásicos combates por turnos. Además, cuenta con unos gráficos muy vistosos estilo *manga* y diseños del mismísimo Akira Toriyama, el creador del famoso cómic *Dragon Ball.* ● DESARROLLADOR **Square Enix** ● PLATAFORMAS **PlayStation 2** ● EDAD **+12** ● PRECIO **Desde 59,95 €** ● ***http://www.square-enix.com***



blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Ellas y los videojuegos

Según un estudio de la Asociación de Consumidores de Electrónica de EE UU, las mujeres entre 25 y 34 años son más *jugonas* que los hombres de esa misma edad. Afirma también que prefieren juegos rápidos, de mecánica sencilla, tipo *Tetris* o *Solitario.* Aunque tal vez sea cierto que buena parte del público femenino tiene cierto reparo inexplicable a acercarse a una consola, cuando un juego se les plantea interesante no dudan en coger el mando. Simuladores sociales complejos como *Los Sims* o innovadoras fórmulas como *Nintendogs* han conseguido atraer al público femenino, y no son juegos sencillos ni rápidos. Pero sí tienen en común con los anteriores que son títulos organizativos de una u otra forma. Quizá por ello se está apostando, paralelamente, por otras fórmulas, también para consolas. Títulos centrados en la agudeza visual o la retentiva van a inundar los listados de nuevos lanzamientos. Pese a que resulte retrógrado distinguir entre juegos de mujeres y hombres, parece que el género tiene mucho más que decir de lo que parece.

'Los Sims' o 'Nintendogs' *han conseguido atraer al público femenino*



● SIGUE ESTE 'BLOG' EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA





EASY COMM HD ALL IN ONE. *Hub* de dos puertos para conectar diversos dispositivos, lector de tarjetas que soporta los formatos más habituales y unidad de almacenamiento: todo en uno. Disponible con discos duros de varias capacidades. 49,9 € (caja)

CP-RS56 Y CP-RX61 Y. Dos proyectores de Hitachi para uso empresarial, doméstico y educativo. Ambos incluyen lentes de *zoom* óptico que permiten alcanzar un tamaño de 60 pulgadas a 1,8 metros de distancia. Se han optimizado también las conexiones para mejorar el resultado final. 745/875 €.





MAXDATA ECO 4100 IE. Un portátil para trabajar en condiciones extremas. Un marco protector de goma y un refuerzo de la pantalla LCD con una plancha acrílica endurecida son algunas de las innovaciones que garantizan su solidez en entorno hostil. 1.365 €.

KB-SKYPE. Una solución para ahorrar en llamadas y en espacio libre en el escritorio. Se trata de un teclado firmado por la marca COLORSit y que presenta un sistema de micrófono incorporado para utilizar con Skype, para llamadas de voz por IP, de un modo directo, intuitivo y, sobre todo, integrado. 20 €.





RIMAX TDT5500 HD. La televisión digital terrestre (TDT) ya es una realidad en España y la necesidad de adaptarse a los nuevos tiempos convertirá pronto a los receptores de TDT en un elemento indispensable en todos los hogares. La apuesta de Rimax incluye, incorporado al receptor de TDT, un disco duro de 80 GB, lo que permite la grabación de hasta 50 horas de contenido en formato MPEG-2. Para no perderse ni un solo minuto de programación. 198,99 €.



INFORMÁTICA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

ASÍ ES un portátil DE 80 EUROS

Una iniciativa solidaria permitirá producir ordenadores personales **a precio de saldo**

IVÁN GARCÍA

El año pasado Nicholas Negroponte anunció un proyecto del MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts), llamado *Un portátil para cada niño*, que pretende fabricar ordenadores de 100 dólares (unos 80 euros) para acercar la tecnología a los niños de países en vías de desarrollo.

Este propósito ha generado reacciones a favor y en contra, pero la primera pregunta es: ¿cómo se hace un portátil de este precio? En el caso del *software* existen opciones de libre distribución, pero... ¿y el *hardware?*

Según Michail Bletsas, responsable de telecomunicaciones del proyecto, el 50% del coste de una computadora tiene que ver con gastos de publicidad. Éste es un dinero que se ahorrará, ya que, en teoría, los primeros interesados en la distribución de estos equipos serán los Gobiernos.

Para la fabricación se ha recurrido a la empresa Quanta, que, aunque poco conocida, es uno de los mayores constructores de portátiles.

Por su reducida memoria (512 MB) hay quien ya ha comparado esta propuesta con proyectos como los Net PC, que fracasaron por funcionar solamente conectados a la red, aunque su orientación era totalmente distinta.

China, a su aire

Mientras el proyecto del MIT tiene como objetivo a los Gobiernos de países en vías de desarrollo, China prepara su propio PC de 100 euros para su comercialización. Se llamará Longmeng (Sueño del Dragón) y tendrá una potencia similar a la de un Pentium III. A diferencia del proyecto *Un portátil para cada niño* del MIT, incluirá unidad de DVD.



La pantalla es de 7 pulgadas, frente a las 12 habituales de los equipos más pequeños del mercado.

LO IMPORTANTE ES EL INTERIOR

PROCESADOR Y EXTRAS

De bajo coste

En la primera generación se usará un procesador AMD Geode GX 533@1.1W que funciona a 400 MHz montado en una placa también de AMD. Se trata de un procesador de bajo consumo compatible con Pentium. La tarjeta gráfica está integrada en el procesador y usa la misma memoria, que será sólo 128 MB. Los equipos incluyen dos altavoces y red inalámbrica WiFi. Además, llevará tres puertos USB 2.0 para conectar periféricos.

SIN ENCHUFE

Recarga a manivela

Para países sin electricidad. La batería se recargará girando una manivela. También se está trabajando en una versión con pedal, más cómoda.



MEMORIA Y PANTALLA

Sin disco duro

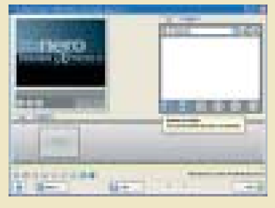
Al menos no uno tradicional. En su lugar usará 512 MB de memoria similar a las tarjetas de las cámaras. Ésta es la mayor limitación de estos ordenadores, que no podrán almacenar muchos documentos ni se le podrán instalar demasiados programas.

La pantalla es uno de los componentes más caros, por eso se recurre a un modelo de sólo siete pulgadas, que además será en blanco y negro. Eso sí, se podrá girar al estilo Tablet PC y tendrá 1.110 × 830 píxeles de resolución.

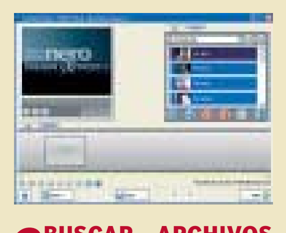
PASO A PASO

TUS FOTOS EN LA TELE

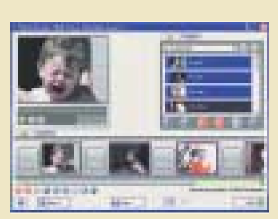
Las cámaras digitales ya superan con creces en ventas a las cámaras de carrete, lo que ha supuesto que las fotos personales invadan los ordenadores. La forma más fácil y amena de compartir tus fotografías es a través del DVD. Así podrás verlas en el televisor.



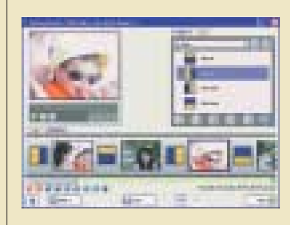
1 NERO VISION EXPRESS 2. Si ya tienes una grabadora de DVD, seguro que también cuentas con una versión de la *suite* de grabación de Nero que incluye este programa. Nos servirá, entre otras cosas, para componer un DVD de fotografías a modo de diapositivas.



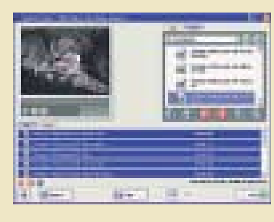
2 BUSCAR ARCHIVOS MULTIMEDIA. Como si de un vídeo se tratase, en la interfaz de **Vision Express** hay que ir situando las fotos que queremos que compongan la presentación en el orden adecuado. Para ello pulsamos sobre el botón **Browse For Media.** Desde aquí también podemos añadir archivos de música para hacer más ameno el paso de diapositivas.



3 INSERTAR FOTOS. Seleccionamos las fotografías que queramos haciendo un clic sobre ellas y pulsamos el botón **Add to Project**, que se distingue por el signo **+**. Podemos comprobar que en la línea de tiempo van apareciendo las imágenes elegidas con una transición estándar entre cada una de ellas.



4 TRANSICIONES. Podemos personalizar las transiciones entre cada foto y seleccionar en el menú **Display Transitions**, o también haciendo doble clic sobre cualquiera de ellas.



5 EFECTOS. Bajo la línea de tiempo se encuentra el menú de configuración avanzada, donde podemos añadir efectos a las imágenes, cambiar el tiempo de exposición, rotarlas o modificar su color y brillo.



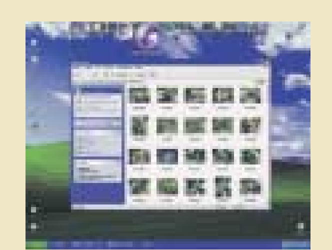
6 GRABAR EL DISCO. Conviene realizar distintos archivos de vídeo para después grabarlos en un DVD, o podemos finalizar la composición grabando el disco directamente desde esta aplicación. Sólo hay que pulsar sobre **Siguiente** y seguir las instrucciones.

CAJA DE HERRAMIENTAS

CONFIGURA **UN ESCRITORIO ANIMADO**

TU PC COMO UN MAC

Ventanas que se despliegan con rapidez, barras de aplicaciones con iconos que se magnifican con el paso del ratón... Son aplicaciones técnicas de los ordenadores Mac de Apple que también puedes disfrutar fácilmente en tu PC.



BARRA DE ICONOS OBJECTDOCK. Aunque está completamente en inglés, la instalación y configuración de este programa son sencillas y merece la pena. En nuestro clásico escritorio de Windows nos encontramos con una barra de aplicaciones en la parte superior del escritorio.

Esta barra en principio consta de cuatro apartados en los que figuran diferentes aplicaciones y accesos directos a los que podemos recurrir de forma rápida, gracias a los iconos que los representan. Se trata de una forma gráfica de tener todo a mano cómodamente.

Al pasar el puntero del ratón por la barra los iconos se magnifican. Además, podemos personalizarla a nuestro gusto con todas las aplicaciones que queramos con sólo arrastrar el icono a la barra.

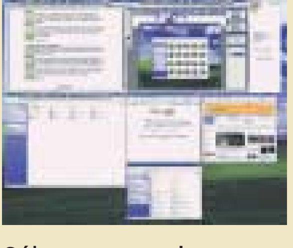
www.objectdock.com



WINPLOSION. Si estás cansado de trabajar con el PC, de abrir ventanas y más ventanas mientras navegas por Internet o utilizas aplicaciones, este programa te ayudará a no perderte dentro de tu escritorio.



El sistema organiza la gestión de las ventanas utilizando las esquinas del escritorio como botones para realizar diferentes tareas, Algunas de las aplicaciones que podemos realizar son minimizar todas las ventanas, visualizarlas en un mosaico o ir a una ventana concreta directamente.



Sólo es necesario acercar el puntero del ratón a cualquiera de las cuatro esquinas de la pantalla y comprobaremos que en cada una se ejecuta una acción diferente. De este modo, tenemos un acceso rápido a todas las ventanas abiertas.

www.winplosion.com



ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGÍA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

GOOGLE CALENDAR

«¿No basta con los que nos regalan carniceros, fruteros...?»

Google ha creado un servicio gratuito de calendario que supone un nuevo frente en la dura lucha con Yahoo! De momento sólo está disponible en inglés.

Tenemos un maravilloso idioma que no tengo ganas de perder. ¿El inglés?, lo hablo. ¿El francés?, también. ¿El alemán?, asimismo. Así que no soy un ignorante. Pero mi idioma lo defiendo, y no entiendo cómo Google no puede ofrecer ese servicio en español, es imperdonable. *DaniÉ.*

Google tiende a traducir sus utilidades, así que no tardaremos demasiado en tenerlo en castellano. *Alejandro.*

Una pregunta: ¿para qué queremos un calendario *on line*, teniendo cientos que nos regalan en Navidades carniceros, pescaderos, fruteros, electricistas, fontaneros, los que nos echan con propaganda, los que reparten...? *Hinx*

¿Hasta dónde llegarán? ¿Algún día todos trabajaremos para Google? Si pagan bien... *telemarkado.*

FAMILY LOCATOR

La tercera operadora de telefonía móvil en los Estados Unidos, Sprint, ha lanzado un nuevo servicio que incluye mapas para que los padres sepan exactamente dónde están sus retoños en cada momento.

Está muy bien poder ubicar a un usuario de teléfono, pero cada vez me da más miedo el no saber dónde vamos a ir a parar con el móvil de las narices. *Chini.*

No le veo futuro, no creo que los adolescentes permitan que les compren este móvil, sabiendo que va a reducirse su privacidad. *c.b.c.*

Será móvil chivato o móvil espia, pero no niñera: no da amor. *EM en un RS.*

W *Entra en nuestros foros* **www.20minutos.es**

LOS BEATLES

Tras varias discusiones con Apple por el logo de la manzana y después de años negándose a participar en el negocio de la música *on line*, los Beatles, finalmente, venderán sus canciones, *remasterizadas*, a través de Internet.

Serán Ringo, Paul y Yoko Ono, claro.... *Txumari.*

Nos gusten o no, los Beatles es probablemente el grupo que más impacto social ha causado en la historia de la música moderna. *Igor.*

Un disco sin *remasterizar* de los Beatles vale 22 euros. Por tanto, si quieres coleccionar su catálogo básico te saldrá aproximadamente la broma por no menos de 352 euros. Me da miedo lo que valdrán las reediciones. *Peter.*

En el Emule está toda su discografía y películas, para uso personal, claro. Y repito una vez más: que no te engañen diciendo que es piratería; la piratería se hace en el mar, ¿o es que compartir es ilegal? *Osirak.*

Los Beatles ya no venden nada. Quienes venden son fulanos y empresas que han adquirido los derechos de alguna manera, pero que en modo alguno son autores de ello. *Uno.*

BANDA ANCHA

La proliferación de las líneas ADSL conlleva nuevas perspectivas también para las llamadas de voz. El concepto de VoIP o el envío de voz a través de la red de datos es una práctica cada vez más habitual que supone un importante ahorro en la realización de llamadas.

Con el Voipbuster tienes la posibilidad de llamar gratis a un montón de países, entre los que ahora está España. Las llamadas a móviles son caras, pero depende del lugar. A Rusia te cuesta 3,48 céntimos por minuto, y a Hong Kong 1,16, pero la gran mayoría rondan los 20 céntimos por minuto. Está más bien pensado para *landline*; no todo iba a ser genial. *Guakamole.*

Yo también uso Voipbuster. El único inconveniente es que tienes que echarle crédito para llamar gratis, sino sólo te dejan un minuto de prueba. *El chache.*

EL ALMENDRUCO

PARTICIPA EN EL SORTEO DE CINCO JUEGOS PARA XBOX Y CINCO PARA NINTENDO DS Y DIEZ PELUCHES DE *ICE AGE 2*. MÁNDANOS TUS TRUCOS Y TUS DATOS A *DOSPUNTOCERO@20MINUTOS.ES*

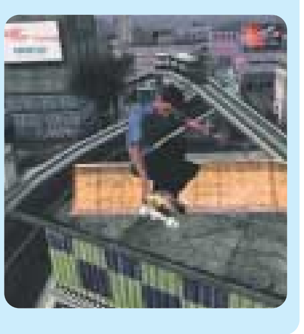


'ANIMAL CROSSING: WILD WORLD' (NINTENDO DS)

Boondox es una ciudad muy pobre. Haz las donaciones suficientes y conseguirás desbloquear alguna recompensa.

PLUMA AZUL: Dona 200.000 campanas.
PLUMA VERDE: Dona 10.000 campanas.
PLUMA PÚRPURA: Dona 1.100.000 campanas.
PLUMA ARCOIRIS: dona 6.400.000 campanas.

'TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND' (PS2)

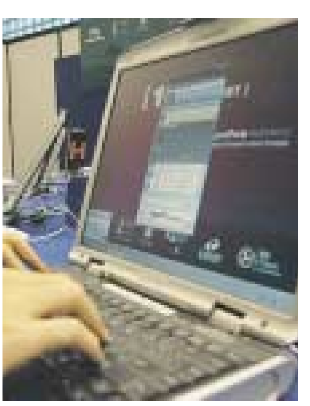


Introduce los siguientes códigos durante el juego. Ten en cuenta las mayúsculas:

sirius-DJ: Jason Ellis.
the_condor: Matt Hoffman.
help1nghand: Mindy.
2them00n: Moon Gravity.
grindXpert: Perfect Grind.
2wheels!: Perfect Manual.
h!tchar!de: Perfect Skitch.

ENCUESTAS

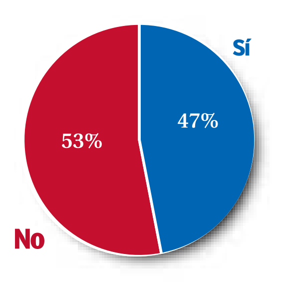
¿Cuál es el navegador de Internet que usas de forma habitual?



ENTRA EN NUESTRA WEB Y VOTA

ENCUESTA ANTERIOR

¿Te parecen originales los videojuegos de ahora?



Estas encuestas no son científicas y sólo reflejan la opinión de aquellos lectores que han elegido participar en ellas.

MI WEB Y YO

«Todos los chistes son originales míos»



«La página tiene cinco años... hace poco me he enterado que a esto se le llama *blog*. Todo comenzó con el famoso chiste de los glugluglinos y la canción de los elefantes. A partir de ahí decidí contar mis propios chistes y mis historias de risa en la web. Todas son originales mías. También hay algún intento de hacer cómic con el Paint». Ésta es la filosofía de esta página creada por Moisés López, «un *friky* múltiple amante del cine, la informática y la ciencia ficción».

☛ *www.glugluglinos.com*

ENSÉÑANOS TU WEB. MÁNDANOS TU 'LINK' Y TUS DATOS A dospuntocero@20minutos.es





TRES CLICS

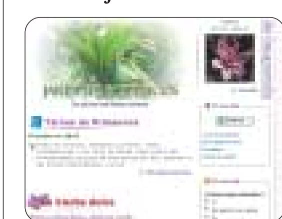
Ayuda a un gatito

Todos estos felinos esperan que alguien los adopte. Aquí tienes sus fotos, una lista de protectoras y hasta un cementerio virtual.
www.gataweb.com



Plantas más sanas

Noticias, consejos y todo lo que debes saber para ser un buen jardinero. Incluye un tablón de anuncios para el intercambio de usuarios.
www.arsflorae.com



Recetas del mundo

Cócteles, restaurantes y especialidades de cualquier parte del mundo. Elige un lugar, una receta y... ¡a la cocina!
www.arecetas.com/



GADGETS

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

TECNOLOGÍA PARA intrépidos

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Salir al campo, subir a la montaña, hacer *trekking*, vadear un río... Proliferan los dispositivos orientados a los deportes de aventura. Si te gusta disfrutar del aire libre, te mostramos algunos cacharros útiles y resistentes que no deben faltar en tu mochila.

NO SÓLO LA HORA

Un reloj que resiste temperaturas de hasta -10º y dispone de altímetro, brújula, barómetro y termómetro entre otras prestaciones es un accesorio que debes plantearte si practicas actividades de montaña. ● CASIO PRO TREK ● 245 EUROS



QUE NO TE SORPRENDAN

Además de guiarnos por la ruta correcta, este navegador ofrece información del tráfico en tiempo real gracias al receptor FM, avisando de posibles atascos o inclemencias meteorológicas. ● VIAMICHELIN NAVIGATION X-950T ● DESDE 400 EUROS





COMO MCGYVER

Si te gusta la música, seguro que en tus viajes llevas un reproductor MP3. Imagínate que además contase con una navaja Victorinox, entre otros accesorios. ● SWISSBIT S. BEAT ● DESDE 156 EUROS

NO TIENE PÉRDIDA

Este GPS con carcasa impermeable tiene compás electrónico, para una rápida y precisa orientación. Posee altímetro, barómetro y navegador de ruta, entre otras prestaciones. ● GARMIN ETREX ● 349 EUROS

DE LARGA DISTANCIA

Estos prismáticos resistentes al agua integran también una cámara digital de 2 MP. En la pantalla LCD pueden verse las imágenes que se han tomado. ● TRUST DIGICAM DB-2180 ● 180 EUROS

CON LA CASA A CUESTAS

Esta chaqueta cuenta con 30 bolsillos que ofrecen mucho espacio para guardar cacharros. Sus cierres evitan que los dispositivos se golpeen unos contra otros. ● SCOOTEVEST ● DESDE 180 EUROS

MIDE TUS PASOS

Este podómetro permite contar los pasos que se han dado, medir la distancia correspondiente y el consumo de calorías. Avisa del tiempo restante para llegar al objetivo e incluye radio. ● OREGON SCIENTIFIC PE829 ● 45 EUROS

SIEMPRE CONECTADO

Un *walkie talkie* de pequeñas dimensiones es un accesorio que no puede faltar en las actividades al aire libre. Resistentes a salpicaduras, su cobertura llega a los 5 kilómetros y disponen de ocho canales para poder comunicarse. ● MOTOROLA T4502 ● 49 EUROS



Aires de Japón

En general, la gente tiene cierto reparo a colocar un ordenador en el salón a modo de *media center*. Los inconvenientes son, sobre todo, cuestiones estéticas y el ruido que genera el ventilador. No es el caso de los *modders*, que disfrutan modificando sus ordenadores hasta convertirlos en únicos. Aprovechan *parties* y otros eventos multitudinarios para mostrar sus ordenadores, auténticas obras de arte en algunos casos y despliegue de trabajo en todos ellos. Existen concursos de *modding* donde podemos ver desde un ro-



bot R2-D2 reconvertido a PC hasta una guitarra acústica que hace las veces de ordenador. Nick Falzone, un estudiante de 19 años, ha diseñado esta máquina de reminiscencias japonesas llamada Sangaku. No es exactamente un *mod*, puesto que no es el resultado de la modificación de un PC. Sangaku se ha creado desde cero, desde la carcasa hasta las piezas internas. El resultado es una obra de arte plenamente funcional que puede ser colocada en cualquier parte. Si tienes amplios conocimientos de informática y además eres un manitas, no dudes en darte una vuelta por las páginas web del autor: *www.nickfalzonedesign.com*

● SIGUE ESTE 'BLOG' EN www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

TODAS LAS IMÁGENES EN www.20minutos.es

AVENTURAS CON SABOR A 'manga'

La estética de los **dibujos japoneses** se ha apoderado del mercado occidental

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

El *manga* o cómic japonés se ha convertido en una moda con tanta influencia, que ha arraigado en Occidente con una fuerza impresionante. Con su peculiar estética –caracterizada por héroes de ojos grandes, cuerpos estilizados y peinados imposibles– el *manga* es actualmente una gran inspiración para los creadores de videojuegos de todo el mundo.

A principios de los noventa, el manga se popularizó en España gracias a dibujantes como Akira Toriyama, creador de *Dragon Ball*, cómic del que se han realizado decenas de videojuegos en varias plataformas.

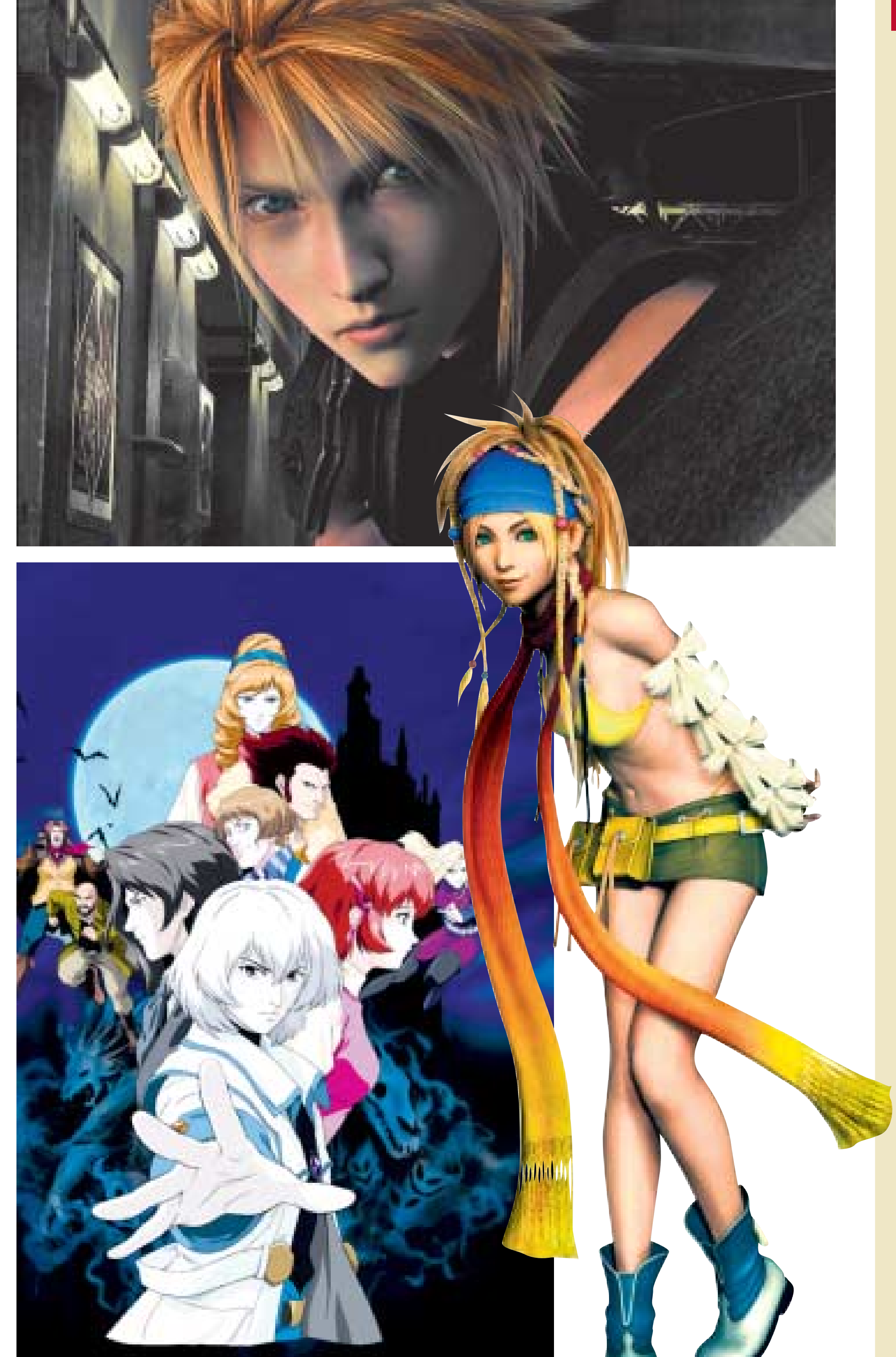
Viejos 'animes'

(series de dibujos 'manga') siguen adaptándose en las plataformas actuales

Muchos han sido los cómics japoneses que han visto adaptaciones a videojuego: *Los caballeros del zodíaco, Ghost in the Shell, Evangelion*... Pero muchos son también los juegos que adoptan este *look* sin proceder de ningún *manga*: *Castlevania, Devil May Cry* o la saga *Final Fantasy*, capaz de crear un estilo tan peculiar que sus fans no dudan en caracterizarse como sus protagonistas.

Desarrolladores de juegos como *Soul Calibur* también han abrazado esta estética conscientes de su atractivo.

El dibujo *manga* se ha extendido tanto en los últimos 20 años que, incluso, algunos personajes clásicos han sufrido transformaciones para adaptarse a los nuevos tiempos. Sonic, el conocido erizo azul de Sega, ha pasado de ser una mascota más bien rechoncha a convertirse en un estilizado puercoespín con aires de superhéroe.



Cloud, de *Final Fantasy VII* (arriba); Rikku, de *Final Fantasy X-2* (derecha); y una imagen de *Castlevania: Dawn of Sorrow* (sobre estas líneas).

PASO A PASO

LA RENTA, MÁS FÁCIL

Si en Hacienda ya te han dicho que no te hacen la declaración o estás harto de pagarle a la gestoría por algo que puedes hacer tú, ésta es tu oportunidad. Descarga e instala fácilmente el programa PADRE y haz la declaración de la renta desde tu ordenador.

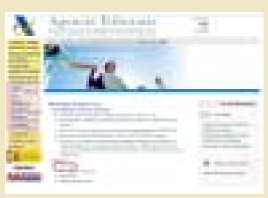
1 DESCARGA. En la página web de la Agencia Tributaria (*www.aeat.es*) podemos bajarnos fácilmente el programa PADRE para después instalarlo en nuestro ordenador.



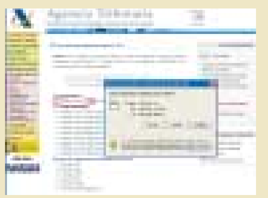
En el menú de la izquierda, dentro del módulo **Descarga Programas**, está el apartado **I.R.P.F. y Patrimonio.**



Dentro de este apartado, tendremos que pulsar sobre el módulo **Renta 2005** y después, en **Opciones**, seleccionar la opción **Descarga.**

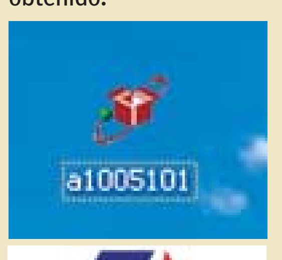


Aunque podemos bajar uno a uno los módulos de instalación del programa, con descargarnos el **Módulo único** será suficiente, siempre que tengamos una conexión ADSL.



Para la correcta instalación del programa es necesario tener ya instalados algunos componentes adicionales que podemos conseguir también desde aquí.

2 INSTALACIÓN. Una vez descargado el programa tendremos que instalarlo haciendo doble clic sobre el archivo recién obtenido.





Un cómodo asistente nos guiará a través de la instalación y nos preguntará dónde queremos que se almacenen los datos del programa en nuestro ordenador.



Cuando ya esté instalado, sólo quedará arrancar el programa y comenzar a introducir los datos. Es recomendable disponer del documento de los datos fiscales facilitado por Hacienda, ya que a través de la Red podremos incorporarlos automáticamente.

20 SEGUNDOS

Sony baja la PS2 de 150 a 130 dólares en EE UU

Con esta nueva bajada de precio, Sony pretende dar un nuevo impulso a las ventas de su popular consola PS2, que ya lleva, desde su lanzamiento en el año 2000, más de 101 millones de copias vendidas. En España cuesta 149,90 euros.



Baterías incendiarias en portátiles de HP

El gigante informático Hewlett-Packard ha pedido a los consumidores que devuelvan unas 16.000 baterías de ordenadores portátiles vendidas en todo el mundo, porque pueden recalentarse y causar un incendio. En uno de los casos denunciados, la batería llegó a causar heridas leves a un usuario.

Un coche de tres ruedas y un metro de ancho

Científicos europeos presentaron en la Universidad de Bath (Gran Bretaña) el prototipo de un coche ecológico de tres ruedas con el que pretenden ayudar a solucionar los problemas de tráfico en las grandes ciudades. El Clever (Compact Low Emission Vehicle for Urban Transport), como lo han denominado sus creadores, tiene un metro de anchura y contamina mucho menos que los vehículos actuales. La idea es combinar el pequeño tamaño de las motos con la seguridad y la comodidad de los coches.

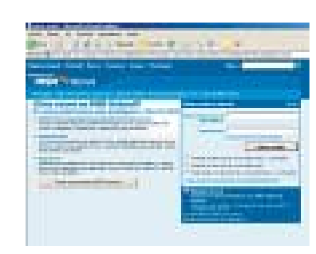


Suben los usuarios del correo electrónico

El número de españoles que utiliza servicios de *e-mail* se ha incrementado en casi un 58% en el último año, al pasar de cerca de 4,8 millones de usuarios en febrero de 2005 a 7,5 millones en febrero de este año, según el panel de audiencias de Nielsen//NetRatings. El primer puesto del *ranking* lo ocupa MSN Hotmail, con más de seis millones de usuarios.

La SGAE asume la victoria de los piratas

El responsable de la Oficina de Defensa de la Propiedad Intelectual de la Sociedad General de Autores, Manuel de Benito, dijo el jueves que, «desgraciadamente», se está perdiendo la batalla contra la piratería discográfica por medios digitales como Internet. De Benito señaló que, por contra, en el ámbito «tradicional» de la piratería se está avanzando. Cada vez hay menos *top-manta* y menos mochileros en los bares.



● CAJA DE HERRAMIENTAS

PROGRAMAS OFIMÁTICOS **GRATUITOS**

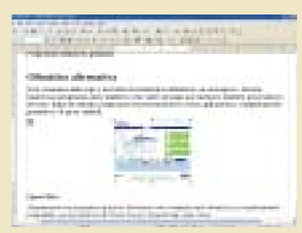
ALTERNATIVA A OFFICE

Si tu economía anda coja y necesitas herramientas ofimáticas, no desesperes. Existen numerosos programas muy similares a las *suites* de pago que incluyen todo tipo de aplicaciones completamente gratuitas y de gran calidad. Prueba y no te arrepentirás.



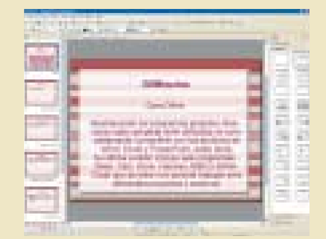
'OPENOFFICE'. Abanderando los programas gratuitos *(freeware)*, esta completa suite ofimática es compatible con los archivos de Word, Excel y PowerPoint, entre otros. Su última versión incluye seis programas: *Base, Calc, Draw, Impress, Math* y *Writer*. Cada uno de ellos nos permite trabajar para diferentes proyectos y archivos.

Writer es un excelente procesador de textos desde el que podemos componer cualquier documento, combinando además imágenes y todo tipo de efectos deseados para las fuentes.



Draw, un sencillo pero potente programa, sirve para dibujar y realizar todo tipo de proyectos gráficos.

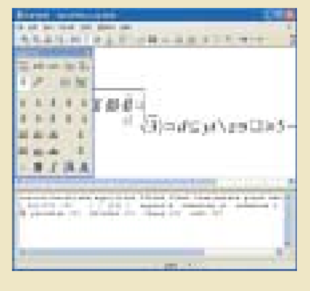
Calc resulta muy útil para la elaboración de hojas de cálculo, y una aplicación ideal para realizar complejas tablas o largos listados.



Con *Impress* podremos elaborar presentaciones gráficas combinando imágenes y textos como si se tratase de una exposición de diapositivas.

Base nos permite crear bases de datos para después realizar búsquedas mediante campos, imprimir listas o realizar envíos de correspondencia.

Aunque no se trata de una aplicación de uso general, el programa *Math* se constituye en una perfecta herramienta para los que necesitan esquematizar fórmulas matemáticas y realizar cualquier tipo de cálculo, lo complejo.



Desde las aplicaciones de OpenOffice es posible guardar los archivos con las conocidas extensiones DOC, XLS o PPT. Y todo ello se puede hacer de forma completamente gratuita.

www.openoffice.org

ZONA 2.0 PUNTO

OPINA EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CHIPS DE MASCOTAS

«Voy a formatear a mi gato ahora mismo»

Ni al ordenador, ni al móvil... Según han demostrado expertos de la Universidad de Amsterdam, la nueva amenaza tecnológica afecta a los chips de identificación de mascotas, que pueden verse infectados por virus informáticos.

Yo por eso tengo a mi gata pirata. No le he puesto el chip. ***jr.***

Eso en el campo no pasa. Pregunta a Cipriano, de Villarrecuéncanos de Abajo, si se le ha metido un virus informático a sus cabras. ***Mike Bonales.***

Pronto el antivirus para mascotas: WEEEEEEE. ***Nikz.***

Yo conecté mi gato por USB al PC y he *crackeado* la bios del microchip. Ahora quiero enchufarlo a la mula para poder descargar pelis. Para el tema de los virus, me bajo el Panda y monto un zoológico. ***Corell***

MICROSOFT

Nuevo capítulo del largo litigio que cuestiona el modelo de negocio del gigante informático. En la primera jornada de juicio ante la Comisión Europea, el tema central fue la legalidad de la conducta monopolista de Microsoft al incluir Media Player en el sistema operativo Windows. La comisaria europea de Competencia amenaza a Microsoft con una multa de dos millones de euros diarios.

Si he pagado por mi *hardware* y por un sistema operativo, ¿por qué Windows tiene que decirme lo que puedo o no puedo hacer? ***Tharok.***

¿Y qué son dos millones de euros para Guillermo Puertas? Si fueran 200 ó 2.000, bueno está, pero dos son calderilla para Bill. ***Tócame Roque.***

Es un problema en el futuro DNI electrónico, eso suponiendo que en el chip de las mascotas no se graben también tus datos personales. Cualquiera podría llegar a obtener tu nombre y tu dirección con pasar cerca de ti. Así que, ya sabéis, carteras forradas en aluminio y tu mascota tiene el chip en las orejas, orejeras de aluminio. ***Demostenes.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

FERIA DE HANNOVER

Los robots más sofisticados del mundo se exponen a lo largo de toda esta semana en Alemania. Entre los productos que más han llamado la atención en el primer día de feria se encuentran los Airacuda, peces biónicos con control remoto que se mueven con un realismo nunca visto hasta ahora.

Cómo cambia el mundo. Antes se emocionaban cuando hacían fuego y ahora mira todo lo que pasa. ***Pepereina***

¿Biónicos, por qué? ¿Qué parte de esos peces está viva? Qué parte es orgánica? Si son completamente robots, no pueden nunca llamarse biónicos, sino simplemente robots. ***Ser.***

Crear vida (aunque sea la de meros peces) sólo le corresponde a Él. Estos científicos ateos insisten en burlarse de la labor de Dios. ***Creyente.***

¿AUTOPIRATEO?

Urban Castle Magic es un grupo de música de Murcia, pero muy conocido en China, donde tienen club de fans. El éxito les llegó gracias a Internet. Adoptaron la filosofía 'Creative Commons' y se autopiratearon: colgaron sus temas en Emule.

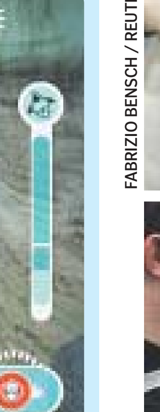
Esto no es autopiratearse, en esta practica no hay nada que sea ilegal. Si tienes licencia *Creative Commons* puedes hacerte copias y pasarlas; con lo cual, de autopiratearse nada, sólo es otra forma de distribución. ***Tisza.***

Qué bien que los grupos musicales estén entendiendo por fin que las descargas de Internet existen y que resulta totalmente imposible terminar con ellas. Otras bandas de música deberían hacer lo mismo que estos murcianos y aprovecharse de Internet en vez de combatirla. ***Rodoc.***

Ya llegó al fin el futuro ansiado. Esto es maravilloso y sólo es el principio. Viva Internet. Finalmente, podremos oír a quien nos de la gana, leer a quien amemos, y no seguir como borregos mirando y amando lo que nos obligan los medios. ***Yolanda.***

● EL **ALMENDRUCO**

SORTEAMOS 5 JUEGOS PARA NINTENDO DS, 5 PARA XBOX Y 10 PELUCHES DE 'ICE AGE 2'. MANDA TUS TRUCOS A *DOSPUNTOCERO@20MINUTOS.ES*



● **'EYE TOY: ANTIGRAV' (PS2)**

DRONE: Gana *Black Rock Ridge* en modo velocidad.
NUEVOS TRAJES: Obtén los 6 AG en un nivel.
CRIMSOND: Gana *Black Rock Ridge* en modo estilo.

● **'SPLINTER CELL: CHAOS THEORY' (PS2)**

DESBLOQUEAR TODOS LOS NIVELES: Después de elegir modo solo o cooperativo, introducir la siguiente combinación de teclas: L1 + L2 + R1 + R2; pulsar simultáneamente ■ cinco veces y luego ● otras cinco. *Feras Qasas*

PATRICK LUX/ EFE



FABRIZIO BENSCH / REUTERS



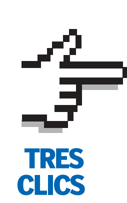
PATRICK LUX/ EFE



PATRICK LUX/ EFE

La nueva tecnología cobra vida

Robots futbolistas (arriba), manos articuladas (centro izda.), relojes mecánicos (centro dcha.) y peces biónicos son algunas de las creaciones que han podido verse en la Feria de la Industria de Hannover (Alemania), la cita tecnológica más importante del mundo, que estará abierta hasta el día 28.

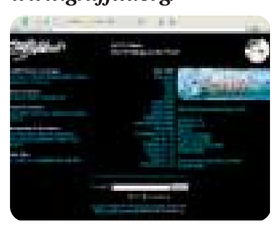


TRES CLICS

Arte urbano

Graffitis de todo el mundo, galerías, infinidad de enlaces, artículos, libros, herramientas... a un golpe de ratón.

www.graffiti.org/



Para los teatreros

Compañías, escuelas, consejos, anuncios, textos y todo lo que necesitas saber para formar parte del mundo del teatro.

www.noteatrofies.com



Nada por aquí...

Una sencilla página en la que se explican algunos fáciles juegos de manos para sorprender.

www.arrakis.es /~balbino/index.htm



PERIFÉRICOS

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Y AHORA, ¿con qué imprimo?

De inyección de tinta o láser, color o blanco y negro, sólo para fotos o también para texto... siempre hay una **impresora idónea para cada necesidad**

IVÁN GARCÍA

Por mucho que nos hayamos digitalizado, algunos siguen prefiriendo ver las cosas en papel. Hay muchos tipos de impresoras y no todas son apropiadas para todos los trabajos. Así que, antes de pasar por la tienda, debemos hacernos algunas preguntas.

A TENER EN CUENTA

¿Qué uso le das? → Si imprimes sólo texto y no necesitas color, sólo hay una opción: las láser monocromo (desde 100 euros). Pero el color es casi imprescindible, así que piénsalo bien antes.

Si estás seguro de que sólo vas a imprimir fotos, lo más cómodo son las impresoras fotográficas de 10 x 15 cm (incluso hay una de 13 x 18). Las vas a encontrar de inyección de tinta o de sublimación. Ambas dan buen resultado, pero son mejores las últimas.

¿Cuánto imprimes? → La mayoría de la gente imprime algo de texto, algunas fotos, gráficos… Si éste es tu caso, lo mejor es comprar una impresora de inyección de tinta (desde 50 euros, un multifunción con escáner y copiadora). Son las más versátiles para el término medio, pero presentan inconvenientes si imprimes mucho o extremadamente poco.

En el primer caso, la tinta te saldrá cara, por lo que es mejor una láser color de las más económicas (hay modelos desde 300 euros) que, a la larga, salen más baratas.

Si imprimes muy poco, es probable que se seque la tinta en los cartuchos y puede que tengas que tirarlos antes de tiempo. La solución puede ser una impresora láser, pero en este caso no amortizarás lo que cuesta inicialmente y quizá prefieras arriesgarte a secar cartuchos.

Cartuchos → Las impresoras de inyección necesitan depósitos de tinta de (al menos) cuatro colores y un cabezal con los inyectores. Cada fabricante lo monta de una forma. La tinta negra siempre va separada (suele llevar más y es la que más se gasta), y el cartucho puede estar junto o separado de los inyectores. Las tintas de color pueden ir juntas en un único cartucho con tres zonas independientes, o bien separadas y con o sin cabezales. Lo mejor es que cada color vaya separado. Así puedes cambiar sólo el que se gaste.

Respecto a los cabezales: separados, el precio de los recambios de tinta es menor, pues los inyectores duran mucho. Si van juntos, siempre tendrás inyectores nuevos.



PARA LIMPIAR LOS CARTUCHOS

Si se te ha secado un cartucho, prueba esto: empapa una celulosa con alcohol. Coloca el cartucho encima, de manera que apoye la parte de los inyectores por donde sale la tinta. Después de unos segundos, pasa suavemente la celulosa hasta que no veas restos de tinta seca. Vuelve a poner el cartucho y haz una limpieza de inyectores desde el controlador. Si no funciona, puedes repetir el proceso. Sólo los cartuchos extremadamente secos se resisten a la tercera pasada.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Vender bajo precio

Ralph Baer, el 'padre de los videojuegos domésticos', desarrolló el primer sistema de entretenimiento casero (consola, diríamos ahora): la Brown Box. Su coste de fabricación era de unos 50 dólares y se comercializó a unos 100. Actualmente, las consolas no se comercializan por encima de su coste de fabricación; y, ni por asomo, lo duplican. Cuando salió la Xbox 360, algunos señalaron que Microsoft perdía aproximadamente un 25% con cada consola vendida. En cuanto a la PS3, las últimas cifras apuntan a que su coste de fabricación es de unos 750 dólares. Si tenemos en cuenta que es difícil que su precio final (aún por definir) supere los 600 dólares. Sony perdería unos 150 con cada máquina. Los fabricantes no obtienen sus beneficios de las propias consolas, al menos mientras las piezas no se abaratan. Hoy hay otros factores que arrojan más beneficios: la venta de videojuegos, accesorios, licencias, etc. Y, sin embargo, seguimos diciendo que todo nos parece caro. A veces superar las expectativas no es tan buen negocio como parece.

Es más caro *fabricar una consola que lo que pagamos por ella en una tienda*



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CAJA DE HERRAMIENTAS

REPRODUCTORES DE VÍDEO

COMPATIBLES CON TODO

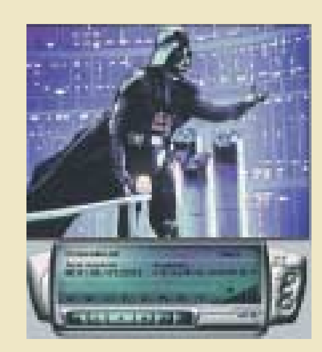
Seguro que en más de una ocasión te has encontrado con un archivo de vídeo que ha sido imposible reproducir con Windows Media. Esto se debe a los numerosos formatos de compresión y a que no todos los reproductores saben interpretarlos.

También podemos elegir el tamaño de pantalla en la que ver los vídeos en función de lo que nos interese en cada momento y dependiendo del formato de la película.

Este reproductor nos permite combinar entre diferentes bandas de sonido y subtítulos, de manera que podemos ver los archivos en modo Dual.

BSPLAYER. Aunque existen múltiples reproductores de vídeo, BSplayer ha demostrado ser ideal para los archivos descargados desde Internet y los que nos envían adjuntos a un mensaje de correo electrónico. *www.bsplayer.com*

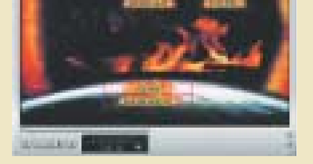
Ofrece la clásica interfaz de gestión desde donde podemos seleccionar los archivos que nos interesa reproducir, presentando además la información de los mismos. Una botonera nos permitirá controlar la reproducción de los vídeos, avanzar a lo largo de las imágenes, pasar de pistas, detener y reproducir.



CLIPREX DVD PLAYER PROFESSIONAL. Una buena opción para reproducir discos DVD es este programa, que ofrece todo lo necesario y es una herramienta gratuita. *www.cliprex.com*

Aunque su interfaz es muy sencilla y su diseño algo pobre, su funcionalidad se lleva un sobresaliente.

Ofrece todo tipo de tamaños de pantalla, aspectos del vídeo, formatos de sonido y subtítulos y compatibilidad con las extensiones de vídeo más comunes.



Además, cuenta con un control directo del volumen y la posibilidad de realizar capturas de imágenes.

VIDEOJUEGOS

TODAS LAS IMÁGENES EN www.20minutos.es

EL concursante MÁS RÁPIDO

Pon a prueba tus **conocimientos de cultura general** y reflejos con 'Buzz: el gran reto' para PS2

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Al igual que en su anterior entrega, *Buzz: el gran reto* se ambienta en un concurso televisivo. Su estrafalario presentador en esta ocasión abandona la exclusividad de preguntas musicales para pasar a cuestiones de cultura general.

Pueden participar hasta ocho jugadores, que tratarán de ser los más rápidos en darle al pulsador. El juego incluye 5.000 preguntas de temas variados que van acompañadas de imagen, audio o vídeo, al más puro estilo de un trivial digital.

Conocimientos, reflejos y robar puntos a los rivales más fuertes serán las armas fundamentales para ganar. El título engancha incluso a aquellos que jamás se han acercado al mando de una consola.



FICHA TÉCNICA

DESARROLLADOR: **Relentless Software** ● PLATAFORMAS: **PS2** ● PRECIO: **39,99 € y 59,99 € (con pulsadores)** ● EDAD: **+3** ● WEB: ***www.buzzthegame.com***



Los ***buzzers*** son los pulsadores iluminados con los que tendremos que contestar a las preguntas.

'TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE'

OPERAR A CORAZÓN ABIERTO

Si te apasionan series como *Urgencias* o *House*, y sueñas con practicar un diagnóstico diferencial, éste es tu juego. Este simulador médico convierte al jugador en un cirujano novato destinado al servicio de urgencias de un hospital. El puntero de la consola será la herramienta con la que se enfrentará a todo tipo de retos, desde hacer incisiones usando el bisturí hasta dar masajes cardiovasculares golpeando con una cadencia fija la pantalla táctil. Habrá que resolver 44 operaciones que no son otra cosa que puzles quirúrgicos más o menos complejos. Al principio contaremos con la ayuda de enfermeras o supervisores, pero después tendremos que decidir por nosotros mismos el tratamiento más adecuado para cada paciente sin perder de vista sus constantes vitales. Dominar las diez herramientas del instrumental quirúrgico, perfeccionar las técnicas y superar con éxito cada una de las pruebas convertirán al jugador en un experto cirujano virtual. Rapidez, precisión y sangre fría son los elementos básicos para el triunfo.

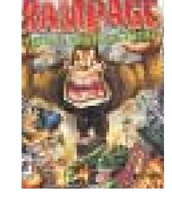
FICHA TÉCNICA

DESARROLLADOR: **Altus Co.** ● PLATAFORMAS: **Nintendo DS** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **+ 7** ● WEB: ***www.nintendo.es***

OTRAS NOVEDADES

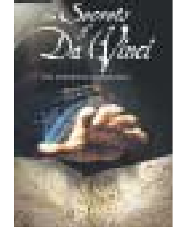
'RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION'

Este título es la evolución del juego clásico que vio la luz para recreativas a mitad de los ochenta. Conservando los elementos destructivos y simpáticos que le caracterizaron originalmente, se han aumentado las posibilidades y los modos de juego. El objetivo sigue siendo el mismo, sembrar el caos en la ciudad destruyendo más que nadie. Dispone de más de 30 monstruos y nuevas opciones de propagar el desastre. ● DESARROLLADOR: **Midway** ● PLATAFORMA: **PS2** ● EDAD **+12** ● PRECIO **24.95 €** ● ***www.midway.com***



'EL MANUSCRITO PROHIBIDO'

Aprovechando el éxito de la novela *The Secrets of Da Vinci, El manuscrito prohibido* se centra en la vida y obra del genial pintor. Mezcla de aventura e investigación, el jugador deberá descifrar los misterios de los códigos que se ocultan en sus obras trasladándose al castillo de Clos Lucé, último hogar de Da Vinci y que parece plagado de incógnitas. ● DESARROLLADOR: **Nobilis** ● PLATAFORMAS: **PC** ● EDAD **+7** ● PRECIO **39,99 €**



20 SEGUNDOS

'Revuelta virtual' contra la censura

Una coalición china de portales web y activistas pro libertad de expresión en Internet ha comenzado a enviar masivamente una declaración, en la que condena la censura de la Red por parte del Gobierno, que califica de ilegal, según informó ayer el diario *South China Morning Post.*

Modelado 3D Google

Google compró la compañía Last Software, creadora del programa de modelado *3D SketchUp*, el pasado mes de marzo. Ahora, como segundo paso, el buscador ha lanzado *Google SketchUp*, una versión mejorada y gratuita del mismo programa.



La consola Revolution ahora se llama Wii

Nintendo ha anunciado el nombre definitivo de la consola cuyo nombre en clave hasta el momento era Revolution: se llamará Wii. La consola de sobremesa de próxima generación de Nintendo es la más desconocida en cuanto a detalles técnicos. La Xbox 360 ya está en el mercado hace cinco meses y las últimas noticias de Sony confirman que la PlayStation 3 verá la luz en noviembre. Mientras, la nueva Wii no tiene una fecha de lanzamiento confirmada, aunque se esperan más datos para la próxima semana.

El 'caso Microsoft', visto para sentencia

Tras la finalización del juicio contra Microsoft, a instancias de la Comisión Europea, el tribunal ha comenzado sus deliberaciones para dictar el fallo, aunque dada la complejidad, la sentencia definitiva puede demorarse hasta dos años.

43.000 firmas contra el canon digital

La plataforma cívica *www.todoscontraelcanon.es* depositará hoy en el registro del Senado más de 43.500 firmas en contra del nuevo texto de la Ley de Propiedad Intelectual.



Mickey también se engancha al móvil

Walt Disney ha decidido crear Disney Mobile, un servicio que permitirá utilizar distintos aparatos con el mismo número de teléfono. Además, los padres podrán controlar el gasto, el acceso a Internet y los mensajes de sus hijos. De momento, sólo estará en el Reino Unido.





Ciencia para todos

Sin libros, sin teorías y sin aprender complicadas fórmulas matemáticas. La ciencia puede ser divertida y, sobre todo, útil.

http://ciencianet.com/



La vida con humor

La risa como arma eficaz contra la estupidez. El mundo real visto desde la sátira virtual de un *blog.*

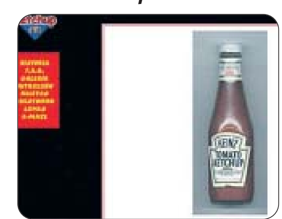
www.humoradas.blogspot.com/



¡Viva el ketchup!

Para los que, coman lo que coman, ponen el característico sabor del *ketchup*, aquí tienen su historia, imágenes y hasta recetas.

www.ketchup.com.ar



QUE LA alta velocidad NO TE LÍE

Ofertas no tan jugosas, pagos inesperados, retrasos en el alta, compromisos de permanencia, menos velocidad de lo esperado... Te contamos todo lo que tienes que saber antes de **contratar una línea ADSL**

B. S.
20 MINUTOS

Cuando te enfrentas a la contratación de Internet de alta velocidad, hay muchos puntos que debes tener en cuenta, independientemente del precio de la oferta.

ANTES DE NADA

Tiempo → Debes asumir la demora en el alta. Para evitar sorpresas, planifícala con tiempo. Los proveedores suelen estipular un mes de espera para nuevos clientes.

Promociones → El precio de las promociones sólo se mantiene un número de meses. Infórmate del coste final Hay ofertas que sí premian la permanencia con una cuota decreciente.

Velocidad → Los proveedores ofrecen «hasta 20 Mb», pero su contratación no te asegura, necesariamente, el disfrute de ese ancho de banda. Infórmate de si tu zona admite esa velocidad.

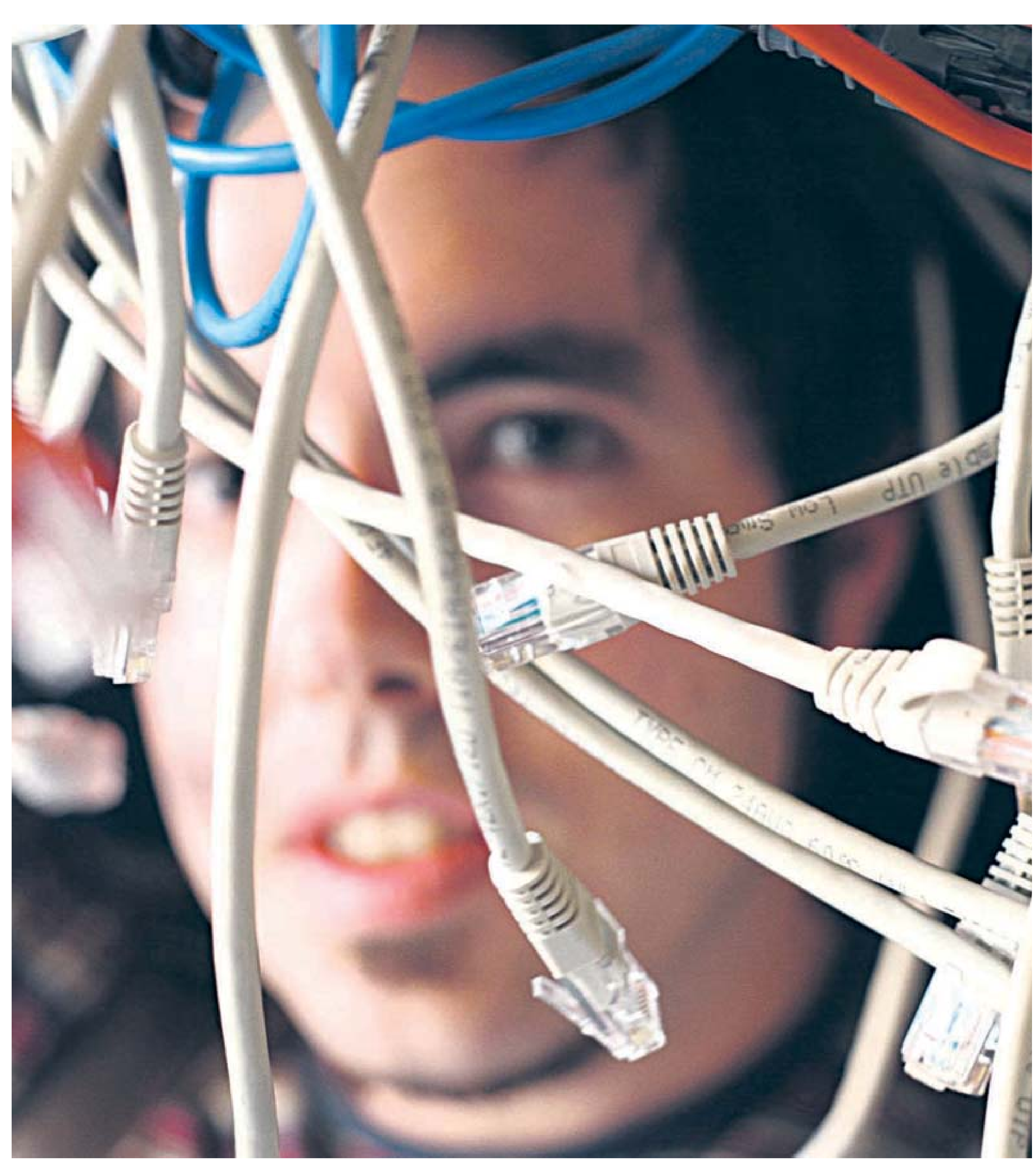
Router o módem → Comprueba si la oferta incluye el módem o router o si vas a tener que pagar un alquiler. Algunos operadores los ofrecen gratis, pero con un compromiso de permanencia. En muchos casos podrás utilizar uno que ya tengas.

> **Infórmate** en la medida de lo posible de cómo te atenderán en el servicio técnico y si la llamada es gratis

Servicio técnico → Comprueba cómo funcionan los servicios de atención al cliente, el servicio técnico y si el número al que llamas es gratis. Si te atienden también a través de correo electrónico, si hay posibilidad de vayan a tu casa y, en ese caso, si te cobran el desplazamiento y las horas de trabajo.

Cambio de operador → Dependiendo del proveedor, éste puede obligarte a la desvinculación de tu operador de telefonía fija para la contratación de su oferta.

Valor añadido → Valora el número de cuentas de correo electrónico que te ofrecen y la capacidad. También mira si te ofrecen espacio web.



Antes de lanzarse a contratar un línea ADSL hay que tener en cuenta un montón de detalles. SERGIO GONZÁLEZ

TELE A TRAVÉS DE TU ADSL

Ojo al descodificador

Si estás interesado en la televisión a través de ADSL, las ofertas no suelen incluir el alquiler del descodificador, que se ha de pagar aparte. Por otro lado, algunos proveedores no permiten que se adquiera el aparato de manera independiente, lo que te atará a su alquiler mensual (unos seis euros al mes). Confirma si con el precio del ADSL con llamadas y televisión se incluyen también la recepción de unos determinados canales o, al igual que sucede con el descodificador, es una tarifa que debes pagar aparte.

Mide la velocidad de tu línea

En la Red podemos encontrar numerosos test para medir la velocidad de nuestro ADSL. Ninguno de ellos es seguro al 100%, pero sí nos puede ofrecer una tasa aproximada tanto de descarga como de subida de datos. Bandwidth (www.bandwidthplace.com/speedtest/), Speakeasy (www.speakeasy.net/speedtest), Test de velocidad (www.testdevelocidad.es), la Asociación de Usuarios de Internet (http://aui.es/aui_test/) o la Asociación de Internautas (www.internautas.org/testvelocidad) son sólo algunos ejemplos de páginas que lo ofrecen. Estos test se realizan de forma online, así que no es necesario que instales ningún programa.

blogs20



Lo de siempre

El E3, la feria de ocio electrónico y videojuegos más importante del mundo, se está celebrando esta semana. Junto al Tokio Game Show, es el evento de referencia para todos aquellos que quieren estar al tanto de las últimas novedades. Este año la expectación se centra en Sony y Nintendo con sus consolas PlayStation 3 y Wii. Pero estas máquinas, junto con Xbox 360, no son nada sin sus juegos . Y ahí el panorama cambia. Aunque el diseño final del mando de PS3 ha resultado ser casi el mismo que los de PSX y PS2, parece que la innovación de la que alardean estas máquinas no se traslada a su catálogo de juegos por el momento. En las conferencias se habla de videojuegos que siempre terminan con un número: *Final Fantasy XIII*, *Halo* 3, *Metal Gear Solid 4*, o nuevas versiones de *Tekken* y *Zelda*. Nadie cuestiona su calidad técnica y no hay duda de que se convertirán en superventas, pero, ¿y la originalidad? Hay videojuegos capaces de vender consolas, como en su día hiciera *Halo* con Xbox. Apostar sobre seguro es una estrategia clave en las acciones de *marketing*, pero ofrecer algo diferente es fundamental en el mundo de los videojuegos.

> **Los juegos** *innovadores son fundamentales para poder vender consolas*



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

Aventuras PARA CINÉFILOS

'El código Da Vinci' y lo nuevo de 'X-Men' llegan el día 19 a las consolas y el PC

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

La adaptación de una película a videojuego supone el salto de ser espectador a convertirse en actor protagonista de la historia. A partir del día 19, el jugador podrá convertirse en Lobezno, Rondador Nocturno o el Hombre de Hielo, entrando en el argumento original de *X-Men III*. Será una semana antes de su estreno en cines. El título se ambienta entre la segunda y la tercera entrega del largometraje, explicando así por qué Rondador Nocturno no aparece en la película.

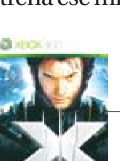
Tendremos que utilizar los poderes de cada uno de los protagonistas para luchar contra el mal. La selección de cada uno de los personajes supone una forma distinta de jugar, ya que, como es tradición, cada uno de ellos tiene poderes distintos.

También el 19 se presenta *El código Da Vinci*, que se estrena ese mismo día en cines. El juego se basa estrictamente en la novela. Ésa al menos ha sido la excusa para no contar con los rostros de Tom Hanks o Jean Reno. Tanto el modelado de personajes como el del entorno en el que se mueven han sido puntos muy cuidados gráficamente.

Nuestra misión será guiar a los protagonistas para resolver un asesinato y descubrir el tesoro. Con escenarios inéditos, el juego fusiona aventura y puzles en lugares como el Louvre, la abadía de Westminster o Saint Sulpice. Haber leído el libro con anterioridad puede ayudarnos a resolver con éxito buena parte de los dilemas que se plantean en el videojuego.



El videojuego de *El código...* (arriba). A la derecha, Lobezno, de *X-Men*.



PLATAFORMAS: **PS2, Xbox 360, PC, GBA, NDS** ● PRECIO: **Desde 44,95 €** ● EDAD: **+12 (sobremesa), +7 (portátiles)** ● WEB: ***www.x-mengame.com***

DESARROLLADOR: **The Collective** ● PLATAFORMAS: **PC y PS2** ● PRECIO: **Desde 39,95 €** ● EDAD: **+16** ● WEB: ***www.2kgames.com/davincicode***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Una epopeya en PS2

Conviértete en un mítico guerrero, salva el mundo… y, de paso, échate unas risas con 'Dragon Quest: el periplo del rey maldito'

Meses antes de que *Dragon Quest: el periplo del rey maldito* estuviese a la venta, los incondicionales de los juegos de rol ya se mordían las uñas. Y no es para menos, con el título ya disponible, se confirma que esta aventura está destinada a convertirse en un clásico. Conserva todos los puntos fuertes del género: un puñado de héroes carismáticos que mejoran sus habilidades durante el juego, un mundo gigantesco por explorar y un argumento absorbente que va atrapando poco a poco. Pero la saga *Dragon Quest* tiene muchas virtudes propias: sus bonitos diseños, sus espectaculares gráficos y, sobre todo, el sentido del humor. Todo, desde los enemigos (con un aspecto muy simpaticón) hasta los diálogos (algo picantillos a veces), está hecho para sacarnos al menos una sonrisa. Eso sí, esto es RPG puro y duro; es decir, que las batallas son por turnos. El jugador elige mediante menús qué debe hacer cada personaje, lo que le da un toque estratégico al asunto, pero le resta acción y puede echar atrás a los que vayan buscando subidones de adrenalina. Si este punto no te molesta y no te dejas engañar por el aspecto un poco infantil del juego, vas a disfrutar de una aventura como pocas.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** Animal Crossing: Wild World (NDS). **2** Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito (PS2). **3** Metroid Prime: Hunters (NDS). **4** Buzz: El gran reto (PS2). **5** Copa Mundial de la FIFA 2006 (PS2). **6** B.Nemo + B.N: La aventura continúa (GBA). **7** Daxter (PSP). **8** Pro Evolution Soccer 5 (PS2). **9** Moto GP 4 (PS2). **10** Guild Wars: Factions (PC).

FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

OPINA EN dospuntocero@20minutos.es O EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

MÁS INTERNAUTAS

«Seguro que la mayoría sólo navega en horas de trabajo»

Actualmente, en el mundo hay unos 694 millones de personas que navegan por Internet. España es décimosegunda en el ranking mundial, con 12 millones de usuarios.

Si en España tenemos 12 millones de usuarios y todo este mundillo está creciendo, ¿por qué tenemos las conexiones más caras y lentas de Europa? ***CinemaGame.***

Los usuarios españoles están a años luz de entender para que les puede servir Internet. ***Pedro.***

Al precio que se paga la conexión ADSL en España, tienen mucho más mérito los conectados españoles que los de otros países. ***lento.***

Y la otra mitad del planeta muriéndose de hambre.... ***x.***

Lo importante son los porcentajes. España aparece por encima de otros países porque tiene más habitantes. Si nos fijamos en los porcentajes, España cae al foso de los países tercermundistas. ***Irene***

PROYECTO BABYBOT

Hay un proyecto que está sacudiendo la curiosidad de los fans de las nuevas tecnologías. Es un bebé robot y se llama Babybot.

Con lo entretenido que es hacer un bebé humano... ***loder.***

Ese montón de chatarra es un insulto a los verdaderos bebés. Quien quiera un niño que lo engendre...***arggg.***

Tiene cuatro ojos... me da miedo!!. ***miedica.***

DOMINIO A UN EURO

El organismo público Red.es ha comenzado una campaña en la que ofrece a las compañías españolas y a los profesionales autónomos que lo deseen la posibilidad de registrar un dominio «.es» por un euro.

Está genial que realicen esta oferta, pero, ¿qué ocurre, que los demás españoles, no autónomos ni empresas, no tenemos acceso a estas gangas? La verdad es que no lo entiendo, y en cierta medida me parece discriminatorio...Al fin y al cabo, la empresa o el autónomo lo utilizarán para ganar dinero, mientras que los particulares, que sólo quieren un pequeño espacio, tenemos que seguir pagando los precios que marcan las empresas registradoras. ***Jonathan.***

Me parece una buena iniciativa. En cuanto al resto de los ciudadanos no autónomos ni empresas, es normal que no tengamos acceso a esas gangas, seguro que habría más de uno que se pondría a registrar dominios con el único fin de poder revenderlos. ***Kavra.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

EL ALMENDRUCO

COMPARTE TUS TRUCOS Y DESCUBRIMIENTOS

Envíalos a *dospuntocero@20minutos.es* para que otros lectores aprendan y avancen en su particular aventura



'SSX ON TOUR' Escribir los siguientes códigos en el menú de trucos para conseguir:
TODAS LAS ROPAS: FLYTHREADS
TODOS LOS NIVELES: BACKSTAGEPASS
TODAS LAS PELÍCULAS: THEBIGPICTURE
GANAR DINERO EXTRA: LOOTSNOOT
TENER EMPUJE EXTRA: ZOOMJUICE
LUCHAR CON BOLAS DE NIEVE: LETSPARTY
DESBLOQUEAR LOS PERSONAJES: ROADIEROUNDUP
J. B.

'TYCOON NEW YORK' (PC).



En el desarrollo del juego
AUMENTAR 1.000 PUNTOS: Ctrl+Alt+U
CONSEGUIR 100 PUNTOS DE TIERRA: Ctrl+Alt+B
INCREMENTAR LA POBLACIÓN EN 10.000: Ctrl+Alt+A
CONSEGUIR 1.000.000 DÓLARES: Ctrl+Alt+C
Luz María

20 SEGUNDOS

Más Final Fantasy

Square Enix ha anunciado una buena remesa de nuevos títulos de su saga más famosa, *Final Fantasy*. Entre ellos destaca *Final Fantasy XIII* para PS3. Wii, la consola de nueva generación de Nintendo, tendrá *Final Fantasy Cristal Chronicles*. La Play Station 3 estrenará *FF 7: Dirge of Cerberus*. Tampoco se librarán las portátiles, tanto GBA como Nintendo DS y PSP verán revisiones de antiguos capítulos de la saga.

Juegos para PC

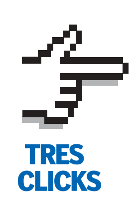
Las desarrolladoras intentarán que sus títulos no se vean eclipsados por la vorágine de las nuevas consolas y, para ello, mostrarán novedades tan interesantes como *Unreal Tournament 2007* o la ampliación de *World of Warcraft*, titulada *Wow The Burning Crusade*.

TODO SOBRE EL E3 EN... www.20minutos.es



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 17 DE MAYO DE 2006



TRES CLICKS

Sólo Ronaldinho

Fotos, vídeos, datos, encuestas, biografía y comentarios sobre el mejor jugador del mundo.

http://ronaldinhogaucho.iespana.es



El mundo del cine

Es la mayor base de datos sobre cine a nivel mundial. Puedes encontrar lo que quieras sobre cualquier película, actor, director...

http://imdb.com



Intercambia tu casa

Tómate unas vacaciones a la carta intercambiando tu casa por otra. También hay ofertas de compraventa.

www.intervacacionesclub.com



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

ACABAR CON LA brecha digital

Mil millones de terrícolas están **conectados a la Red de redes**, la gran mayoría del primer mundo

DÍA MUNDIAL DE INTERNET

NACHO ROJO
20 MINUTOS

Seguro que Tim Berners Lee no imaginaba, allá por 1989 (no hace tanto), cómo acabaría la Word Wide Web que estaba comenzando a tejer. Nosotros tampoco sabemos (nadie lo sabe) dónde llegará, pero ya pocos dudan que Internet goza de una excelente salud, como demuestra este día, 17 de mayo, declarado ya como Día Mundial de Internet.

Cuando la Web inició su imparable carrera, con los primeros navegadores gráficos y la salida a Bolsa de Netscape (1995), unos 30 millones de personas utilizaban la Red. Diez años después somos cerca de 1.000 millones de internautas, uno de cada seis habitantes del planeta.

Telaraña para los ricos

Si mañana desenchufasen la Red, muchos lo pasaríamos mal; Internet ya está en nuestras vidas y echamos mano de ella para casi todo.

Sin embargo, el crecimiento brutal de la Red (3.233% en diez años) se ha repartido de forma muy desigual por el globo. Mientras en los países nórdicos, Islandia, Dinamarca, EE UU o Nueva Zelanda Internet llega al 70% de la población, la media mundial es del 16% y en África no llega al 3%. En Liberia, sólo 1.000 de sus tres millones de habitantes (el 0,03%) tienen Internet; en Sierra Leona, 2.000 sobre seis millones. Sólo Marruecos (10%), Túnez y Sudáfrica (8%) salvan un poco la media africana.

Latinoamérica también es un ejemplo de la brecha digital que se ahonda cada día, con países como Nicaragua (2,2%), Paraguay (2,7%) o Bolivia (3,8%) muy poco conectados. En España, la mitad de la población no ha utilizado jamás Internet, aunque el porcentaje mejora notablemente entre los jóvenes. A cambio, el español es el cuarto lenguaje en la Red, por delante del alemán y el francés y con mayor potencial que éstos.

RADIOGRAFÍA

Éstas son algunas de las utilidades que ya son realidad en la Red:

Lo más utilizado → **Las principales actividades que realizan en el mundo los usuarios son las consultas en buscadores (72%), el uso del correo electrónico (68%) y la consulta de noticias (53%).**

Lo que más sube → **La mensajería instantánea y la compra de vacaciones son dos de las actividades que han experimentado un mayor crecimiento.**

Blogs → **Cada hora se escriben 50.000 nuevos post en algunas de las 40 millones de bitácoras, incluidas las 12 que cuelgan de *20minutos.es***



Sabías que...

Si buscas en Google el término Internet aparecen **6.060 millones de entradas?** Leonard Kleinrock desarrolló la tecnología que hizo posible Internet en 1961 y **nadie le hizo caso?** Existen más de 70 millones de sitios web activos y más de 40 millones de **dominios .com?** El dominio sex.com fue vendido por 14 millones de dólares? Los espectadores de CNN eligieron el nacimiento de Google como el **evento más importante** de la historia de Internet?



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Mundo onírico

Sueño con una conexión WiFi gratuita que me permita comunicarme en cualquier lugar. Sueño con realizar todas las gestiones administrativas a través de Internet sin desplazarme y sin ser testigo de las colas vergonzosas que serpentean la administración pública. Sueño con una conexión de banda ancha barata y de calidad como la que ya tienen otros países europeos. Sueño con que los internautas españoles adquieran el espíritu que sí tienen los estadounidenses a la hora de compartir contenidos e información. Sueño con que el que no es considerado 'público objetivo' de Internet



Que Internet sea para todos no se consigue en un solo día

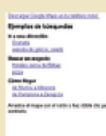
pueda acercarse a la Red, con el fin de la brecha digital. Sueño con una Internet accesible a discapacitados y adaptada a sus necesidades. Y eso no se consigue en un día. Para buena parte de los internautas, el Día de Internet se celebra todos los días. Otros no lo celebran nunca o se encomiendan a Santa Tecla. Los que viven la Red con pasión no necesitan una fecha para seguir apostando por ella como algo imprescindible.

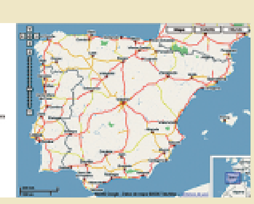
SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

LOCALIZA CUALQUIER LUGAR CON GOOGLE MAPS

Gracias a los satélites cada vez podemos disfrutar de mayor precisión y detalles en las herramientas de localización. Lo último es conseguir trazar rutas de un punto a otro, o unir un típico mapa con una base de datos de puntos de interés con *maps.google.es*

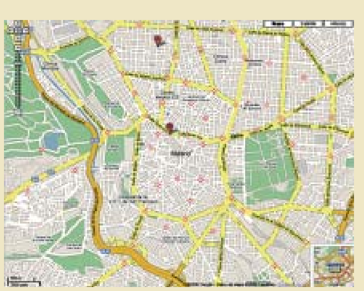


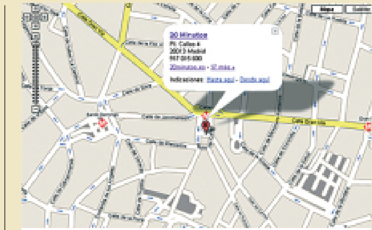


1 ENCONTRAR UNA DIRECCIÓN. Con esta herramienta podemos localizar cualquier lugar. Sólo hay que escribir la calle que buscamos, el número y la ciudad, puesto que cubre toda Europa y otros países.

Una vez hecho esto, el mapa pasará a una vista en la que ya podremos apreciar los detalles de las calles y las direcciones, y nos señalará con una marca el punto que buscamos.

2 BUSCAR UN NEGOCIO. Esta aplicación utiliza la base de datos de TPI-Páginas Amarillas para localizar también cualquier tipo de negocio. Sólo tenemos que teclear el nombre de la empresa que buscamos y la ciudad donde se encuentra ésta.





En caso de coincidencia, a la izquierda se despliega una ventana con un listado de todos los nombres encontrados. Hay que elegir el que más se adecúe a lo requerido.

3 CÓMO LLEGAR. El trazado de rutas es una de las funciones más destacadas que ofrece. Hay que teclear un punto de origen y otro de destino para que recorra el camino. El programa no sólo despliega un mapa con la ruta. También informa punto por punto de todos los desvíos y distancias que tendremos que trazar en coche. Además, podemos ver cualquier mapa en fotografías de satélite.



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

Así jugaremos MAÑANA

El E3 es la feria en la que se **desvelan las novedades** que marcarán tendencia

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos mueve cerca de 30.000 millones de dólares. Se trata de una cifra que va en ascenso y los principales actores involucrados no quieren ceder en su cuota de mercado. Aprovechan la feria E3, el mayor evento de ocio electrónico del mundo, que acaba de cerrar sus puertas, para tomar el pulso y mostrar las novedades que verán la luz a lo largo del año. Si hasta ahora Sony era la reina de las consolas de sobremesa con PS2, sus competidores no van a ponérselo fácil. Cada compañía echa el resto con lo que cree será la esencia de los videojuegos en la nueva generación.





Con una sola mano. Wii, la nueva consola de Nintendo, se ha presentado con su original mando, capaz de captar movimientos, profundidad y dirección. Se especula que la consola podría costar unos 250 dólares, la más barata de las tres.

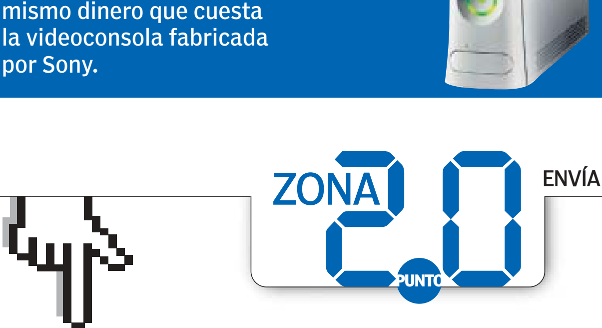
Precio y nuevo mando. PlayStation 3 llegará el 17 de noviembre con dos modelos: uno con disco duro de 20 GB, a 499 euros, y otro con 60 GB, a 599. Tendrá reproductor Blu-ray y su mando será inalámbrico y con sensor de movimiento.



Lo último en juegos. **Aunque priman las nuevas entregas de títulos ya consagrados, como *Halo 3* (foto de arriba) o *Gran Theft Auto IV* para Xbox 360, *Metroid Prime 3* para Wii, y *Metal Gear Solid 4* o *Gran Turismo HD* para PS3, también se han presentado juegos 'inéditos'. *Red Steel* para Wii, ha sido una de las grandes sorpresas, una oportunidad de ver en acción un mando que puede utilizarse como arco, pistola, espada, etc. Por otro lado, la calidad gráfica de *Gears of War*, un juego de acción táctico para la 360, lo han convertido en uno de los mejores títulos.**

HD DVD y juegos. La consola Xbox 360 está a la venta desde el pasado mes de diciembre. Sus novedades se han centrado en el reproductor HD DVD como complemento y en los 160 juegos que tendrá disponible estas navidades para competir con la PS3 y Wii.

Comienza la lucha. Peter Moore, vicepresidente de la división de entretenimiento de Microsoft, ha afirmado que la consola PS3 es tan cara que la gente podría comprarse una Xbox 360 y una Wii por el mismo dinero que cuesta la videoconsola fabricada por Sony.



El PC pierde tirón. En una feria acaparada por las consolas de nueva generación y sus juegos, el ordenador ha perdido fuelle, aunque se han presentado novedades importantes, como *Neverwinter Nights 2*, un nuevo *World of Warcraft*, *Crysis* o *Vanguard*, entre otros juegos.



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Terror de bolsillo

En casa, en el autobús, en el parque..., cualquier lugar es bueno para resolver el misterio de 'Resident Evil'.

Con motivo del décimo aniversario de la saga, Capcom vuelve con un nuevo remake, esta vez para la innovadora consola portátil de Nintendo. Otra vez la misma historia (¿no se cansan?) y los mismos gráficos que pudimos ver en PlayStation, todo ello aderezado con algunos nuevos movimientos y puzzles exclusivos para ser resueltos mediante el uso de la pantalla táctil y el micrófono incorporado. Encarnando a uno de los dos posibles protagonistas, Jill Valentine o Chris Redfield, nos adentraremos en una inhóspita mansión en la que zombies, perros mutantes, arañas y todo tipo de seres repugnantes se encargarán de hacernos la vida imposible. Tanto para fanáticos de la saga como, especialmente, para los jugadores primerizos, un consejo: poneos la correa y sujetad bien la consola antes de empezar a jugar. El terror se acaba de desatar.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** Animal Crossing: Wild World (NDS). **2** Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito (PS2). **3** B. Nemo + B.N: La aventura continúa (GBA). **4** Daxter (PSP). **5** Guild Wars: Factions (PC). **6** Nintendogs: Teckel y Compañía (NDS). **7** Nintendogs: Labrador y Compañía (NDS). **8** World of Warcraft (PC). **9** Copa Mundial de la FIFA 2006 (PS2). **10** Buzz: El Gran Reto (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

NOVEDADES

'GUITAR HERO'



Este título se juega con un accesorio en forma de guitarra. Con 47 canciones de artistas como Red Hot Chili Peppers, David Bowie o Los Ramones, hay que utilizar los cinco controles, el sensor de las cuerdas y el vibrato para conseguir emular las canciones y obtener la mayor puntuación. ● DESARROLLADOR: **RedOctane** ● PLATAFORMA: **PS2** ● EDAD **+12** ● PRECIO: **79.95 €** ● ***www.guitarherogame.com***

'SPELLFORCE 2'



El juego mezcla estrategia y rol a partes iguales para ofrecer un buen conjunto en el que destaca el motor gráfico y la jugabilidad. Adquirimos el papel de un guerrero que debe resistir la invasión de las fuerzas malvadas mediante la alianza con otros pueblos o a través de la fuerza. Incluye modo multijugador. ● DESARROLLADOR: **Jowood** ● PLATAFORMAS: **PC** ● EDAD **+12** ● PRECIO **39,99 €**

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.20minutos.es**

MODELOS EN EL E3

«Los juegos ya no son para niños»

La feria del videojuego no ha perdido a sus características «chicas sexies», a pesar de la prohibición de la Entertainment Software Association de que las compañías usaran a modelos con poca ropa como reclamo para promocionar sus productos.

Me parece bien la prohibición (de usar modelos femeninas). Es un asco que las mujeres sirvan siempre de reclamo. *juanjesus.*

Lo próximo será imponer la decencia en los festivales de cine porno. Al tiempo. *Obsolescente.*

Los videojuegos hace tiempo que dejaron de ser para niños. Los adultos ya son mayoría; es justo que se venda como tal. *AdmiradorDeLaBelleza.*

JUICIO A BLIZZARD

Un tribunal de Pekín juzgará a la empresa Blizzard Entertainment por la muerte de un adolescente que se suicidó tras pasar 36 horas jugando a uno de los videojuegos que distribuye la firma.

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

¿Y dónde estaban los padres durante 36 horas sin su hijo? *Marco.*

El Estado, las compañías, la tele... nadie puede de educar a un niño, deben ser sus padres. Pretender que sea responsabilidad de otros es simplemente ridículo. *Josem.*

● EL ALMENDRUCO

COMPARTE TUS TRUCOS Y DESCUBRIMIENTOS

Envíalos a *dospuntocero@20minutos.es* para que otros lectores aprendan y avancen en su particular aventura

● 'GOLDENEYE 007' (NINTENDO 64).

DETONAR LAS MINAS CUANDO SE DESEE. Teniendo seleccionadas las minas remotas, presionar las teclas **A+B**. Esta maniobra nos ahorra tener que cambiar de arma y además permite detonarlas en el aire recién lanzadas.
Carlos Gómez (Madrid).

● 'L. A. RUSH' (PS2).

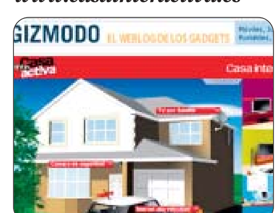
DESACTIVAR TOTALMENTE A LA POLICÍA. Presionar durante la partida las siguientes indicaciones: **abajo, izda., dcha., R2, ■, dcha., R1, izda.**
Víctor Blanco Sánchez (Asturias).



Aplasta-sándwich
Suelta tu rabia como en esta página: aplastan sándwiches y bocadillos y luego los fotografían. *www.thesandwichclub.com*



Digitaliza tu casa
Crear una red de seguridad, instalar un home cinema y hasta arrancar la moto con el dedo... Todo para digitalizar tu hogar. *www.casainteractiva.es*



Rumbo al mundial
Para futboleros incondicionales, que quieran ir abriendo boca para Alemania, nada mejor que la página oficial de la FIFA. *http://fifaworldcup.com*



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es



Copa Mundial de la FIFA 2006 recrea los 12 estadios oficiales de la Copa y otros 26 de las rondas clasificatorias de cada país.

¿TE ATREVES A PASAR DE cuartos?

Si eres un **incondicional del fútbol,** puedes matar la espera con los juegos que aquí te proponemos

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Faltan menos de tres semanas para el inicio del mundial, y apostar por el fútbol es apostar por el deporte que más pasiones levanta. Hay muchas formas de fútbol virtual: minijuegos que pueblan la Red, mánagers que permiten gestionar equipos y los juegos futbolísticos por excelencia, cuya máxima rivalidad se alcanza con las series *FIFA* y *Pro Evolution.*

Copa Mundial de la FIFA 2006 es el simulador oficial del campeonato. No es la primera vez que Electronic Arts se hace con el mundial. Ya lo hizo con Francia 1998 y con Corea-Japón 2002. El objetivo es sencillo: escoger un equipo y hacerle llegar hasta la victoria, desde las rondas clasificatorias hasta la final del torneo. Para ello, es posible elegir entre 127 selecciones.

Para aumentar las posibilidades de juego se pueden desbloquear jugadores y equipaciones a través de la opción 'Desafío total', que tiene 64 retos. En esta ocasión, los comentaristas son Pepe Domingo Castaño y Javier Lalaguna.



Tres formas de juego para disfrutar del deporte rey: un manager para gestionar equipos, un juego interactivo y un simulador clásico.

Otra forma de tener presente el fútbol hasta el mundial son los títulos interactivos que no requieren de ordenador ni consola. *Copa Mundial de la FIFA 2006* es un producto oficial licenciado. Se trata de un título interactivo que se juega con el DVD y cuenta con más de 1.000 preguntas multimedia, que versan sobre la historia de este campeonato deportivo.

Aunque no se trata de un juego relacionado estrictamente con el mundial, si tenemos alma de entrenador podemos alinear nuestros propios equipos con *Championship Manager 2006.* En Internet se puede descargar un parche que permite jugar con las distintas selecciones del mundial.



DESARROLLADOR: **EA Sports** ● PLATAFORMAS: **DS, GBA, PC, PS2, Xbox 360, PSP** ● PRECIO: **desde 39,95 €** ● EDAD: **+3** ● PAGINA WEB DE INF.: ***www.ea.com/2006fifaworldcup.com***

DESARROLLADOR: **Eidos** ● PLATAFORMAS: **PC, PS2, PSP** ● PRECIO: **29,95 €** ● EDAD: **+3** ● WEB: ***www.championshipmanager.co.uk***

DESARROLLADOR: **Circle** ● PLATAFORMA: **DVD** ● PRECIO: **29,95 €** ● EDAD: **TP** ● WEB: ***www.circle-plc.com***

OTROS ESTRENOS

'TRUE CRIME: NEW YORK CITY'

El cantante de hip hop Marcus Redman protagoniza esta aventura cuyo fin es la venganza. Cinco estilos de lucha, diferentes armas, maniobras de conducción y distintos tipos de interrogatorio. No apto para espíritus sensibles. ● DESARROLLADOR: **Aspyr** ● PLATAFORMA: **PC** ● EDAD: **+18** ● PRECIO: **39,99 €** ● ***www.aspyr.com***



'VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE'

Viewtiful Joe quiere conseguir un papel en Hollyweird, el extravagante mundo del cine que se representa en este título. Tendrá que luchar duro, literalmente, en los platós. Los golpes divertidos son la esencia de este juego. ● DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMA: **GC y PSP** ● EDAD: **+12** ● PRECIO: **Desde 49,95 €** ● ***www.capcom-europe.com***

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Prácticas de Satriani

Si sueñas con emular a los prestigiosos guitarristas de todo el mundo, 'Guitar Hero' se ha hecho para ti

Guitar Hero, uno de los juegos más premiados del año pasado en los EE UU, por fin ha llegado a nuestro país. Precedido de una gran expectación, quizá aflore un rictus de decepción cuando veamos la que es la estrella del juego: la guitarra que lo acompaña, que intenta parecerse a una Gibson SG. Pese a su aspecto infantil, no hay que dejarse engañar. Será un instrumento muy válido con el que interpretar todas las perlas musicales que incluye el juego. Horas y horas de diversión, ya sea solo o en compañía, para mover la cabeza al ritmo de la música mientras se intenta hacer los *riffs* que corresponden.

Si te gusta tocar la guitarra mientras haces el cafre en tu salón, éste es tu juego. Si, por el contrario, detestas subir el volumen de la música, mejor dedícate en silencio a ver cómo crecen las plantas minuto a minuto.

Un inconveniente: sería muy recomendable una versión inalámbrica de la guitarra. Quizá en las consolas de nueva generación sea posible.

LOS MÁS VENDIDOS*

1 Pro Evolution Soccer 5 (PS2). **2** Animal Crossing: Wild World (DS). **3** Pro Evolution S. 5 (PSP). **4** El Codigo Da Vinci (PS2). **5** World of Warcraft (PC). **6** B. Nemo + La aventura continúa (GBA). **7** Daxter (PSP). **8** God of War (PS2). **9** Buzz: El Gran Reto (PS2). **10** Nintendogs: Teckel y compañía (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



PASO A PASO

ACELERA TUS DESCARGAS CON EMULE V0.47A

Si tienes conexión a Internet de alta velocidad, seguro que ya has utilizado alguna herramienta de intercambio de archivos. El famoso *peer to peer* cobra su máximo sentido con alguna de estas aplicaciones. Instalar y configurar programas como eMule ya es cosa de un par de clics. *www.emule-project.net*

1 DESCARGA. En el menú que aparece a la izquierda en la página web *www.emule-project.net* pulsaremos sobre **Descarga** y después sobre **Descargar** debajo del apartado **Instalador v0.47a**.

Una nueva ventana nos hará elegir el servidor que queremos utilizar. Tendremos que pulsar sobre **descarga** en cualquier opción de las que se ofrecen en Europa. Sólo quedará seleccionar **Guardar** para indicar dónde queremos que se almacene el archivo de instalación que después utilizaremos.

2 INSTALACIÓN. Ejecutamos el archivo, elegimos el idioma y seleccionamos los componentes que deseamos y la carpeta donde lo queremos guardar. Es importante elegir un disco o partición que tenga suficiente espacio para almacenar toda la información que intercambiaremos con esta herramienta.

3 CONFIGURACIÓN. La primera vez que ejecutemos eMule se abrirá un asistente para ayudarnos a configurar los parámetros en función de las características de nuestra conexión.

Tendremos que definir un nombre de usuario, los puertos, las opciones de descarga y subida (imprescindible compartir para hacerlo rápido) y el servidor. Esta configuración se puede cambiar en **Preferencias.** También permite bajar un archivo de ayuda, en castellano y en formato html.

TELEVISIÓN

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

ALTA CALIDAD DE IMAGEN Y SONIDO EN ceros y unos

La **televisión digital terrestre (TDT)** ya es una realidad y se impone equipar el hogar con la última tecnología

PABLO NIETO

El apagón analógico se producirá en el año 2010, aunque en algunas comunidades será antes, y son muchos los usuarios que se plantean comenzar a ver las emisiones en digital. Entre sus ventajas, el acceso gratuito a más de 25 canales de televisión y una mayor calidad de imagen y sonido, además de aplicaciones de información y entretenimiento que amplían el concepto de televisión.

A TENER EN CUENTA

Fíjate qué funciones soporta tu descodificador para que no se te quede antiguo enseguida. Estas son algunas:

EPG → Guía electrónica de programación que puede visualizarse a la vez que los programas. Es un contenido en forma de fichas de texto que indica horarios, nombres y contenidos de espacios.

Receptor dual → Imprescindible para poder grabar y ver canales diferentes a la vez o grabar dos canales de forma simultánea.

Conexiones recomendadas → Dos euroconectores (SCART), uno para el televisor y otro para el vídeo, entrada y salida de antena, salida de sonido analógica y digital, USB y conexión LAN.

Picture in Picture (PiP) → Permite estar viendo un canal y visualizar otro en una esquina de la pantalla.

Time-Shift → Hace posible empezar a ver un programa que aún se está grabando.

Formatos compatibles → MPEG, MP3, JPG, BMP, DivX… Cuantos más, mucho mejor.

Conexión de red → Mediante una conexión ethernet podremos comunicar el receptor de TDT con nuestro ordenador personal. Así, por ejemplo, desde el receptor podremos hacer uso de los archivos multimedia del ordenador.

Conexión inalámbrica → La conexión de red puede ser WiFi, aunque sea a través de un accesorio.

Grabación → Si queremos grabar es necesario que incorpore doble sintonizador y que integre un disco duro, o al menos admita la conexión de uno a través de USB o LAN. Si además permite reproducir música, vídeo o imágenes almacenados en el disco duro, mejor.

Guía TV → Sistema que desarrollan los fabricantes que permite conocer con antelación la parrilla de programación que emiten las cadenas de televisión.



NO ES IGUAL

Aunque todos los descodificadores deberían dar acceso a los mismos canales, los hay de varios tipos y precios, y hay que ser consciente de qué posibilidades nos van a ofrecer unos y otros.

Básicos. Sirven sólo para ver la TDT.

Avanzados. Incluyen algunas funciones adicionales, como EPG.

Grabadores. Cuentan con las mismas funciones que los avanzados, pero además incorporan disco duro o conexión para uno externo.

Media Center. Ordenadores de salón, que ya incorporan un sintonizador de TDT.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Los 'iPod Killers'

Cuando Apple lanzó el primer iPod, pocos apostaron por él como producto de masas. Con una estética diferente a lo visto hasta la fecha (llamativos auriculares blancos, diseño innovador y una extraña rueda de control), el rizo se completaba con un sistema de gestión a través de iTunes más complicado que el simple 'arrastrar y soltar' de otros MP3. Por si esto fuera poco, un precio no apto para todos los bolsillos completaba el pack. De un tiempo a esta parte, casi todos los dispositivos digitales portátiles quieren parecerse al iPod. Algunos, como la nueva PSP blanca, han adoptado la estética iPod y la han aplicado a su propio producto. Sony quiere convertir su PSP en un 'iPod Killer', dispositivos que pretenden comerse el mercado del MP3 de Apple. Si quiere conseguirlo, en lugar de una carcasa en color blanco, sería más adecuado integrarle un disco duro.

*Buena parte de los **dispositivos portátiles** están adoptando la estética del iPod*



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



TRES CLICS

Una amiga vegetal

Las minipls son minúsculas plantas en cápsulas de plástico procedentes de Asia. En esta web puedes conocerlas y comprarlas. *www.minipl.biz*



«No colgar globos»

Los aficionados a la fotografía callejera tienen su espacio para colgar imágenes de carteles que resultan cómicos. *www.carteleonline.com*



El hotel más barato

Una completa guía de instrucciones para el viajero económico sobre cómo dormir en los aeropuertos. *www. sleepinginairports.com*



TELEFONÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LA IMPORTANCIA DEL diseño

Los fabricantes **apuestan por la estética** para añadir un elemento diferenciador a sus teléfonos

B. S.
20 MINUTOS

Los móviles que destacan por su aspecto no son necesariamente los que cuentan con las mejores características técnicas. Sin embargo, de un tiempo a esta parte se apuesta por móviles de prestaciones avanzadas y cuidado diseño, de forma que un dispositivo tan popular como el teléfono móvil se termina convirtiendo en un accesorio de moda. Materiales cuidados, formas redondeadas y acuerdos exclusivos son sus bazas ganadoras. Éstos son algunos de los terminales más recomendables para los sibaritas del diseño.



Para locos de los accesorios. Pebl es lo nuevo de Motorola. Fue el terminal que se regaló a los nominados a los Oscar. De características sencillas, su sistema de apertura permite utilizarlo con una sola mano. Precio: 326 euros.



Para golosos

LG ha lanzado su terminal Chocolate, que ha obtenido dos premios europeos de diseño: el iF Design y el Red Dot Design, por su estilo e interfaz de usuario. Su deslizamiento se ha suavizado para que el teléfono se abra con un simple roce, iluminando los iconos con los que cuenta. Como no sólo de diseño vive un móvil, también incorpora Bluetooth, GPRS, reproductor de música MP3/AAC, memoria integrada de 128 MB y cámara de 1,3 megapíxeles con posibilidades de vídeo. Precio: 299 euros.



Para coquetos. Este 7380 de Nokia no tiene teclado, pero el espejo de su parte superior se convierte en la pantalla cuando se activa. Todas las operaciones deben realizarse a través de la rueda de menú o con voz. Precio: 459 euros.



Para los calculadores. El SGH-P300 mezcla el diseño de una tarjeta de crédito y una calculadora en un terminal que, sin alejarse de los parámetros convencional, logra innovar gracias a sus dimensiones. Incorpora un cliente de correo electrónico, para los que necesitan estar permanentemente conectados. Precio: 489 euros.





Para melómanos. Este W810i de SonyEricsson destaca por su similitud con una cámara fotográfica. Incluye una memoria de 512 MB, radio con RDS, se pueden organizar listas de reproducción y cuenta con varios accesorios para escuchar música. Precio: 425 euros.

Para tenistas. El my700X de Sagem se comercializa en edición limitada y está destinada a los amantes de Roland Garros. No en vano, en la parte posterior lleva el logotipo del abierto francés, así como un juego de tenis. Para los incondicionales incluye una bolsa con tierra de la cancha. Precio: 275 euros

Para profesionales. Con una estética similar a la del V3 debido a su teclado plano, este EF81 de BenQ-Siemens incorpora aplicaciones empresariales. Posee cámara giratoria para hacer videollamadas, 2 megapíxeles para fotos y reproductor MP3. Precio: 420 euros.

blogs 20

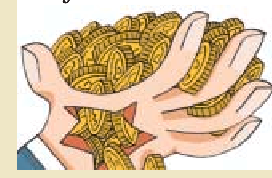
BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Descarga mas-iva

La última tienda de música *on line* nacida en nuestro país ha sido PixBox, de Terra, que cuenta con el apoyo de varias entidades de gestión de derechos de autor y cuyas canciones incorporan la tecnología DRM de Microsoft. A simple vista, la oferta es muy ventajosa: por 11,5 euros al mes hay barra libre de descargas. Si nos metemos en la descarga individual, ya son más de 14 euros por un disco completo si es novedad y 1,33 euros por cada canción, y empiezo a no ver muy bien dónde está la oferta de comprar con un sistema que reduce costes de fabricación, distribución, etc. Sigo leyendo las condiciones y veo que cumpliendo la ley sólo puedo pasar las canciones a tres ordenadores y después se acabó. Cuando yo compro un disco en soporte CD lo puedo escuchar en todos los ordenadores y reproductores que quiera. Entonces, ¿por qué me limitan la utilización que puedo hacer de estas canciones por las que he pagado? Tal vez siempre he estado equivocada y DRM son las siglas de *Demencial Rights Management*.

¿Dónde está *la oferta de comprar con un sistema que reduce costes al fabricante?*



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

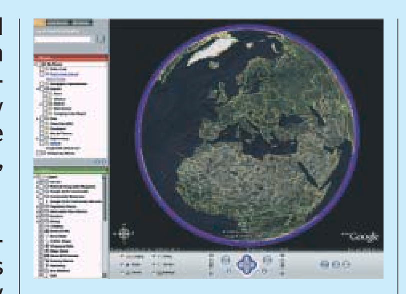
VIAJA POR EL MUNDO CON 'GOOGLE EARTH'

Como si de un globo terráqueo *on line* se tratara, esta aplicación permite localizar cualquier punto geográfico y ver la fotografía satélite del lugar. Recorridos virtuales, imágenes reales, vistas en 3D, nombres de los municipios y calles y un sinfín de posibilidades en nuestro ordenador, gratis. *www.earth.google.com*

1 CONTROL. La interfaz de control de *Google Earth* se organiza en cuatro secciones. La ventana principal muestra el globo terráqueo y las fotografías de satélite y ofrece los datos de coordenadas, altitud, *streaming* y una brújula.

Debajo de esta ventana está la barra de navegación, con los botones de zoom, ángulo, desplazamiento y rotación, entre otros.

A la izquierda aparece la columna de datos, donde encontramos lugares y puntos de interés. Sobre esta barra figura el cuadro de búsqueda y los botones de navegación, búsqueda local y direcciones. Una barra de menú completa las opciones.



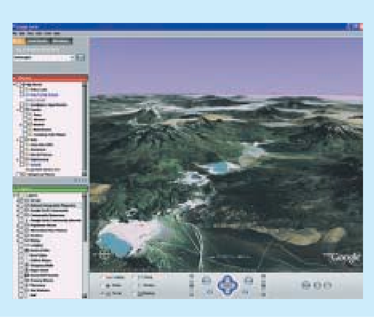
2 BÚSQUEDA. Podemos buscar un lugar de forma manual o tecleando directamente el nombre de una localidad o punto de interés concreto. El programa buscará primero en la zona que tengamos en pantalla.

De forma manual, tendremos que utilizar el ratón y los botones de control para desplazarnos a lo largo del mapa. Podemos seguir una carretera, un río, una costa o fijarnos en otro punto geográfico.

De forma automática, teclearemos el nombre del lugar en la barra de búsqueda. Cuanto más concreto seas, mejores serán los resultados.

3 PUNTOS DE INTERÉS. Aunque el programa ofrece miles de lugares, podemos realizar búsquedas locales en España, ya que la aplicación se nutre de toda la información de Páginas Amarillas. Además, ya existe una comunidad *on line* donde los usuarios señalan sus propios puntos de interés, donde se pueden encontrar muchas curiosidades.

4 CONFIGURACIÓN. Para ejecutar *Google Earth* tendremos que cumplir los siguientes requisitos: tener Windows XP, 2000 o Mac OS X, micro a 500 Mhz, 128 MB de memoria, 400 MB libres, tarjeta gráfica 3D con 16 MB, pantalla con resolución de 1024×768 y ADSL o RDSI.





VIDEOJUEGOS

➤TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es



La Legión Cóndor alemana también aparece reseñada en el juego, al igual que los soldados italianos y los combatientes rusos.

ESTRATEGAS EN LA guerra civil

Un videojuego sobre la contienda española conmemora ahora el 70 aniversario de su comienzo

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

La guerra civil española ha sido un tema recurrente en el cine y la literatura, pero hasta ahora no se habían realizado videojuegos con este conflicto como argumento principal. *Sombras de guerra,* que verá la luz en noviembre, es un juego de estrategia en tiempo real que ha sido desarrollado por un estudio español.

El título está estructurado en 20 misiones por bando. Uno de los aspectos más destacados es que el modo *Campaña* permite escoger entre el frente republicano o el nacional. Una vez elegido, el jugador se irá encontrando con las misiones históricas más destacadas del conflicto siguiendo un orden cronológico. Así, la campaña de los nacionales comienza con el paso del Estrecho, mientras que los republicanos empiezan su andadura con el asedio de El Alcázar.

El juego ha tratado de representar de forma fidedigna todo lo relacionado con la ambientación y recreación de los hechos. No obstante, algunos de los eventos que se producen se han modificado para que ambos bandos puedan ganar la guerra en función de cuál elija el jugador. Si opta por el frente nacional, los hechos se desarrollarán de forma histórica, mientras que si elige el bando republicano y consigue completar con éxito todas las misiones podrá cambiar los acontecimientos alzándose con la victoria.

Sombras de guerra: la guerra civil española no ofrece la posibilidad de controlar grandes ejércitos. Hay varios personajes, que son los denominados 'héroes', con más habilidades que el resto de los miembros de la tropa y que son los que llevan el peso de la historia. En este sentido, hay que destacar la aparición de figuras históricas en forma de protagonistas y personajes secundarios, como los generales Mola, Moscardó y Varela, y Francisco Franco como figura visible del bando nacional.

Una apuesta atrevida que, sin duda, generará polémica. Por el momento, ya ha conseguido crear una gran expectación.

LAS GUERRAS, PÍXEL A PÍXEL

Acción y estrategia como protagonistas

Son muchos los videojuegos que se basan en conflictos históricos para desarrollar su trama. Proliferan los títulos ambientados en la segunda guerra mundial, como *Call of Duty* o *Medal of Honor*, pero también otros que recrean civilizaciones, como las sagas de estrategia *Civilization* o *Age of Empires*, que a lo largo de sus entregas han realizado un repaso detallado por algunos de los imperios más influyentes de la historia y las batallas que han librado.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Legend Studios** ● PLATAFORMA: **PC** ● LANZAMIENTO: **Noviembre 2006** ● EDAD: **+16**

NOVEDAD

'TABLE TENNIS'

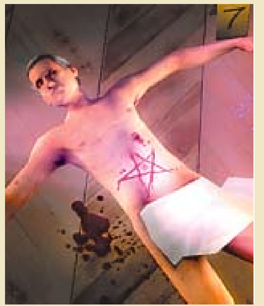
Un título que sorprende tanto por sus gráficos como por las posibilidades de juego. Una de sus mayores bazas es la intuitividad, además de que consigue reflejar la competitividad propia del tenis de mesa, con golpes rápidos, voleas defensivas o servicios cortados. Incluye funcionalidades *on line* para poder disputar partidas a través de Xbox Live. ● DESARROLLADOR: **Rockstar** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● EDAD: **+3** ● PRECIO: **39,99 €** ● ***www.take2games.com***



Descifra el código en tu consola

Libro de éxito, película de éxito... y, ahora, juego de éxito en PS2. La ecuación se ha completado.

Lástima que el éxito no implique calidad. ***El código da Vinci,*** de Dan Brown, ha llegado a PS2 con toda su carga argumental; tanta, que a veces no sabes si estás jugando o viendo la película. Cuando juegas, lo principal es resolver una serie de acertijos más o menos ingeniosos y algo dificilillos, que son lo mejor, junto con



los escenarios. La acción, en cambio, es repetitiva. Y los personajes son autómatas que hablan mirando al infinito. Al menos, los fans de Tom... ¡Ah, no! ¡Que el prota del juego no es Tom Hanks! Para los *davinceros* entonces.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 PES 5 (PS2). **2** Dragon Ball Z Shin Budokai (PSP). **3** Table Tennis (Xbox 360). **4** Heroes of Might and Magic V (PC). **5** PES 5 (PSP). **6** Daxter (PSP). **7** B. Nemo + La aventura continúa (GBA). **8** God of War (PS2). **9** Buzz: El Gran Reto (PS2). **10** Dragon Quest: El periplo del Rey Maldito (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **MÚSICA,** *por Pilar Sanz*





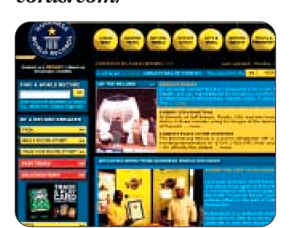
TRES CLICS

Para los 'ñapas'
Si eres un manitas, pero tienes algunas lagunas, ésta es tu web: albañilería, carpintería, climatización, electricidad, fontanería...
www.facildehacer.com/

Origen de las cosas
¿Quién inventó el sombrero, la goma, la rueda o la cerveza? Todas las respuestas a un golpe de ratón.
www.educar.org/inventos/



De récord
La tortilla de patata más grande y el hombre con las uñas más largas se encuentran en este portal.
www.guinnessworldrecords.com/



GADGETS

REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

EL MUNDIAL DE FÚTBOL **más plano**

Los fabricantes aprovechan este evento **para que renovemos nuestro viejo televisor** de tubo

PABLO NIETO

Empieza el Mundial de Fútbol en Alemania, pero, para la inmensa mayoría, el evento deportivo comienza... en su televisor. Imagen y sonido de calidad y la mejor recepción posible son cuestiones prioritarias.

ELIGE BIEN TU TELE

Cambiar un televisor de tubo de imagen por otro con tecnología de pantalla plana añade una nueva dimensión en casa, sobre todo en espacios reducidos. Si tu salón es pequeño, una tele plana te hará ver las cosas de otra manera. Pero, ¿cuál de los dos sistemas elegir?

Plasma → Ofrece un ángulo de visión más amplio, mejor contraste y colores más reales. Sin embargo, resulta algo más cara, tiene mayor tamaño de píxel y su vida útil se estima sólo en algo más de diez años. Las hay de hasta 103 pulgadas.

LCD-TFT → Se consigue un menor tamaño de pantalla y una mejor resolución. Su vida útil es mayor, aunque son pantallas más delicadas. Su precio es inferior al plasma, aunque dependerá del tamaño del panel.

Colgada en la pared o colocada sobre un mueble, con una televisión plana hay que tener en cuenta la distancia desde donde se van a observar las imágenes. Calcula que la distancia mínima será unas tres veces superior al tamaño de la diagonal de la pantalla.



Las teles planas llenan cada vez más salones. En la imagen, una pantalla con sistema Ambilight de Philips.

EMISIÓN Y SONIDO

TDT o analógica → La única forma de ver el mundial completo es a través de La Sexta, tanto en analógico como en digital, y en Digital+. Cuatro dará en abierto el partido de inauguración, las semifinales, la final y todos los partidos de España. Si no sintonizas bien La Sexta necesitarás llamar a un antenista. Para recibir a través de TDT sin tocar la antena comunitaria, consigue un receptor digital con antena individual. Este dispositivo se instala junto a la tele, pero la antena hay que situarla en el exterior.

Sonido envolvente → A través de un amplificador independiente y unos altavoces es posible distribuir los sonidos de manera que tengamos la sensación de estar en un estadio. Existen conjuntos de altavoces inalámbricos, aunque su precio es aún muy superior al de los que incorporan cables.

¿QUÉ ES...?

Plasma → Pantalla plana que encierra fósforo entre dos placas de vidrio. La excitación del fósforo a través de la descarga de gases nobles, como el neón y el xenón, produce la luz que enciende los colores en los píxeles, generando las imágenes.

LCD-TFT → Sistema formado por dos capas transparentes de electrodos que encierran un líquido cuyas moléculas reaccionan según su carga eléctrica y, reorientándose de forma combinada para dejar pasar la luz, generan los colores. Liquid Cristal Display (pantalla de cristal líquido) se refiere al tipo de pantalla y Thin Film Transistor (transistor de película fina) hace referencia a la tecnología que integra la pantalla, aunque ambas son lo mismo.

blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

La agonía del Capitán Copyright

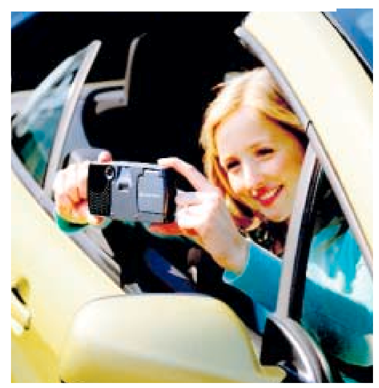
En Canadá se les ha ocurrido crear la figura del Capitán Copyright, que pretende enseñar a los niños a través de cómics la importancia de los derechos de autor. Las historias que aparecen en la web de los creadores son demoledoras por su lejanía con respecto a la realidad: unas estudiantes deciden comprar fotocopias de libros. Cuando los abren para estudiar comprueban que les faltan páginas. Menos mal que acude en su ayuda el Capitán Copyright para informarles de que en una librería pueden comprar los libros originales. Si se aplicara un canon sobre los sistemas de impresión, no sabemos cuál sería la respuesta del Capitán. Esos casos son ficción y no se contemplan. Las medidas para enfrentarse a los supuestos villanos de este pobre superhéroe resultan un tanto bochornosas. Habrá que ver cómo se comporta si alguna vez tiene que dar la cara ante el Comandante Copyleft más allá de los cómics diseñados a su medida, ¿querrá hacerle pagar un canon por formar parte de la aventura?

¿Qué hará *el capitán Copyright cuando encuentre al comandante Copyleft?*



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA



NAVEGAR POR IMÁGENES. El primer sistema de navegación del mundo basado en imágenes ya está en el mercado. El NavPix utiliza la última tecnología para que, de la forma más intuitiva posible, el conductor pueda identificar su destino.

PORTÁTIL EXCLUSIVO. Asus y Lamborghini han unido sus nombres para dar lugar al nacimiento de un ordenador portátil de diseño fino y ligero, que incluye una batería de larga duración, con ocho modos distintos de funcionamiento, aptos para ver DVD, jugar o procesar datos. El VX1, que así se denomina el portátil, incorpora también conexión inalámbrica.



OTRO CONCEPTO DE RATÓN. El NGS Odissey es un ratón ergonómico que presenta, además de las opciones propias de cualquier periférico de este tipo, dos botones para ajustar el volumen, otros dos para subir y bajar por páginas web y un quinto botón para poner en marcha distintas aplicaciones. 19,90 €.

TELÉFONO NAVEGADOR, O VICEVERSA. La empresa portuguesa Novabase presenta el primer terminal PDA basado en Microsoft Pocket PC con antena GPS y teléfono integrados. Como novedad, el Ndrive Go Plus ofrece la posibilidad de sustituir o descargar la batería sin perder información. Desde 599,90 €.





ALTAVOCES LUMINOSOS. Un panel transparente que incorpora unos LED azules, es la última solución de diseño que propone Rimax para sus nuevos altavoces. Con la premisa de aunar calidad y diseño, los Rimax LED Speakers no sólo son una herramienta de sonido eficaz, sino también una solución decorativa. 24,90 €.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

PODERÍO SOBRE dos ruedas

Si te gusta **disfrutar de la velocidad,** te proponemos algunos de los juegos más interesantes

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS



Los videojuegos dedicados al motociclismo no abundan. Desde hace unos años, las sagas MotoGP se han convertido en las más exitosas y en casi las únicas que reflejan la competición sobre dos ruedas. Ante este panorama, *Tourist Trophy* tiene un papel difícil, pero cuenta con la ventaja de incorporar el motor del *Gran turismo*, ya que sus desarrolladores son los mismos.

Las formas de juego se dividen en Arcade, Carrera y Tourist Trophy, que es la modalidad para conseguir más motos con su correspondiente equipación. A ello se suma

Hasta 180 modelos diferentes de moto y 35 circuitos de todo el mundo permite elegir el 'Tourist Trophy'

el modo Fotografía, para tomar instantáneas y guardarlas en una memoria USB. Sus desarrolladores no han optado en cambio por el modo *on line*.

Cuenta con 180 motos deportivas diseñadas por más de doce fabricantes (Honda, Yamaha, Ducati, Aprilia...). Hasta 35 circuitos (Laguna Seca, Nürburgring y Cheste) completan el juego.

También hay un apartado para *tunear* las máquinas, uno de los aspectos más destacados del juego. Pese a ser un simulador, el juego tiene reminiscencias arcade, dependiendo de la configuración por la que se opte. De cualquier forma, hay que adaptar la conducción al tipo de moto elegida para evitar caídas en unos modos de carrera que sólo admiten hasta cuatro motos.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Polyphony Digital** ● PLATAFORMAS: **PS2** ● PRECIO: **59,99 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.touristtrophy.com***

OTRAS POSIBILIDADES

'Moto GP 06'



Para muchos es una de las mejores sagas de motociclismo de la historia de los videojuegos. No es competencia de *Tourist Trophy* ni del *MotoGP* de Namco debido a que sólo ha visto la luz en Xbox y PC. Esta nueva entrega para Xbox 360 cuenta con un modo *on line* de hasta 16 pilotos. Todos sus elementos son réplica del Mundial 2006, por lo que se pueden recrear los duelos entre Pedrosa y Rossi.

'Moto GP 4'

Es el mayor rival de *Tourist Trophy* para la consola de Sony. Desarrollado por Namco, sus cuatro entregas se han caracterizado por convertirse en superventas, aunque muchos apuntan que se debe más a la ausencia de alternativas de dos ruedas en esta consola que a las propias posibilidades del juego. Su factor más destacado es que cuenta con las licencias del Mundial de Motociclismo, aunque se han quedado algo anticuadas.

NOVEDAD

'HITMAN: BLOOD MONEY'



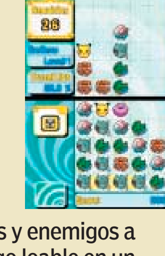
El Agente 47 regresa a la acción al descubrir que sus compañeros están siendo eliminados. La forma en la que el jugador emplee su dinero afectará al desarrollo del juego, a las armas que pueda conseguir y a la forma de enfrentarse a sus enemigos. ● DESARROLLADOR: **IO Interactive** ● PLATAFORMA: **PC y PS2** ● EDAD: **+18** ● PRECIO: **Desde 44,95 €** ● ***www.hitmanbloodmoney.com***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Sólo para fanáticos de pokémon

No están hechos los exitosos monstruos de bolsillo para no ser juegos de rol

Nintendo explora de tanto en cuanto nuevas formas de juego ajenas a recorrer pueblecillos recolectando y evolucionando pokémon. Y lo cierto es que, por muy repetitivos que resulten los títulos clásicos, son los que mejor funcionan. Pokémon Link para DS es un puzle frenético para unir líneas en la mejor tradición del Conecta 4 con la intención de completar la colección de pokémon. Tiene historia, con sus misiones y enemigos a batir, algo loable en un juego de este tipo. Lo que no acaba de enganchar es la mecánica de las partidas, en la que la casualidad tiene más que decir que la habilidad o la concentración. A menos que se sea muy fan de los pokémon, mejor esperar a Pokémon Diamond y Pearl, de rol y Wi-Fi.



LOS MÁS VENDIDOS*.

1 Tourist Trophy (PS2). **2** PES 5 (PS2). **3** Animal Crossing (NDS). **4** Heroes of Might and Magic V (PC). **5** Dragon Ball Z Shin Budokai (PSP). **6** B.Nemo + La aventura continúa (GBA). **7** Daxter (PSP). **8** Copa Mundial de la FIFA 2006 (PS2). **9** Half Life 2: Episode One (PC). **10** God of War (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **MÚSICA,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

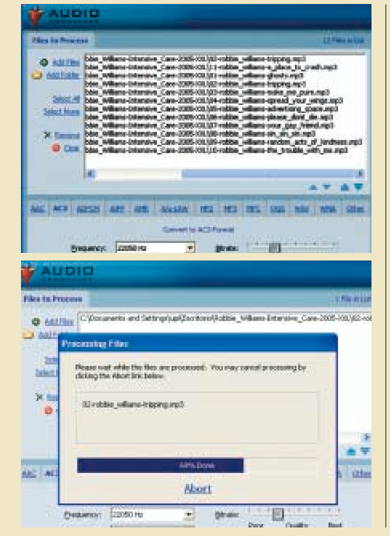
SONIDO Y VÍDEO EN TU TELÉFONO MÓVIL

Si ya te has animado a dejar pasar al olvido tu viejo teléfono móvil, sin pantalla a color ni sonido de calidad, y te has hecho con un terminal con todos los últimos avances, seguro que quieres llenarlo de música o incluso transferirle algún vídeo. Estas herramientas te ayudarán a conseguirlo.

AUDIO COMANDER (WWW.MUSICAMP3.COM). Cualquier sonido o canción que tengas en formato MP3 puede transformarse con este programa en una melodía para tu móvil.

Se trata de una herramienta flexible y muy sencilla de utilizar que permite modificar todos los parámetros de un archivo de sonido digital.

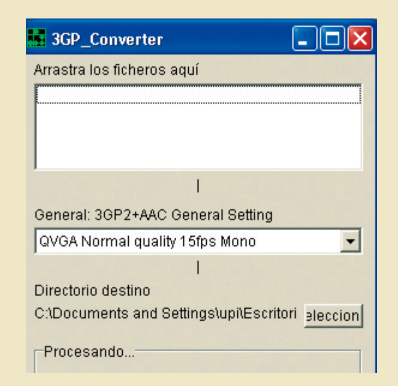
Además, la aplicación te ofrece la posibilidad de transformar de una sola vez carpetas enteras llenas de temas, de manera que no hay que convertir cada tema de uno en uno ni especificar las características técnicas cada vez.



3GP CONVERTER (WWW.TODOPSP.COM). Para poder visualizar en un teléfono móvil los vídeos que tenemos en el PC, tanto en formato AVI como MPEG, será necesario, en la mayoría de casos, convertirlos a formato 3GP. La mayor parte de los teléfonos que permiten la reproducción de vídeo son compatibles con el formato de archivo 3GP.

Esta herramienta no ofrece grandes gráficos, pero su interfaz es muy sencilla y fácil de utilizar. Por otro lado, la conversión de los vídeos se realiza de forma muy rápida.

Solamente tendremos que conocer cuáles son los parámetros que más se ajustan al sistema de vídeo con el que cuenta nuestro terminal y señalarlos en la configuración. También podrás convertir tus vídeos para la consola Sony PSP.



INTERNET

TODO SOBRE INTERNET EN www.20minutos.es

Los compañeros DE VIAJE

Los navegadores son imprescindibles para moverse por la Red, aunque pueden mejorar mucho si se personalizan

NACHO ROJO
20 MINUTOS

Surcar Internet suele ser una experiencia solitaria. Frente a la pantalla, uno se pone al timón del navegador para surcar la Red. El navegador es, pues, una herramienta fundamental. Se puede optar por uno de serie (Explorer) o por uno a medida del usuario, como Firefox *(www.mozilla.com).*

Este navegador de *software* libre es *tuneable*, tanto en la apariencia (mediante los 'Temas') como en las tripas: las 1.800 extensiones (add ons, *https://addons.mozilla.org)* programadas por internautas le dotan de un montón de prestaciones.

Hay quien prefiere un navegador rápido y sencillo, y hay quien le acopla todo tipo de barras de herramientas. *Toolbars* como las de Google, MSN o Yahoo! se utilizan para integrar el buscador en el navegador, obtener más detalles sobre las webs, encontrar información relacionada, organizar los favoritos... Un paso más allá, el modo Sidebar de Google Desktop coloca sobre el escritorio su buscador, además del messenger, *email*, noticias, fotos, el tiempo, etc.

El tráfico a medida

Alexa es un buscador que combina la potencia del motor de búsqueda de Google con información útil sobre las páginas que se visitan. Además, su barra de herramientas añade un sistema para medir el tráfico. La comunidad de usuarios de Alexa envía información sobre las páginas que visita. También se puede opinar y votar las mejores webs *(www.alexa.com).*



ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

MÓVILES EN ESPAÑA

«Hasta para hablar con mi abuela tengo que llamarla al móvil»

El mercado de la telefonía móvil ha llegado a un punto en nuestro país en el que ya es mayor el número de celulares (44,3 millones de líneas) que el de habitantes (44,1 millones).

A mí no me gustaban, pero dado mi trabajo (me cambian cada dos por tres de oficina), en mi casa tenían un listín sólo para mí. Así que me hice con uno. Y por complicaciones de la vida, ahora cargo con dos. ¿No querías sopa? *Modesto.*

A mi hermano le robaron el suyo y decidí entregarle el mío. ¡Como Dios vivo sin móvil!, ¿eh? *Manolo.*

Yo sin el móvil estoy perdido. Hoy en día incluso para hablar con mi abuela tengo que llamarla al móvil. *webkosheen.*

Hay gente que compra los móviles como si fueran guantes: a pares, uno para cada oreja. Paso de móvil. *josemari290106.*

VIRUS FUTBOLEROS

«¿Te gustaría ver el mundial en la pantalla de tu ordenador sin que te pille tu jefe?» y otros encabezados similares disfrazan una nueva oleada de virus informáticos directamente relacionados con el Mundial de Fútbol de Alemania 2006.

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Con lo bobos que somos, habrá quien caiga.... *telemarkado.*

Hola, soy el jefe, y no me parece bien que intenten despistarme. Si quieren ver el mundial, que lo graben. Saludos. *Nono Pineda.*

Este tema no es nuevo, pero veo que sigue apareciendo, si no es con el mundial, es con fotos de Pamela Anderson... Solución: antivirus actualizado y no abran *links* que vean en los correos electrónicos, a no ser que sepan exactamente lo que hacen. *ArcanuS.*

'SOMBRAS DE GUERRA'

La guerra civil española ha sido un tema recurrente en el cine y la literatura, pero hasta ahora no se habían hecho videojuegos con este conflicto como argumento principal.

Ya era hora. Me parece una idea original que, lejos de dividir más a España, permitirá a muchos jóvenes (y no tan jóvenes) familiarizarse con una época decisiva de la historia de España. *Transon.*

Nada bueno nos espera. Ahora nos mataremos virtualmente, y eso se aprende. No me gusta la idea. *Tiye.*

Es sólo un juego... ¿Se podrá elegir a Alfredo Landa en *La vaquilla*? *Afrodito_A*

EL ALMENDRUCO

COMPARTE TUS TRUCOS Y DESCUBRIMIENTOS

Envíalos a *dospuntocero@20minutos.es* para que otros lectores aprendan y avancen en su particular aventura

'PAC-MAN WORLD 3' (PS2).

PARA DESBLOQUEAR TODOS LOS NIVELES: Introduce en la pantalla de menú: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, ●, Arriba.

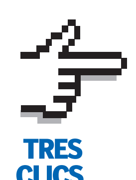
'EL PADRINO' (PS2).

INVENCIBLE: Introduce HOLIDAY INN como título al comenzar el juego.

Trucos enviados por: *Cheluis*







TRES CLICS

Bush, en español
¿Tienes curiosidad por entrar en la Casa Blanca? Éste es su portal en castellano.
http://www.whitehouse.gov/espanol/index.es.html



El otro lado
Esta página te muestra todo lo que tienes que saber sobre la literatura de ciencia ficción, pasada y presente.
www.ciencia-ficcion.com



Perder el tiempo
Chistes, vídeos, leyendas urbanas, historias de cachondeo... para aquellos que gustan de no hacer nada productivo.
www.elbutanero.com



FOTOGRAFÍA

TODA LA TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

DE LA PANTALLA a los álbumes

Te contamos los diferentes **sistemas para revelar** las instantáneas hechas con tu cámara digital

PABLO NIETO

Uno de los inconvenientes de las cámaras digitales es que el revelado de las fotos generalmente no pasa por el papel. Algunos piensan que es complicado mostrarlas a los demás o mantenerlas ordenadas en el disco duro, aunque existen muchos sistemas para compartir las instantáneas.

ASÍ SE REVELA

Foto CD o DVD → Si copiamos cada viaje o fiesta en un CD o DVD, podremos localizarlas rápidamente. En un disco es posible hacer un montaje como si de una presentación de diapositivas se tratara, incluso añadiendo música de fondo. El disco funcionará tanto en un ordenador como en cualquier DVD, lo que nos ofrece la oportunidad de prestarlo.

En casa con impresora → Imprimir en casa con una impresora a color puede no dar los resultados esperados. Sin embargo, conseguiremos fotos de calidad al hacerlo con las pequeñas impresoras fotográficas diseñadas para revelar en casa. Se conectan al ordenador o a la cámara tanto con cable como de forma inalámbrica. Otras permiten introducir la tarjeta de memoria directamente.

Álbum de fotos 'on line' → Si tenemos amigos o familiares con los que compartimos fotos a través de correo electrónico, podemos ampliar las posibilidades con los álbumes *on line*.

Yahoo, MSN o Google, entre otros, ofrecen la posibilidad de crear un sitio web personal donde subir nuestras fotos y ordenarlas en carpetas. Así, las podemos compartir con los que queramos a través de Internet.

Revelado a través de Internet→ El sistema consiste en que el cliente sube las fotos a una página web y compone un álbum digital. Después, la tienda las revela en papel y le envía físicamente el álbum al cliente a través de correo postal. Además, podemos plasmar fotos en diferentes objetos, como camisetas, alfombrillas de ratón e incluso hacer puzles o calendarios.

Quioscos fotográficos → Las tiendas tradicionales de fotografía se están actualizando. Los fabricantes de máquinas de revelado han ideado ahora los quioscos digitales, máquinas que pueden ser operadas por el cliente desde una pantalla táctil. Sólo es necesario introducir un CD o tarjeta de memoria y seleccionar las imágenes. Además, podemos imprimir tarjetas de felicitación o calendarios y modificar las imágenes. También podemos revelarlas desde teléfonos móviles con Bluetooth o desde la propia cámara.

Crear un álbum en Internet es una de las opciones más cómodas para compartir fotos



El revelado en casa es cómodo, pero todavía resulta algo caro. KODAK

TÚ DECIDES

LO MEJOR		LO PEOR
El sistema es muy económico. Resulta sencillo de guardar y de compartir.	CD - DVD	El proceso de creación del CD o del DVD es algo tedioso.
Lo mejor es el resultado de las fotos en papel. Ofrece muy buena calidad.	REVELADO EN CASA	Imprimir en casa nuestras instantáneas resulta todavía demasiado caro.
Es un sistema bastante económico y muy sencillo de utilizar.	ÁLBUM *ON LINE*	Las fotos no deben 'pesar' mucho para subirlas con faciliad.
Ofrece la comodidad de no tener que moverse de casa ni complicarse la vida con programas.	REVELADO INTERNET	Para ver las instantáneas hay que esperar a que te envíen el álbum por correo. No apto para impacientes.
Ofrecen una gran calidad de imagen en papel.	QUIOSCO	El precio aún es algo caro en comparación con otros sistemas de revelado.



El Partido Pirata

Después de que en Suecia un grupo de internautas creasen el autodenominado Partido Pirata, un estudiante de Georgia ha seguido el ejemplo y ha hecho lo mismo en los EE UU. El programa cuenta con cuatro puntos representativos: el derecho a la copia sin ánimo de lucro para uso privado, potenciación del P2P, derechos de *copyright* limitados a cinco años y prohibición de las tecnologías DRM. En el foro de esta noticia en *20minutos.es* nuestros lectores celebran esta creación y se preguntan para cuándo algo parecido en España. Pero no. Más allá del desafortunado nombre elegido, en España no necesitamos un Partido Pirata. Lo que necesitamos es que los que deciden comprendan que no se debe criminalizar y gravar mediante un canon un soporte por el uso que se pueda llegar a hacer de él, que la proliferación de las redes P2P requieren crear medidas alternativas que no pasan por la compra de canciones a través de Internet sujetas a DRM y que, sobre todo, se necesita gente que sepa cómo funciona la Red y esté dispuesta a apostar por ella como un canal prioritario.



No se debe *gravar un soporte por el uso que se pueda llegar a hacer de él*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

INTERNET

REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

CÓMO EVITAR el phising

Se trata de **un fraude que utiliza el 'mail '**para conseguir nuestros datos bancarios

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Realizar las operaciones bancarias más comunes a través de Internet es cómodo y sencillo. Se habla mucho del robo de contraseñas, pero no es tan fiero el león como lo pintan. Para no caer en las garras del *phising*, sólo hay que tomar algunas precauciones. Se trata de un tipo de fraude que se transmite por correo electrónico. En él se esgrimen diversos argumentos para que el potencial estafado introduzca todos sus datos: DNI, clave y firma electrónica. No obstante, la web que se incluye en el *mail* no es la auténtica del banco, por lo que todos los datos que se introduzcan ya estarán en posesión de los estafadores.



Si no tenemos cuidado, los estafadores se nos pueden llevar los ahorros a través del ordenador. ENEKO/ARCHIVO

QUÉ DEBES SABER

Bajo ningún concepto → Nunca una entidad bancaria nos va a pedir por teléfono o correo electrónico que le facilitemos nuestras claves de acceso. El *e-mail* de *phising* se suele escudar en dos tipos de argumentos: el sugerente y el amenazador. En el primero se explica que el banco está actualizando los datos de sus clientes (pueden incluso detallar que lo hacen debido a intentos de fraude) y necesita que se los confirmemos. En el segundo se opta directamente por la amenaza, detallando que si no introducimos los datos nuestras cuentas quedarán anuladas.

La página enlazada → En el correo se pide que introduzcamos los datos en el propio *e-mail* o en un *link* que tiene una dirección similar a la de nuestro banco. Por supuesto, es falsa. Antes bastaba con comprobar que la página no se trataba de una conexión segura *(http://* en lugar de *https://)* y que contaba con un certificado de seguridad válido. No obstante, los estafadores han perfeccionado sus técnicas y fijarse en estos detalles no basta.

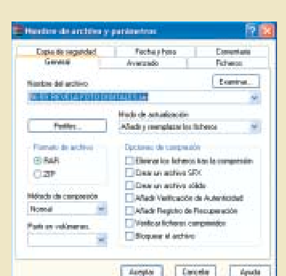
Lo más eficaz → La desconfianza es el mejor *antiphishing*. Nunca hemos de facilitar a nadie nuestros datos bancarios. Además, las entidades financieras recomiendan que se acceda a su web tecleando la dirección en el navegador, y no a través de accesos directos.

CAJA DE HERRAMIENTAS

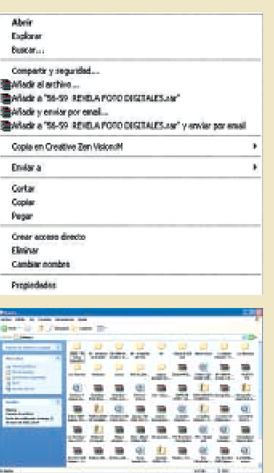
COMPRIMIR ARCHIVOS FÁCILMENTE

SI OCUPAN MUCHO, REDÚCELOS

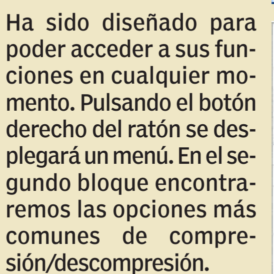
Muchas veces necesitamos enviar por correo electrónico diferentes archivos que pesan mucho. Sin embargo, si los comprimimos veremos cómo se reducen. Programas como WinRAR nos permiten gestionar archivos para su compresión y que ocupen menos espacio allá donde se almacenen.



WINRAR 3.51. Junto con WinZIP, se trata de la herramienta más completa y extendida para comprimir archivos. Aparte de los tradicionales .zip y .rar, es compatible con archivos ISO, lo que le ha hecho aumentar su popularidad.



Ha sido diseñado para poder acceder a sus funciones en cualquier momento. Pulsando el botón derecho del ratón se desplegará un menú. En el segundo bloque encontraremos las opciones más comunes de compresión/descompresión.



El programa permite determinar el tamaño de los archivos resultantes, así como elegir todo tipo de especificaciones para los archivos comprimidos. ***www.rarsoft.com***

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

ADICTOS A LA CONSOLA

«¿Y dónde estará la primera clínica guía de padres?»

Un centro holandés ha creado una clínica para desintoxicarse de los videojuegos. Es la primera en Europa. El centro ya lleva tratados a 20 adictos, de entre 13 y 30 años.

Esas cosas las tienen que solucionar sus padres/tutores enseñándoles desde pequeñitos. Seguro que así se dejan una fortuna, para algo que pueden solucionar ellos mismos. *Dimov.*

¿Y dónde estará la primera clínica guía de padres?, donde se aprenda a hablar a los hijos y no dejarlos por ahí... Esta cura no va a la raíz. *Carlos.*

¡Cuánta chorrada! Hay que educar. Punto. *Juegoadicto.*

¿Por qué llamamos vicio u obsesión a todo aquello que nos gusta? La vida son dos días, vividla como os plazca, sin hacer daño a nadie. *Alf.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

WEB SOLIDARIA

Los Estados Unidos han creado una nueva web bilingüe, en inglés y español, con la que pretende ofrecer a los ciudadanos con ingresos más bajos un acceso fácil y gratuito a información importante para sus vidas.

Si son pobres, seguro que tienen ADSL en casa, o teléfono, ordenador incluso; es lo que tienen los pobres... Les sobra de todo. *Ideas Yankis (tm).*

Yo vivo en los Estados Unidos y quiero decirles, créanlo o no, que el 90% de los pobres tienen Internet. Es muy fácil tenerlo y, en ocasiones, gratis. *Elpo Brecito.*

RELOJ Y MÓVIL

Un reloj de la marca Citizen se conecta con tu móvil a través del Bluetooth y te avisa si recibes mensajes. Puede usarse como agenda y permitirá ubicar dónde está el teléfono en un radio de diez metros.

¿Y si pierdes el reloj? *telemarkado.*

Y dejando el Bluetooth encendido, ¿tenemos que estar recargando la batería del móvil todos los días? Porque chupa que da gusto. *Tsuki no Hime.*

¿Estos inventos no los harán para que no nos separemos del móvil,creándonos una dependencia infinita y tenernos más controlados? *elcoco.*

Si me localiza las llaves y me friega los platos, me lo compro. *Al.*

VIDEOJUEGOS

➤ TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

ASÍ SON LOS personajes MÁS POTENTES DE ESTA TEMPORADA

Los lanzamientos se toman un respiro hasta septiembre. Es momento de elegir a **los protas más cañeros**

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Con carisma, luchadores, protagonistas de cómics, deportistas de élite, clásicos consolidados y nuevas estrellas. Son muchos los personajes que surgen y se perfeccionan cada año con el lanzamiento de nuevos videojuegos; y los hay para todos los gustos.

Hemos seleccionado algunos de los más destacados de esta temporada. Puede que no se trate de los mejores videojuegos, ni siquiera de los personajes más espectaculares. En cambio, son los que más han dado que hablar y los que más aportan a los títulos en los que aparecen.

Hay juegos de calidad incuestionable que no aparecen en esta selección debido a que no cuentan con personajes destacados. Juegos de rol o estrategia (como *Civilization IV*), algunos

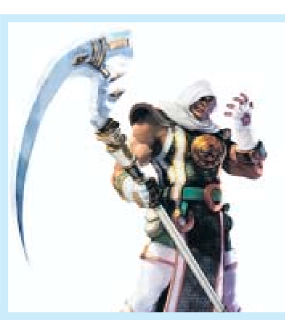
Muchos juegos importantes no han tenido, en cambio, ningún personaje protagonista

de acción en primera persona, en los que apenas conocemos al personaje que manejamos *(Commandos Strike Force)*, deportivos *(FIFA* y *NBA)* o inclasificables, como *Nintendogs,* son algunos ejemplos.

Dentro de los juegos más vendidos en nuestro país a lo largo de la temporada 2005-2006, también hay que destacar videojuegos tan significativos como *Call of Duty 2, Star Wars: Battlefront 2,* y 'de cine', como *King Kong, Las crónicas de Narnia* o *Harry Potter.*

Mención aparte merecen títulos como *Shadow of the Colossus,* uno de los juegos revelación del año en el que los descomunales enemigos destacan más que el propio protagonista de la aventura.

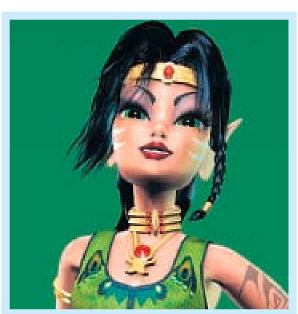
Entra en la web y dinos cuál es tu personaje favorito de la temporada 2005-06.
DANOS TU OPINIÓN EN
www.20minutos.es



Soulcalibur 3
Mucho han cambiado los protagonistas de este juego desde que en 1995 vieran la luz para recreativas. Zasalamel es un recién llegado a la tercera entrega.

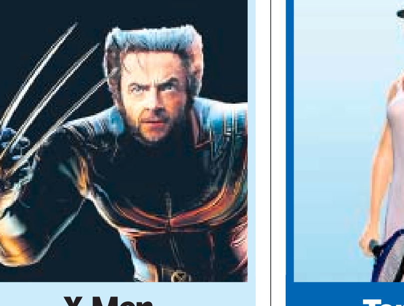


Metroid Prime: Hunters
Bajo esta armadura espacial se protege la bella y enigmática Samus Aran, la mejor cazarrecompensas de la portátil de Nintendo.



Kameo
El hada debe rescatar a su familia ayudándose de su capacidad de mutación: desde una planta carnívora hasta un dragón rojo, pasando por un yeti.

Prince of Persia 3
En *Las dos coronas* el veterano príncipe no sólo debe hacer frente a sus enemigos, sino también a un álter ego, poseído por un rencor acumulado durante años.

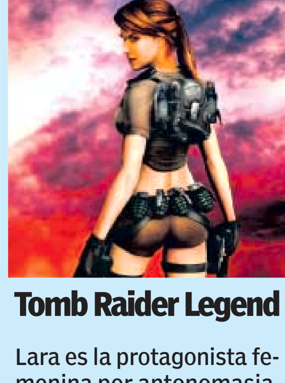




X-Men
Encarnar a Lobezno siempre se agradece. Hacen de las suyas en un juego ambientado entre la segunda y la tercera entrega de la película.

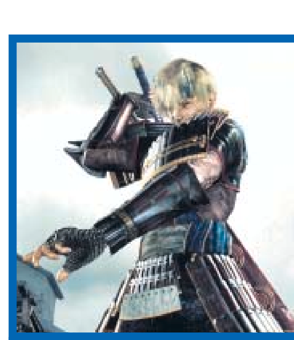


Top Spin 2
Federer, Roddick, Sharapova, Williams, Moyá o Davenport, entre otros, son algunos de los protagonistas de este juego. Una pena que no esté Nadal.



Tomb Raider Legend
Lara es la protagonista femenina por antonomasia. Con un buen desarrollo, esta entrega le ha devuelto al Olimpo que no debió abandonar.

Need for Speed
Josie Maran es la imagen del juego, pero los protagonistas son los coches.





Onimusha 4
En esta especie de *Resident Evil* de samuráis, el poderoso guerrero Soki debe acabar con un malvado dictador valiéndose de sus dos espadas y su armadura.



Dead or Alive 4
Las chicas peleonas son uno de los alicientes más importantes de este juego. También incluye luchadores, pero no tienen tanto éxito. En la imagen, Tina.

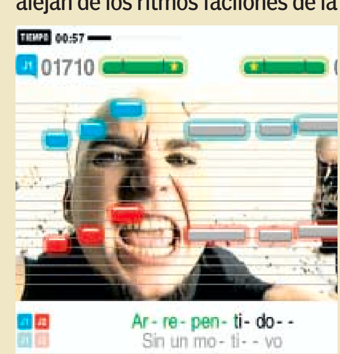


LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Nena, quiero ser una rock'n'roll star

Como soy una cantante frustrada, esperaba ansiosa esta entrega de SingStar.

Rocks es la nueva entrega del popular karaoke con puntuación de PS2. Sony ha encontrado un filón en todos los que alguna vez soñaron con ser cantantes y está dispuesta a explotarlo. El juego es más de lo mismo: acertar con el tono adecuado en cada canción y conseguir puntos, ya sea en modo individual o batiéndose en grupo, especialmente divertido. Las canciones elegidas se alejan de los ritmos facilones de la entrega Pop y se han recuperado las buenas formas al no haber ningún artista que repita canción (los casos de Melendi, El Arrebato o Bisbal de *Pop* eran sangrantes). *Rocks* hará las delicias de los adictos a la saga que esperaban impacientes nuevos temas, pero también a todos aquellos que no se sentían representados en la música de los anteriores. Barricada, Extremoduro, Mägo de Oz, Dover, Platero y Tú o el Paint It, Black de los Rolling pueden conseguir nuevos adeptos.



LOS MÁS VENDIDOS*. **1** Pro Evolution Soccer 5 (PS2). **2** Brain Training (NDS). **3** Tourist Trophy (PS2). **4** PES 5 (PSP). **5** Animal Crossing: Wild World (NDS). **6** Heroes of Might and Magic V (PC). **7** Moto GP 06 (360). **8** Tomb Raider: Legend (PSP). **9** Daxter (PSP). **10** Dragon Ball Z Shin Budokai (PSP).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **MÚSICA,** *por Pilar Sanz*

EL ALMENDRUCO

COMPARTE TUS TRUCOS Y DESCUBRIMIENTOS
Envíalos a *dospuntocero@20minutos.es* para que otros lectores aprendan y avancen en su particular aventura

VIDEOJUEGOS *Pases de nivel, vidas infinitas...*



● 'METAL GEAR SOLID' (PS2)
PARA SABER QUÉ PUENTES SE CAEN Y CUÁLES NO: Basta con mirar en ellos con las gafas térmicas. ***Nico Ibáñez.***

● 'TOMB RAIDER: LEGEND'
VER A LARA CROFT EN LOS HUESOS, SIN TEXTURAS: Mantener pulsado retroceso y pulsar 1. ***Andrea Sierra.***

● 'CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW' (NINTENDO DS)
EXTRAS DESBLOQUABLES:
Modo Boss rush: Finaliza el juego derrotando a todos los jefes.
Modo Julius: Finaliza el juego sin derrotar a todos los jefes.
Nuevo juego +: Finaliza el juego derrotando a todos los jefes.
Test de sonido: Finaliza el juego derrotando a todos los jefes.



TRES CLICS

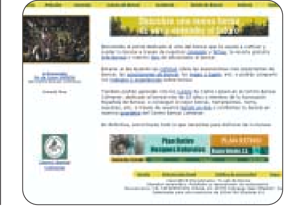
¿Te mola el juego? El primer *weblog* hecho por jugones para jugones, con lo último en ocio electrónico. Los comentarios no tienen desperdicio. *www.plastico.tv*



Tu casa, a mano Si te gusta el bricolaje, aquí encontrarás decenas de ideas muy curiosas para arreglar desperfectos y decorar la casa tú solito. *www.bricocanal.com*



Mi pequeño bonsái ¿Eres un amante de los bonsáis? Aquí tienes consejos, asociaciones, cursos, experiencias y hasta una guardería. *www.bonsaimania.com*



ESTAS VACACIONES **no te pierdas**

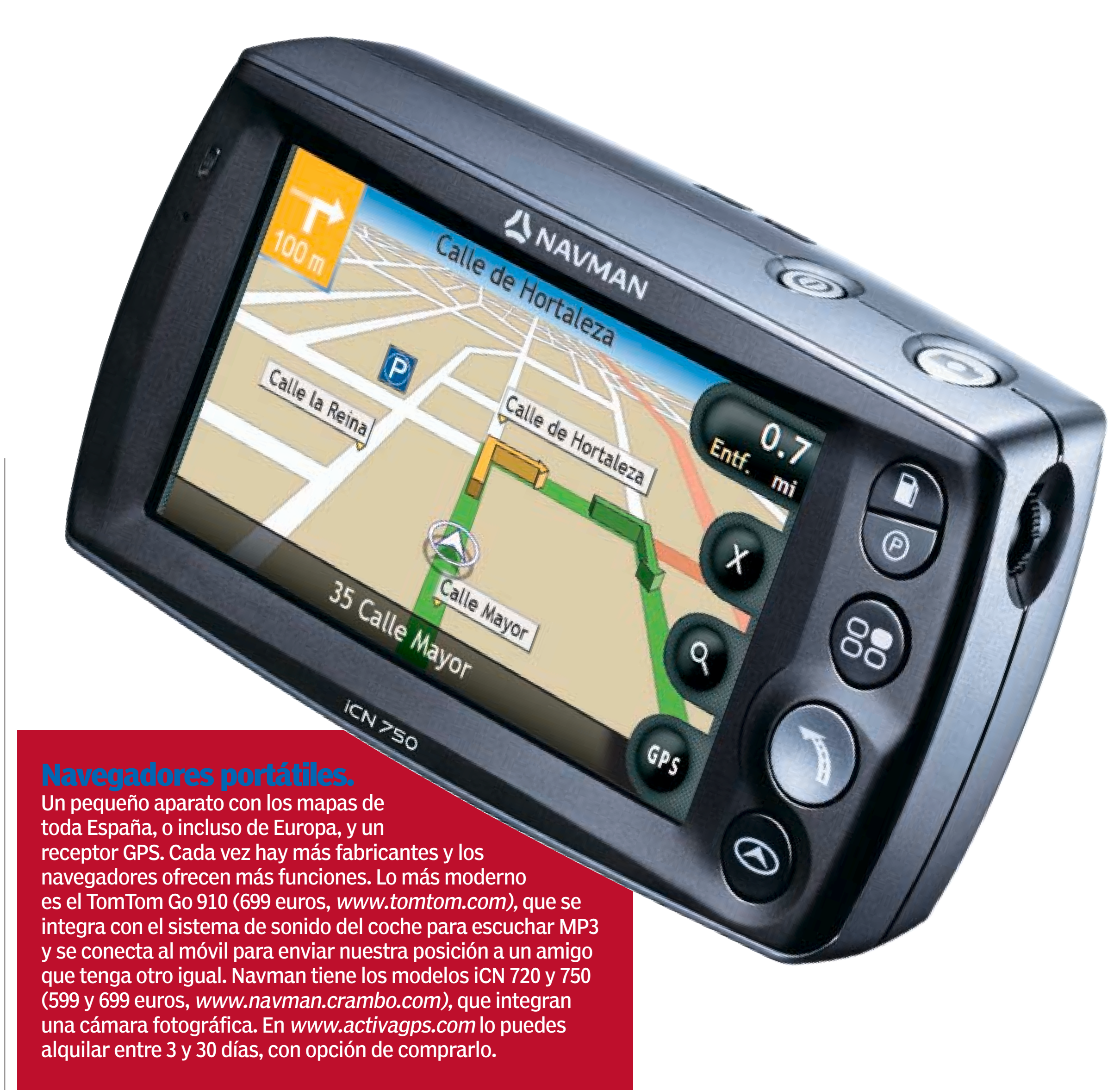
¿Has pensado en ir jubilando tu vieja **guía de viajes** en papel? Puedes hacerlo gracias a Internet

IVÁN GARCÍA

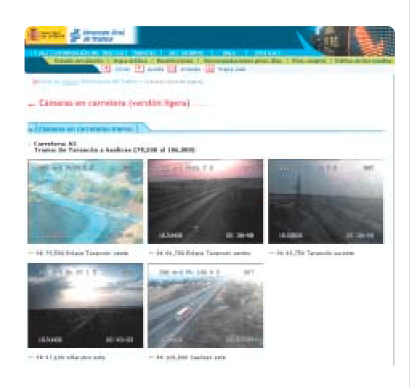
Una buena planificación es esencial para disfrutar de unas merecidas vacaciones. Saber el estado de la carretera, la mejor ruta a seguir o las condiciones climatológicas que nos encontraremos en el lugar de destino pueden ayudarnos a prevenir problemas o solucionarlos de la forma más conveniente. Para estas y otras muchas cosas, Internet y los ordenadores ofrecen varias posibilidades para que planifiques al detalle todas las etapas de tu viaje y puedas saber, desde casa, dónde repostar, cuánto vas a gastar o dónde dormir.



Guías Campsa y Michelin. *www.guiacampsa.com* (foto) y *www.viamichelin.es* son las versiones electrónicas de las guías de toda la vida, pero además calculan las distancias y buscan las mejores carreteras. Si especificas la fecha del viaje, el consumo y la velocidad, podrás saber el tiempo previsto en cada tramo del trayecto y el gasto en combustible y peajes. Además, puedes conocer las incidencias de tráfico, hoteles, restaurantes y estaciones de servicio.



Navegadores portátiles. Un pequeño aparato con los mapas de toda España, o incluso de Europa, y un receptor GPS. Cada vez hay más fabricantes y los navegadores ofrecen más funciones. Lo más moderno es el TomTom Go 910 (699 euros, *www.tomtom.com)*, que se integra con el sistema de sonido del coche para escuchar MP3 y se conecta al móvil para enviar nuestra posición a un amigo que tenga otro igual. Navman tiene los modelos iCN 720 y 750 (599 y 699 euros, *www.navman.crambo.com)*, que integran una cámara fotográfica. En *www.activagps.com* lo puedes alquilar entre 3 y 30 días, con opción de comprarlo.



DGT. La página de la Dirección General de Tráfico *(www.dgt.es)* es la mejor fuente para conocer el estado de la circulación, las restricciones en algunas vías y las recomendaciones en los periodos en los que se espera mucho tráfico. También encontrarás el listado de puntos negros y el de radares. Además, puedes ver por ti mismo cómo está la carretera conectándote a las cámaras de vigilancia de Tráfico.

Google Maps y Sigpac. Aunque no ofrece tantos servicios como las páginas específicas de planificación de viajes, *maps.google.es* tiene la particularidad de que podemos ver el mapa de carreteras, las fotografías reales de satélite o una superposición de ambas. El sistema cartográfico del Ministerio de Agricultura *(www.mapa.es/es/sig /sig1.htm)* tiene también fotos hechas por satélite de toda España, lo que permite ver los entornos reales por los que va a discurrir nuestro viaje.



Planificadores para el PC. Tienen la ventaja de que no necesitan una conexión a Internet. El inconveniente es que carecen de las posibilidades para dar información en tiempo real, pues no pueden decirte qué tiempo va a hacer o si la carretera está atascada. Además, si quieres que estén actualizados con los últimos cambios en las carreteras, tendrás que pagar una nueva versión cada año. Por eso cada vez se usan menos y son menos aconsejables que las consultas a una web.

Y también en avión. Si lo que necesitas es planificar un viaje en avión, no desesperes, en páginas como *www.dohop.com* puedes indicar las ciudades de origen y destino y las fechas en las que tienes previsto viajar, y el sistema se encargará de buscar los vuelos disponibles. Además, una vez decidido por una de las opciones, puedes seleccionar el precio para enlazar directamente con la web de la compañía aérea.

blogs 20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Hamas, PlayStation3 y sexo

En principio, estas palabras tienen poco o nada en común, pero Internet las ha unido. Forman parte de la política de contenidos semiprotegidos de Wikipedia, la que hasta el momento era la enciclopedia libre que todo el mundo podía editar. Acceder a la Wikipedia es como preguntar a un amigo que sabe de todo. También se equivoca a veces, pero las ventajas son mucho mayores que los inconvenientes. Su fundador, Jimmy Wales, ha tomado la decisión de bloquear determinados contenidos polémicos hasta dar con una definición adecuada. Otros términos sólo podrán ser editados por usuarios con cierta antigüedad en el sistema. Se replantea así la política original de la mejor enciclopedia de Internet, añadiendo restricciones y cortapisas a lo que podría considerarse como su tesoro más valioso: los usuarios que realizan completísimas definiciones. Quizá fueran necesarios estos cambios para que la Wiki no se convirtiera en un foro de discusión, pero me parece que Internet es hoy un poco menos libre.

Se replantea la *política de la Wikipedia por la que cualquiera puede editar*



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

TODAS LAS IMÁGENES EN www.20minutos.es

¿A QUÉ civilización PERTENECES?

Planifica una estrategia de fantasía que te conduzca hasta la victoria en 'Rise of Legends'

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Imagina que apareces en un mundo llamado Aio y que te ofrecen la posibilidad de unirte a una de las tres civilizaciones que lo forman para hacerla vencedora. Es el argumento de *Rise of Legends*, cuya primera parte, *Rise of Nations*, vio la luz en el año 2003 y se caracterizaba por incluir un gran número de naciones que controlar. Esto otorgaba muchas posibilidades, pero la forma de jugar con ellas era muy similar.

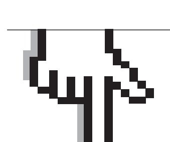
En la segunda entrega las civilizaciones se han reducido a tres. Son muy diferentes entre sí, tanto en el diseño como en la forma de manejarlas. Debe elegirse una u otra según el estilo de juego (más o menos agresivo) y la pericia del jugador.

En el mundo de Aio, Vinci es el lugar que posee los proyectos de Leonardo da Vinci, el más adecuado para principiantes. Alin cuenta con el poder de la magia para invocar criaturas (nivel medio) y Cuotl posee un espíritu guerrero encarnado en forma de dioses aztecas y mayas, sólo recomendado para jugadores experimentados.

Giacomo contra el mundo

En el modo de un jugador, nuestro personaje es Giacomo, líder de los Vinci. Después de enfrentarse a una escisión de su pueblo, entrará en conflicto con Alin, formando alianzas para derrotar a los Cuotl. Una de las opciones más relevantes es su modo multijugador, que permite desarrollar un gran número de estrategias alternativas de defensa y ataque.

Rise of Legends destaca gráficamente por su elevado nivel de detalle, escenarios de gran belleza y un diseño imaginativo. El jugador tendrá que estar pendiente de las fronteras que cambian, crear y expandir nuevas ciudades y no descuidar a su ejército. Todo ello acompañado por una banda sonora con música independiente para cada civilización.



FICHA TÉCNICA

DESARROLLADOR: **Big Huge Games** ● PLATAFORMA: **PC** ● PRECIO: **54,99 euros** ● EDAD: **+12** ● WEB: ***www.riseoflegends.com***



La segunda entrega de *Rise of Nations: Rise of Legends.*

UN NUEVO EPISODIO DE TERROR JAPONÉS

LA CLAVE ESTÁ EN LA LUZ

La semana que viene saldrá al mercado la segunda entrega de *Forbidden Siren*, una historia de suspense y terror con ciertas reminiscencias de la saga *Resident Evil*. La historia se centra en la isla de Yamijina, un paraje cuyos habitantes desaparecieron hace 20 años. Cuando un grupo de náufragos aparecen en la orilla, comienzan a sucederse sonidos extraños y apariciones aterradoras. Para subsistir en este ambiente, los jugadores deben hacer uso de la luz, sin descuidar los mapas, las pistas y el sistema de alerta que avisa cuando se aproxima un enemigo. El jugador tiene un personaje con el que lleva a cabo la acción, pero también puede ver a través de los ojos de otros. Aunque no apto para espíritus sensibles, este juego hará las delicias de los aficionados a los juegos de terror.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLADOR: **SCEI** ● PLATAFORMAS: **PS2** ● PRECIO: **49,99 euros** ● EDAD: **+16** ● WEB: ***www.forbidden-siren.com***



ZONA 2.0 PUNTO

OPINA EN **dospuntocero@20minutos.es** O EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

ÉTICA PARA ROBOTS

«Nos vamos acercando a las novelas de Asimov»

Un equipo internacional de científicos y académicos ha elaborado un código ético para robots. Creen que es necesario establecer límites, antes de que escapen a nuestro control. Les preocupan fundamentalmente la seguridad y el sexo.

¿Realmente creen que un código de ética va a hacer mejor a la gente? ¿Realmente son tan pardillos? ***Bernardo.***

Primero que se elabore un plan de ética para los humanos y luego ya veremos. Que a algunos les hacen falta unas clases de educación. ***robota.***

Cada día nos acercamos más a las novelas de Asimov... ***Jesús.***

El problema, como siempre, no será el robot, sino en manos de quién esté. ***Barcelonesa.***

Prefiero la ética de los robots que la de los humanos. Siempre la cumplirán y no «cambiarán de chaqueta» o dudarán. ***Svenson.***

W

Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

MÁS CONTROL

En los EE UU quieren que en los puntos de venta se solicite una identificación al comprar un videojuego calificado como «M» (para adultos), además de duras sanciones a los distribuidores que no cumplan.

Cualquier persona mayor de edad se puede prestar a comprar a un menor un videojuego, lo mismo que sucede con el alcohol en los supermercados. ***Iker.***

Los niños de 8 ó 9 años... ¿tienen 40 ó 50 euros para comprar los videojuegos? Los culpables son los padres que le compran cualquier cosa a un hijo para que se esté calladito jugando a la Play. ***aaa.***

La única forma de controlar algo con respecto a los hijos es tener un poquito de implicación en su educación y jugar con ellos . ***Broncas.***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Prepara el cerebro para la batalla

Llega 'La caída de los imperios', un reto para mentes organizativas

Este nuevo título para PC nos invita a viajar a la antigüedad para ponernos al frente de un ejército en multitudinarias batallas. En la parte estratégica no hay mucha novedad: cuatro civilizaciones a elegir (Roma, Grecia, Egipto y Persia), tropas de todo tipo, construcción de edificios, mejoras para el ejército... Todo con gráficos muy decentes. El punto innovador viene con la figura del héroe (Alejandro Magno, Cleopatra o Aquiles son algunos de ellos). Bajo determinadas circunstancias, el héroe deja de ser una tropa más y pasa a ser controlado por el jugador, como si de un juego de acción en tercera persona se tratase. Esto le da un toquecito de originalidad a un título del que sólo disfrutarán plenamente los aficionados al género. En cuanto al rigor histórico, tan sólo falta Hitler a lomos de Pegaso robándoles el santo grial a los tres mosqueteros.

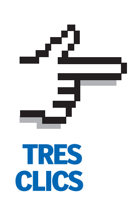
LOS MÁS VENDIDOS*.

1 Pro Evolution Soccer 5 (PS2). **2 Brain Training** (NDS). **3 Animal Crossing: Wild World** (NDS). **4 Tourist Trophy** (PS2). **5 PES 5** (PSP). **6 Nintendogs: Dálmata y Cía** (NDS). **7 Singstar Rocks** (PS2). **8 Gran Turismo 4** (PS2). **9 World of Warcraft** (PC). **10 Heroes of Might and Magic V** (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista,
MÚSICA,
por Pilar Sanz





TRES CLICS

Con pelos y señales

De Napoleón a Fernando Alonso, pasando por Eminem y Paris Hilton... Todo lo que quieras saber de tus famosos favoritos.

biografiasyvidas.com

Para el recuerdo

Series, canciones, tebeos, anuncios, juguetes... ¿Te acuerdas de cómo eran las cosas hace décadas? Una página para nostálgicos.

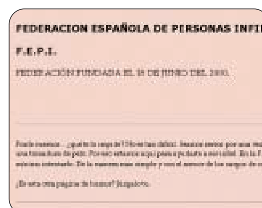
www.teacuerdas.com



Club de infieles

Si careces de remordimientos, visita la Federación Española de Personas Infieles. Confesiones, foro y hasta un cancionero.

geocities.com/fepi001



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

EL VIEJO Mario VUELVE A BRINCAR

Con veintiséis tacos, el famoso fontanero virtual protagoniza **un nuevo juego para Nintendo DS**

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

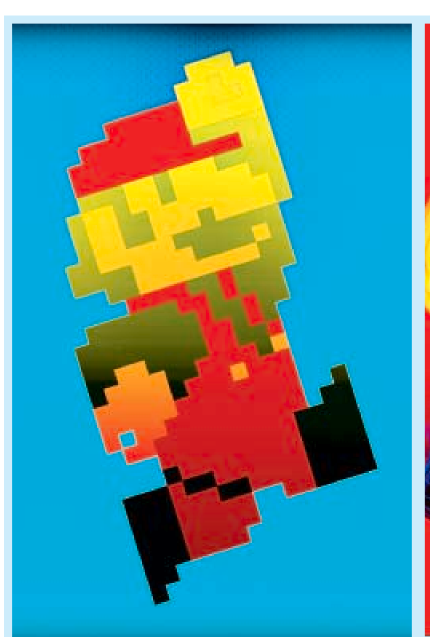
Aunque el famoso fontanero de la gorra roja parezca entradito en años, todavía está hecho un mozalbete, y es que tan sólo tiene 26 primaveras de existencia virtual (apareció saltando barriles en el *Donkey Kong*, en 1980). Y desde entonces ha hecho de todo: pilotar karts, protagonizar juegos de rol, luchar a lo Bruce Lee, jugar al fútbol... y saltar, saltar mucho. Porque si hay algo en lo que Mario nunca ha tenido rival ha sido en los videojuegos de plataformas.

Ahora, 21 años después de *Super Mario Bros* –la aventura que lo lanzó a la fama–, el fontanero vuelve a sus raíces con un nuevo título para la consola portátil Nintendo DS. Nos encontramos frente a un juego de avance lateral en dos dimensiones en el que lo más importante será brincar, como en sus primeras aventuras. ¿Y por qué volver a la sencillez? Pues, según Nintendo, para recuperar la diversión original que convirtió a Mario en una estrella y, también, para animar a los potenciales jugadores que no se deciden a probar los videojuegos por lo complicados que pueden llegar a resultar.

Es un juego de avance lateral en dos dimensiones en el que lo principal es saltar, saltar, saltar...

Pero no todo será a la vieja usanza. De hecho, el desarrollo 2D se mezcla con objetos y personajes en tres dimensiones, creando vistosos efectos gráficos.

Más novedades: movimientos inéditos, minijuegos táctiles y un modo multijugador que pondrá a Mario a competir contra su hermano Luigi. Todo ello sin olvidar las clásicas melodías y enemigos habituales del bigotudo personaje, que dejarán más que satisfechos a sus seguidores.



'Super Mario Bros'

En 1985, Mario no era más que un pegote de píxeles, pero sentó las bases de lo que serían los juegos de plataformas. Se convirtió en la mascota de Nintendo, y se consagró como el rey de los saltos.



'Mario Kart'

La ambición del fontanero es mucha, y en todos estos años no se ha conformado con brincar. Su saga de carreras *Mario Kart* (1993) inventó una divertidísima fórmula muchas veces imitada.



'Mario 64'

Llegaron las 3D y abandonó el mundo plano para armarse de polígonos en *Mario 64* (1996). Volvió a triunfar, convirtiéndose en referencia de todas las aventuras tridimensionales posteriores.



'Mario Power Tennis'

Aparte de saber desatascar cañerías, el fontanero también ha demostrado ser un as del deporte jugando al tenis (2000), al fútbol, al golf... incluso se subió a la pista de baile en *Mario Mix*.



'Paper Mario'

Con nuevo aspecto, el de un muñeco bidimensional hecho de papel, ha sido el protagonista de las dos entregas de la saga de rol *Paper Mario* (2000 y 2004). Y ya va a por la tercera...



MUCHOS ÉXITOS... Y UN FRACASO

Con *Super Mario Bros* (1985) Mario comenzó una meteórica carrera al estrellato que hizo de él una cara más conocida que la del mismísimo Mickey Mouse y más reconocible que la «M» de McDonalds, según un estudio internacional. Pero no todo su currículum es tan brillante. La película de 1993 protagonizada por Bob Hoskins fue una muestra más de que a los videojuegos se les atraganta un poco la gran pantalla.

FICHA TÉCNICA

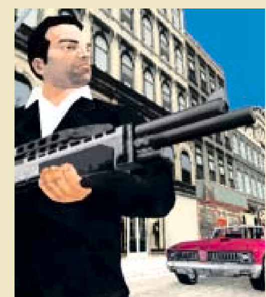
DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMA: **Nintendo DS** ● PRECIO: **39,95** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.nintendo.es***



A vueltas con el GTA

La saga más polémica de los últimos años vive una nueva adaptación

Cuando algo funciona hay que exprimirlo al máximo. Eso es lo que debe pensar la gente de RockStar, creadores de la saga *Grand Thef Auto. Liberty City Stories* tiene aspectos positivos y negativos que le marcan desde el comienzo.
Como punto negativo, hay que mencionar que es una reconversión de la entrega de PSP a PS2, por lo que no ofrece grandes sorpresas, y en cuanto a gráficos, no está a la altura del último *San Andreas*. A cambio, recupera el ambiente y el hilo argumental de la tercera entrega de la saga (mafiosos italianos que tienen que hacer de todo para recuperar el control de las calles). Se retoma así una historia que supone el retorno a los orígenes. Las misiones, que fueron desarrolladas para consola portátil, son más cortas de lo que estamos acostumbrados a ver en una consola de sobremesa.
En la saga *GTA* hubo un antes y un después de *San Andreas*, que multiplicó exponencialmente las posibilidades de juego. Mucho deben esforzarse los chicos de RockStar para superarlo. *Liberty City Stories* no es el caso, pero tampoco se pretendía. En cambio, sí sirve como aperitivo refrito mientras esperamos el plato fuerte. Por suerte para los incondicionales, se comercializa a precio reducido.



LOS MÁS VENDIDOS*.

1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PS2). **2** Pro Evolution Soccer 5 (PS2). **3** Animal Crossing: Wild World (DS). **4** Brain Training (DS). **5** Titan Quest (PC). **6** Nintendogs: Dálmata y Cía (DS). **7** PES 5 (PSP). **8** B.Nemo + La aventura continúa (DS). **9** Tourist Trophy (PS2). **10** Daxter (PSP).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



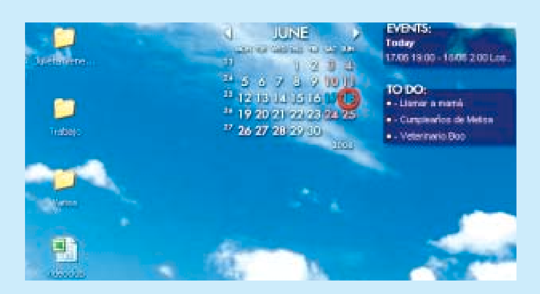
CAJA DE HERRAMIENTAS

RECUERDA LO QUE TIENES PENDIENTE

EL CALENDARIO Y TUS NOTAS, EN EL ESCRITORIO

Todos los sistemas operativos nos ofrecen una aplicación para consultar el calendario. En Windows, en la parte derecha de la barra de aplicaciones, encontramos un reloj que al pulsar sobre él abre un calendario. Además de que es más cómodo tenerlo en el escritorio para que esté siempre a mano, esta aplicación también incluye otras funciones interesantes.

www.rainlendar.net



RAINLENDAR. Es una aplicación que permite tener siempre visible un calendario en el escritorio. Se presenta a modo de transparencia, por lo que no interfiere con la imagen o los iconos que tengamos puestos de tapiz. Aparte de los días, meses y años, también permite tener una pequeña agenda personal o profesional en el escritorio, donde podremos anotar nuestras tareas pendientes o fechas importantes para no olvidarnos de nada.

Rainlendar incluye un sistema de alarmas para avisarnos de citas o eventos programados. A través de una ventana y un sonido podemos tener siempre presente los eventos de nuestra agenda. Una aplicación personalizable que permite descargarse diferentes *skins* para modificar el aspecto de la interfaz que nos aparece en pantalla.



EPI SUB EPI

REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

¿MAC O WINDOWS? Mejor ambos

La guerra entre Apple y Microsoft toca a su fin. La **convergencia entre sistemas** ha comenzado

IVÁN GARCÍA

Tras décadas de peleas entre los usuarios de Macintosh y PC («El mío es más bonito». «Sí, pero el mío es más barato»), quizás ahora haya llegado el momento de la paz, de una convergencia entre plataformas que permita a cualquier usuario tener el sistema que le plazca, en la máquina que él considera.

Desde que en junio de 2005 Apple anunció que sustituiría de sus equipos los procesadores Power PC por los de Intel, empezaron a circular los rumores sobre posibles compatibilidades, y muchos usuarios comenzaron a imaginar Macs arrancando con Windows, y PC con un MacOS en sus entrañas. Sin embargo, desde fuentes oficiales se desmentía que fuese a existir esa posibilidad.

Versiones pirata

Algunos usuarios avanzados lograron pronto instalar Mac OS X en un PC y Windows XP en un Mac. El pasado abril, Apple, por fin, anunció que dará soporte oficial a la instalación de Windows en sus ordenadores y lanzó una Beta de Boot Camp, un sistema de arranque dual que permite elegir el sistema operativo cada vez que se arranque un Mac. Además, la próxima versión de Mac OS X (Leopard) incluirá de serie esta práctica funcionalidad.

¿Y en los PC?

Por el momento no existe una versión oficial de Mac OS X que corra en cualquier PC, pero sí circula por Internet una versión pirata que puede hacerlo. Hay fabricantes de PC, como Dell, que manifestaron su deseo de incluir Mac OS en sus equipos. Sin embargo, Apple parece reacia a esa posibilidad.

El consumidor saldría beneficiado con ello. Si podemos tener un solo ordenador e instalar ambos sistemas, no nos preocuparemos más de las compatibilidades y los usuarios que necesiten ambos, ahorrarán un buen pellizco en *hardware.*

> **En un equipo** se puede tener instalados los sistemas operativos de Apple y Microsoft

Ahora sólo hay que esperar a que Apple se decida a dejar que su sistema operativo funcione de forma oficial en los PC para completar la convergencia. Es algo que tampoco parece imposible, pues en varias ocasiones se han iniciado proyectos para crear versiones de Mac OS para PC.

¿Qué necesitas?

Para poder tener Windows XP y Mac OS X instalados legalmente en un único ordenador, necesitas los siguiente elementos: un Mac con procesador Intel; Mac OS X Tiger 10.4.6; la actualización de *firmware* más reciente; 10 GB libres en el disco; un disco de instalación de Windows XP SP2 Home o Professional.

blogs20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Al mando de una Wii

Empiezo por la conclusión: Wii (la consola de Nintendo que previsiblemente verá la luz a finales año) es otra cosa. Después de haberla probado, tengo la impresión de haber participado en una gincana. No es una mala crítica, es que jugar con el mando que se agarra con una sola mano, que tiene un preciso sensor de movimiento y que ofrece originales modos de juego, resulta agotador. La compañía ha mostrado el adelanto de algunos juegos y unas pocas ideas que aún no se sabe si verán la luz definitivamente. Wii es muy pequeña y su mando, tremendamente ligero. El juego de tenis, uno de los más sorprendentes, recrea a la perfección un partido real: se sube el mando de forma vertical, como si lanzáramos la bola al aire, y se golpea la pelota inexistente. Suelo ser bastante escéptica, pero parece cierto que algo cambiará en el mundo de los videojuegos cuando Wii salga a la venta. Sin gráficos espectaculares, sus juegos enganchan porque son divertidos y, sobre todo, originales. Si finalmente el precio de la consola es el que se especula, Nintendo puede volver a los años en los que su consola era la reina indiscutible en los hogares. La apuesta es arriesgada, las cartas están sobre la mesa y tiene una buena mano.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es





TRES CLICS

Ya lo dice el refrán
Aprende de la sabiduría popular y de los pensadores. Frases de todo tipo, para cada momento y para cada dilema.
www.proverbia.net

Opinamos todos
Un espacio para debatir, opinar y resolver dudas con otros internautas sobre todos los temas que se te puedan ocurrir.
www.todoslosforos.com

De jugón a jugón
Un *weblog* con toda la información del mundo de los videojuegos. Imágenes, críticas y trucos para todas las plataformas.
www.plastico.tv



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

El héroe LO INTENTA DE NUEVO

'Superman Returns' buscará desde octubre vencer a los villanos... en el terreno de los videojuegos

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

A sus casi 70 años, Superman ha ganado todas las batallas en el cine, pero ninguna en los videojuegos. Con unos precedentes que no han hecho justicia al hombre de acero –a excepción de aquel juego de la Atari 2.600 que muchos recuerdan con nostalgia–, *Superman Returns* puede convertirse en el primer título que le otorgue el éxito del que sí han disfrutado otros héroes de cómic.

El nuevo videojuego está inspirado en la película que se estrenará la próxima semana en España, aunque ha sufrido numerosos retrasos y no verá la luz hasta octubre.

La forma de volar de Superman y los poderes con los que cuenta serán sus principales aliados para derrotar al enemigo, pero hay que saber aplicarlos con destreza estableciendo prioridades. La libertad de movimiento y los escenarios jugarán también un papel importante.

Vuelo, visión de rayos X y térmica, oído hiperdesarrollado, fuerza, velocidad, un aliento que congela...

El superhéroe tiene que patrullar y proteger la vida de Metrópolis, una ciudad en la que, debido a su amplitud (10.000 edificios, aproximadamente, y unos 210 kilómetros cuadrados), se producen conflictos en varios puntos de forma simultánea.

Como en las películas

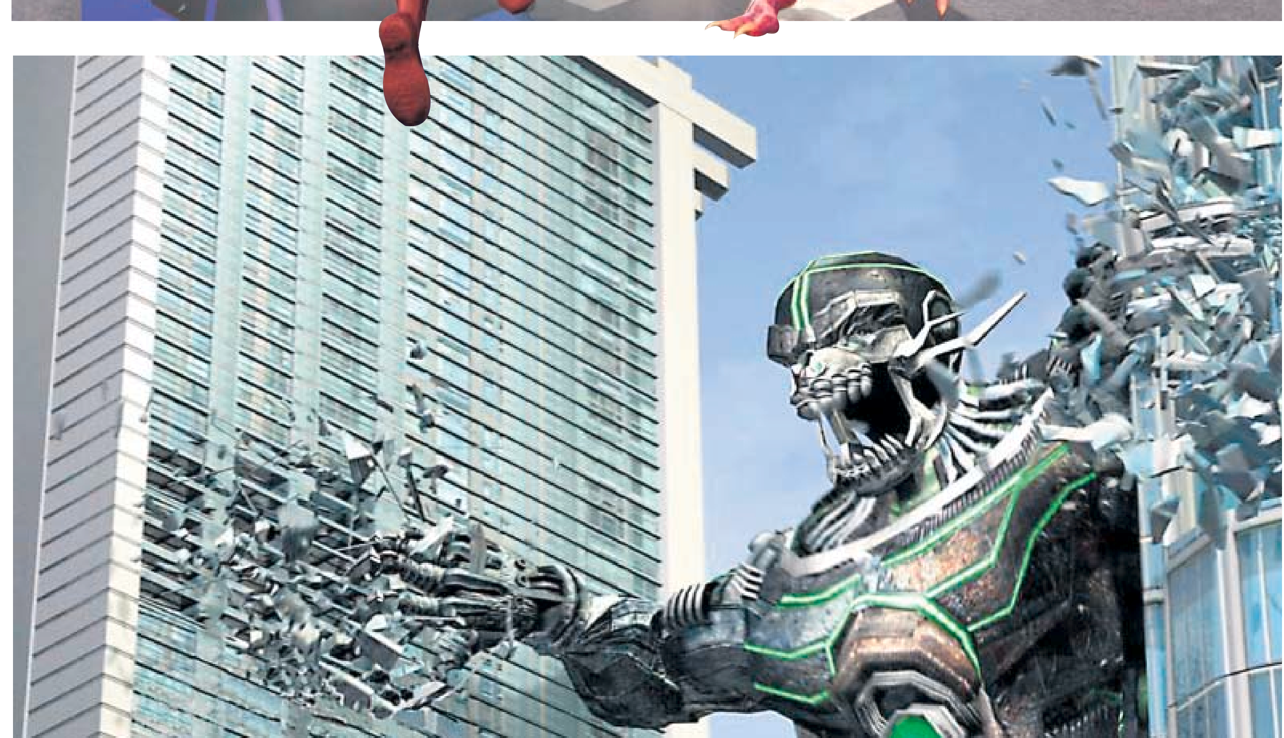
Este juego recupera el espíritu de las películas en las que la supervivencia de la ciudad es tan importante como la del propio protagonista. La misión no sólo consiste en acabar con los malvados, sino también en proteger a los ciudadanos.

Vuelo, visión de rayos X y térmica, oído hiperdesarrollado, gran fuerza, velocidad y aliento capaz de congelar a los enemigos son algunos superpoderes del videojuego. Sin embargo, no es recomendable utilizar todos a la vez, sino evaluar en cada instante qué es lo más conveniente para acabar con los villanos.

No se han revelado muchos datos acerca de su apartado gráfico y de las opciones de jugabilidad, pero se espera que cuente con un elevado nivel de detalle y que el ritmo de la acción sea vertiginoso.

De ser así, puede suponer el intento definitivo de un héroe que se merece mucho más de lo que se le ha dado hasta el momento.





Dos imágenes de *Superman Returns*. El hombre de acero tendrá que enfrentarse a numerosos enemigos para evitar la destrucción de Metrópolis.

DESARROLLADOR: **Tiburón, EA** ● PLATAFORMAS: **GameBoy Advance, Nintendo DS, PS2, PSP, Xbox 360** ● PRECIO: **De 49,99 a 69,95 euros, según plataforma.** ● WEB: ***www.ea.com/superman_returns/***

LA HISTORIA DE UNA DECEPCIÓN

'Shadow of Apokolips' (2002, PS)

Está considerado el mejor juego de Superman hasta la fecha. Sus puntos fuertes son la estética, que imita perfectamente la serie de animación, y la banda sonora, con más de 40 minutos de música original. Su fallo: era demasiado corto.





'Superman 64' (1999, N64)

Quizá debido a la gran expectación que provocó, fue catalogado como el peor videojuego de Superman de todos los tiempos y uno de los peores que vio la luz para la consola Nintendo 64. Con una inteligencia artificial poco inteligente, graves fallos en el nivel gráfico y unos pésimos controles, el título resultaba imposible de jugar.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

La historia al revés

Tras 20 años siendo raptada por Bowser, ahora es la princesa Peach la que tiene que salvar a Mario

Quién lo diría. Peach yendo al rescate de Mario y sus amigos, que han caído en las garras del malvado monstruo. Ningún problema. La princesa Peach es, ante todo, una mujer con fuertes sentimientos. Su alegría, tristeza, ira y calma serán importantes aliados, confiriéndole nuevas habilidades; esta vez no basta con ir saltando de plataforma en plataforma.



En el mundo de ilusión y felicidad de Peach, hasta los enemigos tienen una apariencia dulce. De hecho, lo es hasta su comportamiento, lo que convierte el juego en un paseo por las diferentes fases. Su sencillez y su aspecto infantil pueden repeler a los jugones más experimentados, a la vez que atraer a novatos seducidos por la magia de Nintendo DS.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'New Super Mario Bros' (DS). **2** 'Pro Evolution Soccer 5 Platinum' (PS2). **3** 'Grand Theft Auto: Liberty City Stories' (PS2). **4** 'Brain Training' (DS). **5** 'Nintendogs: Dálmata y Compañía' (PS2). **6** 'Nintendogs: Dálmata y Cía.' (DS). **7** 'B. Nemo + B. N: La aventura continúa' (GBA). **8** 'Pro Evolution Soccer Platinum' (PSP). **9** 'Gran Turismo 4 Platinum' (PS2). **10** 'Animal Crossing: Wild World' (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

● INTERNET

➤ REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

No te ahogues EN LA RED

Te mostramos cómo estar a la última de lo que se cuece en Internet con **un pequeño programa**

B. S.
20 MINUTOS

Ser el primero en enterarse de todo lo que se publica en Internet es imposible. Hasta la llegada del estándar RSS (en español, Sindicación Realmente Simple), suponía navegar por las páginas favoritas y observar qué nuevas informaciones había.

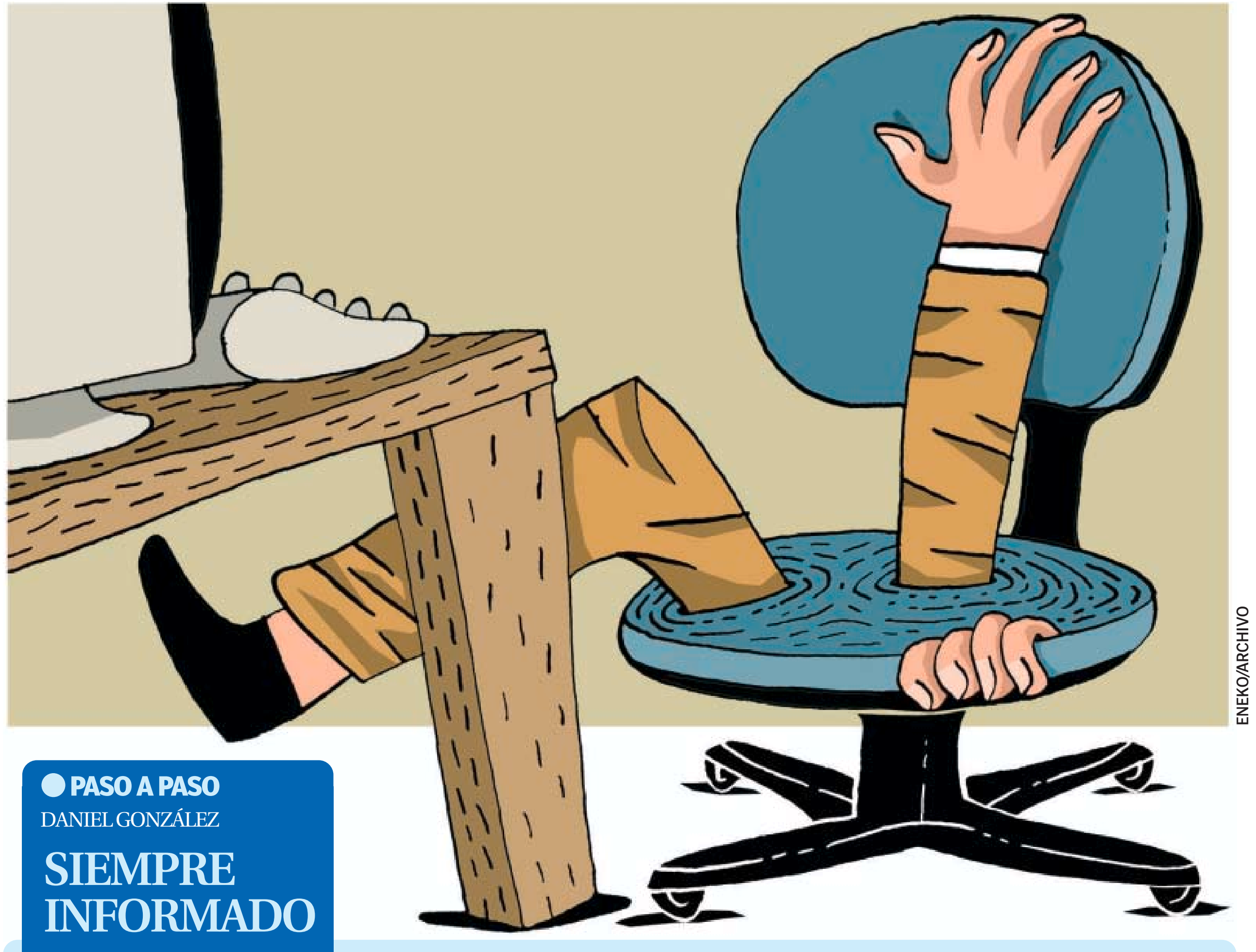
Ahora es mucho más sencillo. Instalando un programa lector de RSS se puede saber cuáles son las noticias nuevas sin tener que navegar constantemente.

Para ser el mejor informado, en primer lugar hay que tener conexión a Internet de forma permanente (algo cada día más común). En segundo lugar, es necesario que las páginas en las que solemos informarnos difundan los titulares de sus noticias

Con un programa lector de RSS tendrás acceso a las noticias nuevas sin navegar constantemente

en formato RSS. Por último, se debe instalar en el ordenador un lector de RSS o utilizar un navegador como Mozilla Firefox. La opción más recomendable es instalar una aplicación compatible con este estándar que consulte por su cuenta las páginas web y muestre las informaciones nuevas sin que haya que hacer nada.

Un ejemplo de programa sencillo, que ocupa poco espacio y que apenas consume recursos del PC es Mini20 *(www.20minutos.es/mini20/ayuda)*. Este programa, que permanece minimizado en la barra de tareas, permite configurar con unos sencillos pasos los medios informativos y el tipo de noticias que queremos recibir de forma automática. Si no eres el primero en enterarte de todo es porque no quieres.



ENEKO/ARCHIVO

● PASO A PASO

DANIEL GONZÁLEZ

SIEMPRE INFORMADO

Mini20 es un programa gratuito con el que puedes estar al tanto de las últimas noticias. Pequeño y muy sencillo, es una buena forma de enterarse al instante de lo que sucede en el mundo, en tu ciudad, en deportes, o acceder a las imágenes de actualidad.

1 INSTALACIÓN. Entra en *www.20minutos.es/mini20/ayuda* y pulsa sobre la opción **Descárgatelo**. Se abrirá una nueva ventana en la que debes seleccionar **Guardar.** A continuación, preguntará dónde deseas guardarlo (en el Escritorio, por ejemplo). Una vez descargado, ve allí, haz doble clic sobre el archivo y sigue los pasos que se indican.

2 PERSONALÍZALO. Abre el programa pulsando dos veces sobre el icono **Mini20** y entra en la opción **Preferencias,** en la parte inferior. Marca qué información quieres recibir: noticias, deporte, mi ciudad (Madrid, Valencia, Bilbao...), fotogalerías, *blogs* y otros medios. No tienes por qué activarlo todo. Selecciona con el aspa sólo los contenidos que te interesen. En la zona intermedia de la ventana puedes seleccionar si quieres que Mini20 se ejecute cuando enciendas el PC (es recomendable) y cuánto tiempo quieres que aparezcan las alertas.

3 OTROS MEDIOS. En esta opción encontrarás una listado de páginas ajenas a ***20 minutos*** que también puedes seleccionar para recibir sus noticias. Si el medio o *blog* que buscas no está en la lista, inclúyelo haciendo clic en **Añadir otro medio.**

4 NAVEGA FÁCILMENTE. La navegación es tan sencilla como abrir el programa y moverse por la parte superior, donde verás hasta seis opciones (Noticias, Deporte, Mi ciudad, Blogs, Fotogalerías, Otros medios). Si te interesa algún titular de los que van a aparecer, a partir de ahora tan sólo tienes que hacer clic sobre él para acceder directamente a la información completa.

blogs20



En busca de WiFi

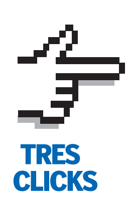
Cuando me regalaron un móvil con WiFi me emocioné: conectarse a Internet en cualquier lugar es el sueño de todo periodista que además escribe sobre nuevas tecnologías. Pero la realidad es bien distinta. En España apenas hay redes públicas abiertas, y en la mayor parte de los casos no hay más remedio que pagar por la

Conectarme a *una red abierta me hace sentir que voy robando ancho de banda*

conexión (en algunos casos hasta a 4,50 euros por media hora). Si tengo más suerte, puedo conectarme a la red de un incauto que ha dejado su WiFi abierta, lo que me hace sentir como si fuese por la vida robando ancho de banda. También puede ser que el posible incauto no lo sea tanto y haya optado por dejar abierta su conexión. Puede que no haya necesitado que se lo diga Martin Varsavsky ni hacerse miembro de la comunidad Fon. Puede que sea consciente de que no aprovecha su ancho de banda y no le importe que otras personas naveguen con ella. Si todo el mundo lo hiciera, la ciudad estaría plagada de accesos a Internet gratuitos.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es





TRES CLICKS

De pasatiempos

Una página que permite desde buscar la palabra que necesitas para completar un crucigrama hasta crear el tuyo propio.

www.crucigrama.net



A vista de pájaro

Un espacio dedicado a las máquinas y a los pilotos que protagonizaron las batallas aéreas de la segunda guerra mundial.

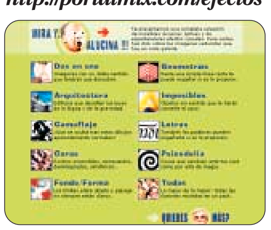
www.avionesclasicos.com



Lo ves... no lo ves

Si te gusta comerte el coco, aquí tienes todo tipo de ilusiones ópticas y efectos visuales. Las cosas no son lo que parecen...

http://portalmix.com/efectos



INTERNET

TODOS LOS ENLACES EN www.20minutos.es

LA cara oculta DEL PLANETA

Google Earth permite ver toda la Tierra. **¿Toda? No.** Te enseñamos algunos sitios curiosamente invisibles

PABLO NIETO

Google Earth y Google Maps nos permiten ver todo el planeta a través de fotos tomadas por satélites. Aunque no todas las imágenes se encuentran en óptima resolución, podemos ver una gran parte del globo en detalle, pero ¿lo vemos todo correctamente?

Son muchos los internautas que se han volcado en elaborar listas de puntos de interés personales, dando lugar a las comunidades de Google Earth. Pero otros, aficionados a las teorías de conspiración, se han centrado en recopilar los errores que se encuentran en las imágenes, calificando algunos como posibles elementos de censura. Según Bernardo Hernández, director de *marketing* de Google España, «por requerimiento judicial, algunas instalaciones o edificios gubernamentales pueden verse con un bajo nivel de detalle, aunque los cuadros de colores suelen ser errores de las fotos».

Podemos encontrar muchas rarezas en los mapas. Edificios gubernamentales, bases militares o aeropuertos no se han visto correctamente en algunos momentos. Además, extraños reflejos, carreteras que se cortan de repente, zonas que no encajan unas con otras o nubes que casualmente esconden lo que otros quieren ver.

Los lugares favoritos

Por otro lado, hay miles de internautas entusiasmados por situar sus puntos de interés favoritos en los mapas. Hay listados de todo tipo: paisajes singulares, edificios gubernamentales o muy altos, casas de famosos, cárceles, edificios religiosos, zonas catastróficas, grandes obras de la humanidad, dibujos en la tierra... Hay quien traspasa la barrera del interés general y hace públicos lugares como «el sitio donde quedo con mis colegas» o «aquí mi novia y yo lo hacemos».

> **Los internautas** han empezado a señalar sus sitios favoritos: casas de famosos, dibujos en la tierra...

Esta peculiaridad de los mapas de Google ha sido aprovechada también por empresas para hacer publicidad por medio de mensajes o carteles situados en los tejados o aparcamientos de sus dependencias. La revista Maxim situó una portada de más de 30 × 21 metros en pleno desierto de Las Vegas y esperó a que el satélite captara la imagen.

¿Conoces más rarezas de Google Earth?

CUÉNTANOSLAS EN... www.20minutos.es

¿CASUALIDAD O CENSURA?



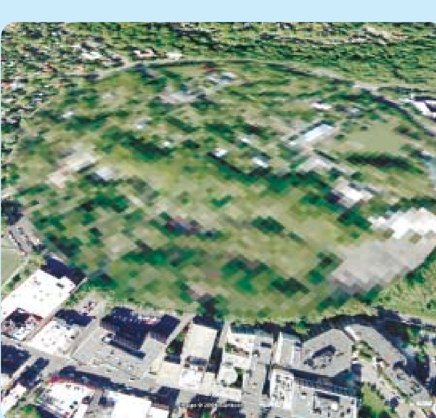
Proteger a Bush. La Casa Blanca desapareció temporalmente del mapa y en su lugar se situaron recuadros que simulaban su silueta (imagen de arriba). Hoy, de nuevo, la podemos ver con todo lujo de detalles.



Una curiosa borrasca. Nubes con una extraña forma geométrica cubren parte de la ciudad de Sao Paulo, en Brasil, mientras el resto de la ciudad tiene un perfecto cielo despejado.



¿Que hay debajo? En una ciudad Alemana, un polígono gris opaco delimita y esconde claramente una silueta con una forma muy concreta. Los internautas se preguntan qué esconde.



Círculo pixelado. En Washington, una pequeña extensión de terreno en mitad de la ciudad queda oculta tras una silueta difuminada, mostrando un bajo nivel de detalle que impide apreciar lo que es.

blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Qué mal está todo

La SGAE y otras entidades gestoras han denunciado la campaña de desprestigio y acoso que según ellos están sufriendo. Se preguntan quién está detrás de la crispación, como si el usuario que debe pagar un canon por un soporte en el que va a almacenar sus propios datos no tuviera derecho a indignarse por sí mismo, sin tener a nadie detrás. Con respecto al punto de la nueva Ley de Propiedad Intelectual que establece un canon proporcional al precio del producto, las entidades gestoras no están de acuerdo. Sin duda, como afirman, el daño que se produce al autor es independiente del precio del soporte, pero el daño que se ha estado produciendo al usuario al establecer una tarifa fija independiente de la capacidad de almacenamiento tampoco ha sido razonable. Cuando se parte de un canon injusto que prejuzga pirata a todo aquel que compra un dispositivo de almacenamiento digital, los usuarios se rebelan en masa. El tema del canon afecta a demasiada gente de forma directa como para que necesiten dejarse llevar por dudosas campañas de desprestigio.

> **El canon** *prejuzga pirata a todo el que compra un dispositivo digital*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

Un juego con vida

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS



LARA FISHER

Aceptable adaptación de 'Cars' a PS2, llena de colorido y posibilidades

Los aficionados a la consola desconfiamos cuando se lanza una película y, a la vez, su réplica en videojuego. En más de una ocasión nos hemos encontrado con un juego hecho deprisa para aprovechar el tirón de las salas de cine. **Cars** tenía toda la pinta de ser eso, pero sorprende gratamente en las versiones de PS2 y GameCube, no así en las versiones portátiles de DS y GBA, que decepcionan. En PS2, **Cars** es un videojuego infantil plagado de opciones. Desafíos en libertad, varios modos de carrera, minijuegos o vídeos ocultos son algunas de sus posibilidades. Diversión sin complicaciones en un título lleno de color es su principal baza. Aunque no pasará a la historia, sí merece el reconocimiento de haber logrado encandilar a los más pequeños sin faltar al respeto a los adultos, que también pueden divertirse con él.

Y mañana **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

LOS MÁS VENDIDOS* **1** **Pro Evolution Soccer 5 Platinum** (PS2). **2** **New Super Mario Bros** (Nintendo DS). **3** **Brain Training** (Nintendo DS). **4** **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** (PS2). **5** **Cars** (PS2). **6** **Nintendogs: Dálmata y Compañía** (Nintendo DS). **7** **Big Brain Academy** (Nintendo DS). **8** **Buscando a Nemo + B.N: La aventura continua** (GBA). **9** **Cars** (PSP). **10** **Pro Evolution Soccer 5 Platinum** (PSP).

*FUENTE: GAME.ES

VIDEOJUEGOS

FOTOGALERÍA DE JUEGOS DE TERROR EN www.20minutos.es

El terror SÍ TIENE FORMA

Una edición especial de 'Silent Hill' se adelanta al lanzamiento de la película

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS



Silent Hill es una de las mejores sagas de videojuegos de terror de la historia. De ella se dice que el jugador puede llegar a sentir auténtico pánico si se atreve con ella en la oscuridad. Su potente historia y ambientación la han convertido en la abanderada del terror psicológico.

Desde que el primer título vio la luz, en 1999, todos los juegos se desarrollan en la claustrofóbica ciudad que da nombre al juego, con una banda sonora que potencia una atmósfera de pesadilla. Una mujer que pierde a su hija, un reencuentro con su amada muerta, una historia de demonios internos y un hombre con pesadillas que no puede salir de su habitación, son sus argumentos.

Con motivo de su estreno en cines a finales de este mes, se ha lanzado una edición especial que no incluye la primera entrega de la saga. Aun así, es una buena oportunidad para acercarse al género denominado *Survival Horror.*

EL MIEDO SALTA AL CINE

MÁS TIROS QUE PÁNICO
'Resident Evil'
Aunque también se le engloba en el género de terror, por estar plagada de zombies, escoger arma y disparar a diestro y siniestro, es más importante que resolver misterios.

SAGA EVOLUTIVA
'Alone in the Dark'
El primer título de esta saga data de 1992 y ha tenido cuatro entregas. Acabó siendo terror psicológico, como *Silent Hill*, aunque empezó siendo una aventura gráfica.

EN TODOS LOS FORMATOS
'Constantine'
Enemigos no humanos en este título que ha pasado del cómic al cine para llegar al videojuego. Acción en tercera persona con localizaciones de la película.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● INCLUYE: **'Silent Hill 2', 'Silent Hill 3' y 'Silent Hill 4: The Room'** ● PLATAFORMAS: **PS2** ● PRECIO: **49,99 euros** ● EDAD: **+18** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com***

PASO A PASO

EL QUIOSCO DIGITAL

Zinio es un quiosco digital que ofrece las mismas revistas que en papel, pero en un formato de lectura desde el ordenador. En su web se pueden descargar de forma inmediata. Además, si te registras, consigues ejemplares gratuitos. *www.zinio.es*

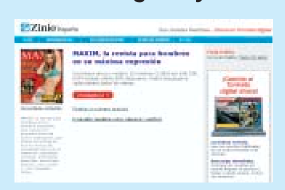
1 REGISTRO. Lo primero que hay que hacer para comenzar a utilizar Zinio es registrarse. En *www.zinio.es* encontraremos un vínculo a la derecha: **Regístrese.**



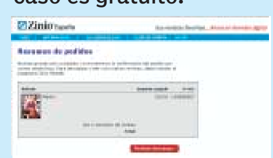
En la siguiente página pulsa sobre **Crear cuenta,** de manera que habrá que completar el clásico formulario de nombre, contraseña y dirección de correo electrónico.



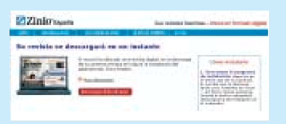
2 DESCARGA DE EJEMPLARES. Una vez registrado, ya puedes comenzar a descargar ejemplares. Sólo hay que elegir cualquier revista y pulsar sobre **Pruebe un ejemplar gratuito** y, a continuación, sobre **Consíguela ya.**



Se abrirá una nueva ventana donde aparecerá el precio del ejemplar y la forma de pago. En este caso es gratuito.

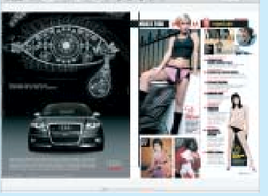


3 ZINIO READER. Al tratarse de nuestra primera descarga, el sistema ofrece directamente bajarse también el programa necesario para poder leer la revista en nuestro ordenador. Se trata de Zinio Reader.



Seguimos el proceso habitual de descarga de archivos y ejecutamos la instalación del programa. Una vez hecho esto, se iniciará de forma automática la descarga del ejemplar elegido.

4 PASAR PÁGINA. Zinio Reader ofrece más opciones que la lectura de revistas convencional. Se puede localizar rápidamente cualquier contenido a través de la búsqueda de palabras o del índice interactivo.



También es posible marcar el texto con resaltados e incluir notas. La lectura en pantalla admite *zoom* e impresión de páginas y la posibilidad de enviar un ejemplar gratuito a un amigo.

CACHARRERÍA



MANDO UNIVERSAL 2 EN 1 SRU1060. Un solo mando para controlar el televisor, el DVD, el equipo de sonido, etc. Totalmente plano y diseñado como un estadio, está equipado con un abrebotellas. Un accesorio curioso para disfrutar de los partidos. 19,99 euros.

KIT IPOD SHUFFLE. El iPod más pequeño está disponible en dos modelos: 512 MB, por 69 euros, o 1 GB, por 99 euros. Con la llegada del verano, Apple ha lanzado dos accesorios que facilitan llevarlo encima cuando se practica deporte: un brazalete y una funda para llevarlo colgado del cuello (29 euros).





9200 DIGITAL LCD MONITOR. Pantalla para convertir la consola Xbox 360 en un sistema de entretenimiento portátil, al reproducir videojuegos y películas. El monitor tiene 9,2 pulgadas, es panorámico e incorpora también los altavoces. 299,99 euros.

REPRODUCTOR MP3 PULSE. Reproduce archivos en formato MP3 y WMA e incorpora grabador de voz y sintonizador de radio. Destaca su diseño, como si fuera una píldora farmacéutica, y que incluye carcasas intercambiables de colores. Su capacidad de almacenamiento máxima es de 1 GB (59,90 euros).





PORTÁTIL FLYBOOK A33IG. Es uno de los ordenadores portátiles más pequeños y ligeros del mercado, con un kilo aproximadamente. Tiene pantalla táctil que puede girarse 180° para utilizarlo a modo de Tablet PC y, además de tener conectividad Bluetooth y WiFi, dispone también de GSM y GPRS. Desde 1.895 euros.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

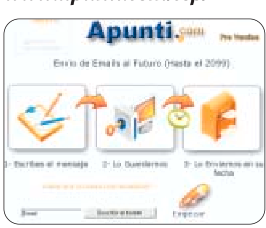
MIÉRCOLES 19 DE JULIO DE 2006



TRES CLICKS

Díselo en 2099

¿Tienes algo que decir, pero no ahora? Aquí puedes enviar *e-mails* al futuro, hasta 2099. Escribe, guarda, y dalo por enviado. *www.apunti.com/esp/*



Famosos 'jalando'

Jared Leto (foto), Uma Thurman, Vin Diesel... Aunque no lo parezca, los famosos también comen. Y si no, mira: *www.celebrities-eating.com*



Ruidos del mundo

Desde la respiración de un cerdo hasta el chasquido de un abrelatas. Descárgate cualquier sonido en *http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/sonidos*



GADGETS

TECNOVACACIONES a la última

Salir de casa no es excusa para prescindir de lo que más te gusta. Eso sí, en su **versión portátil**

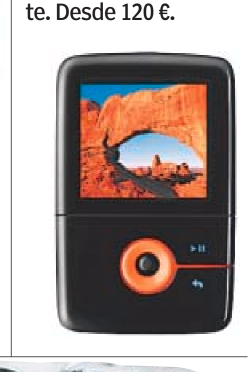
D. G. / B. S
20 MINUTOS

Si eres aficionado a la tecnología, no la tienes por qué dejar en casa cuando vas de vacaciones. Existen gran cantidad de dispositivos portátiles que pueden serte útiles mientras viajas o para entretenerte al llegar a tu destino. Altavoces de varios tipos, reproductores de audio y vídeo para disfrutar de la música y el cine estés donde estés, navegadores para que no te pierdas o una radio de coche con Bluetooth para hablar por teléfono sin coger el móvil son algunas de las alternativas.

¿Qué dispositivos son los que no faltan nunca en tu maleta?
CUÉNTANOSLO EN
www.20minutos.es

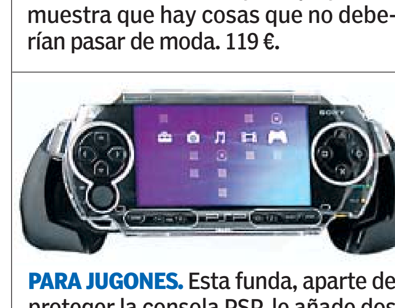
PARA ALIENÍGENAS
Sistema de altavoces con radio incorporada. Además, el bicho mueve los ojos y enciende la nariz mientras suena la música. Si vas a la playa solo, Z Interactive Speaker puede hacerte compañía. 44 €.

PARA DESPISTADOS. El nuevo GPS LN710 evitará que preguntes cada dos por tres en el recorrido de tus vacaciones. Es compatible con fotografías en JPEG, para que visualices tu viaje, e incluye una cartografía de toda Europa. 449 €.



PARA CINÉFILOS. Zen V Plus es un reproductor de música, vídeo y fotos con radio FM tan pequeño que puede llevarse a cualquier parte. Desde 120 €.

PARA CONDUCTORES. Radio con Bluetooth. Se le pueden enviar canciones desde el móvil. Sony MEX-BT5000, 449 €.



PARA NOSTÁLGICOS. iBoom es la versión actualizada del 'loro' tan típico de los ochenta. Incluye radio y dos altavoces, y es compatible con el iPod. Échatelo al hombro... ¡y a la playa! Demuestra que hay cosas que no deberían pasar de moda. 119 €.

PARA JUGONES. Esta funda, aparte de proteger la consola PSP, le añade dos soportes laterales a modo de asas para que no se te escape de las manos y juegues de forma más cómoda. 16 €.

PASO A PASO

CÓMO HACER FOTOGRAFÍAS PANORÁMICAS Y PÓSTERS

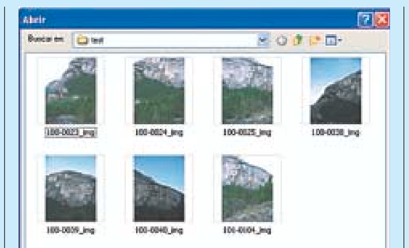
En vacaciones solemos hacer cientos de fotos, pero en ocasiones lo que queremos retratar no cabe en una sola instantánea. Gracias a sencillos programas, podemos unir varias fotos y componer una fotografía panorámica o un gran póster con cualquier cámara digital. Prueba con *www.autostitch.net*

1 TOMA DE FOTOS. Lo primero que hay que hacer es tomar fotografías de lo que queremos componer: cualquier imagen que no nos entre en el objetivo en una sola toma.

Es importante recogerlo todo y que no nos quede ningún espacio sin cubrir. No importa el número de imágenes que se necesiten.

2 FOTOS AL PC. Una vez tomadas todas las imágenes, habrá que transferirlas al ordenador y ubicarlas en una misma carpeta para localizarlas más fácilmente.

3 OPCIONES DE COMPOSICIÓN. Ejecutamos el programa y en el menú **Edit** pulsamos sobre **Options.** Aquí



tendremos que situar la escala y la calidad del JPEG siempre al 100%.

Además, será aquí donde podremos modificar las opciones de la composición, aunque las que figuran por omisión son las más adecuadas.

4 COMPOSICIÓN. Para cargar las imágenes de la composición, en el menú File pulsamos sobre **Open** y buscamos la carpeta donde hemos transferido las imágenes.

Seleccionamos aquellas que deseamos que formen la composición y pulsamos sobre el botón **Abrir** para que dé comienzo el proceso de *stitching*, que puede demorarse.

Al finalizar el programa se mostrará la imagen compuesta, que se almacenará con el nombre de **pano.jpg.**

5 ARREGLOS. La imagen resultante tendrá un contorno irregular. En cualquier programa de tratamiento de imágenes podremos recortarla para que quede perfecta.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Prepara la cartera

Este verano Toshiba empezará a vender en Japón el primer grabador HD DVD con disco duro: el RD-A1. Se estima que su coste será de 3.000 euros, un precio inaccesible para la inmensa mayoría de los mortales. La cabeza visible de esta tecnología también ha comercializado dos reproductores –no grabadores– en los EE UU a un precio entre 400 y 600 euros. En España ya se vende el portátil Quosmio G30, que integra HD DVD entre otras maravillas, por 3.199 euros, y se espera que los reproductores de sobremesa lleguen estas Navidades. Con esos precios, parece claro que a los sucesores del DVD les queda un largo camino no sólo para convertirse en un estándar, sino en una alternativa que no suponga un atraco al usuario. Según Toshiba, 2009 será el año de la consolidación de los reproductores HD DVD, pero todo apunta a que esto se producirá varios años después. En un país en el que muy pocos usuarios tienen un grabador de DVD, en el que ha tenido que llegar el Mundial de Fútbol para vender pantallas planas y en el que todavía no se tiene del todo claro para qué sirve la TDT, no parece que en poco más de dos años se vaya a sustituir el actual reproductor por uno de HD DVD. Al menos, mientras el precio no sea idéntico o ligeramente superior, y para eso todavía queda mucho.

Los sucesores *del DVD tienen un largo camino antes de ser una alternativa real*

SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS www.20minutos.es

Aires nuevos EN LA ACCIÓN

'Prey', **de los creadores de 'Duke Nukem',** aviva un género que se creía estancado

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

El espíritu de los juegos de acción en primera persona se renueva con el lanzamiento de *Prey*, un título al más puro estilo *Half-Life* que logra innovar más allá del «acaba con todo lo que se mueva» de otros *shooters*. Aunque se mantienen elementos clásicos, como el entorno agresivo, los movimientos rápidos y las altas dosis de acción, *Prey* utiliza la gravedad y el elevado nivel técnico para intentar hacerse con un hueco destacado en el género.

De los creadores de *Duke Nukem* y basado en el motor gráfico de *Doom 3*, consigue su originalidad mezclando el plano real y espiritual del protagonista. Enemigos multiformes que aparecen por todas partes y un ambiente claustrofóbico harán las delicias de los aficionados al género. Un juego no recomendado para personas con tendencia a marearse, ya sea por la gravedad o por algunas de las imágenes que se muestran.

Una de sus mayores posibilidades se centra en el modo *on line*, en el que se puede optar por la lucha todos contra todos o por equipos (hasta ocho jugadores).

DIEZ AÑOS DE ESPERA



HACE MUCHO TIEMPO. *Prey* es un juego que ha conseguido crear una gran expectación, ya que empezó a desarrollarse hace diez años. De hecho, se anunció junto con otros tres juegos que han logrado convertirse en el estandarte de los títulos de acción en primera persona: *Quake*, *Unreal* y *Doom*.



Este personaje aconseja al protagonista durante el juego.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Human Head Studios** ● PLATAFORMAS: **PC y Xbox 360** ● PRECIO: **49,99 y 64,99 euros** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.prey.com; www.prey-eljuego.com***

TELEFONÍA

El precio POR LLAMAR DESDE EL EXTRANJERO

Infórmate de las tarifas antes de hacer las maletas

Las tarifas de telefonía móvil en España son, en general, un 20% más caras que en el resto de la Unión Europea. Pero llamar a móviles en España es barato comparado con lo que cuesta llamar –y también recibir llamadas– cuando estamos en el extranjero. La tarifa a pagar es muy distinta dependiendo de muchos factores (operadora, país...).

Cuando recibimos una llamada en el extranjero, la persona que nos llama paga la tarifa de móvil convencional, pero nosotros hemos de abonar el tramo internacional. Si queremos saber exactamente cuánto nos va a costar cada llamada (tanto las salientes como las entrantes), podemos consultar la página web *www.roaming.gsmeurope.org*. En primer lugar, nos pide el país del que somos, nuestro operador, si tenemos tarjeta o contrato y, por último, el lugar al que viajamos.



Cuidado: recibir llamadas en el extranjero también te cuesta. ARCHIVO

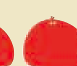
Esta web nos muestra cuánto cuesta llamar a España desde ese país, cuánto una llamada local y cuánto el minuto de las llamadas que recibimos. También se nos indica el coste de los SMS. Las tarifas aplicables dependen del operador extranjero que adopte nuestra señal, por lo que la consulta a esta página también nos puede orientar en ese sentido. En algunos casos, la diferencia entre un operador y otro es casi el doble. **B. SALVATIERRA.**



Criaturas de gominola

Divertido, simpático y original.* LocoRoco *es un soplo de aire fresco para la consola portátil de Sony

Todo jugador debería saber que la estética de un videojuego no define su contenido. Es el caso de ***LocoRoco***, que, con su aspecto multicolor algo infantil, se ha ganado el respeto de crítica y público por méritos propios. Con un argumento de lo más sencillo: malo ataca a buenos y buenos han de acabar con el malo, el juego logra enganchar a los aficionados a las plataformas. También




a todos aquellos que echaban de menos un título divertido y sin complicaciones en la PSP. Eso sí, jugar a *LocoRoco* no es difícil (una sencilla mecánica basada en botar e inclinar a los personajes) y es probable que se haga algo corto a los jugadores expertos. Muy recomendable jugar con sonido para disfrutar de las ininteligibles canciones de los personajes.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 5 (Platinum)'** (PS2). **2** **' New Super Mario Bros'** (DS). **3** **'Brain Training'** (DS). **4** **'Grand Theft Auto: Liberty City Stories'** (PS2). **5** **'Cars'** (PS2). **6** **'Big Brain Academy'** (DS). **7** **'Super Dragon Ball Z'** (PS2). **8** **'Buscando a Nemo + B. N.: La aventura continua'** (GBA). **9** **'Nintendogs: Dálmata y Compañía'** (DS). **10** **'Prey'** (Xbox 360).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

20 SEGUNDOS



Bilbao se llena de jugones

Una de las mayores competiciones profesionales de videojuegos, la GameGune, celebrará su cuarta edición en Bilbao, entre el 22 y el 25 de julio. Será dentro de la Euskal Encounter, uno de los encuentros informáticos más importantes de España, al que se espera que asistan 6.000 personas. El juego con el que competirán (con 50.000 euros de premios en juego) será el *Counter Strike*. Más inf.: *www.euskal.org*.

e-life entra en el SIMO'06

La próxima edición del SIMO –del 9 al 12 de noviembre– incorporará la segunda feria de ocio tecnológico *e-life*, cuyo medio de comunicación oficial es ***20 minutos***. Con esto, el salón informático abre su espacio a los que, no siendo profesionales, se sienten fascinados por la cultura digital. Más inf.: *www.e-life.es*

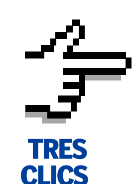


Guía rápida contra el fraude

La asociación de internautas acaba de publicar una guía para evitar los timos virtuales. Puede consultarse en *http://seguridad.internautas.org/html/1/816.html*.

El buscador de los más malos

www.textmap.com presenta a los famosos, junto con sus homólogos y opuestos, permitiendo conocer quiénes son los más malos o buenos.


TRES CLICS

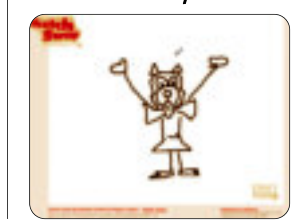
El Google al revés
¿Sabes leer al revés? Vuélvete loco buscando información en esta extraña versión de Google. *http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi*



Famosos a tu gusto
Ésta es tu oportunidad. Convierte al personaje que peor te caiga en feo o feísimo, depende de sus cualidades. *www.lopeor.com/deforma/*

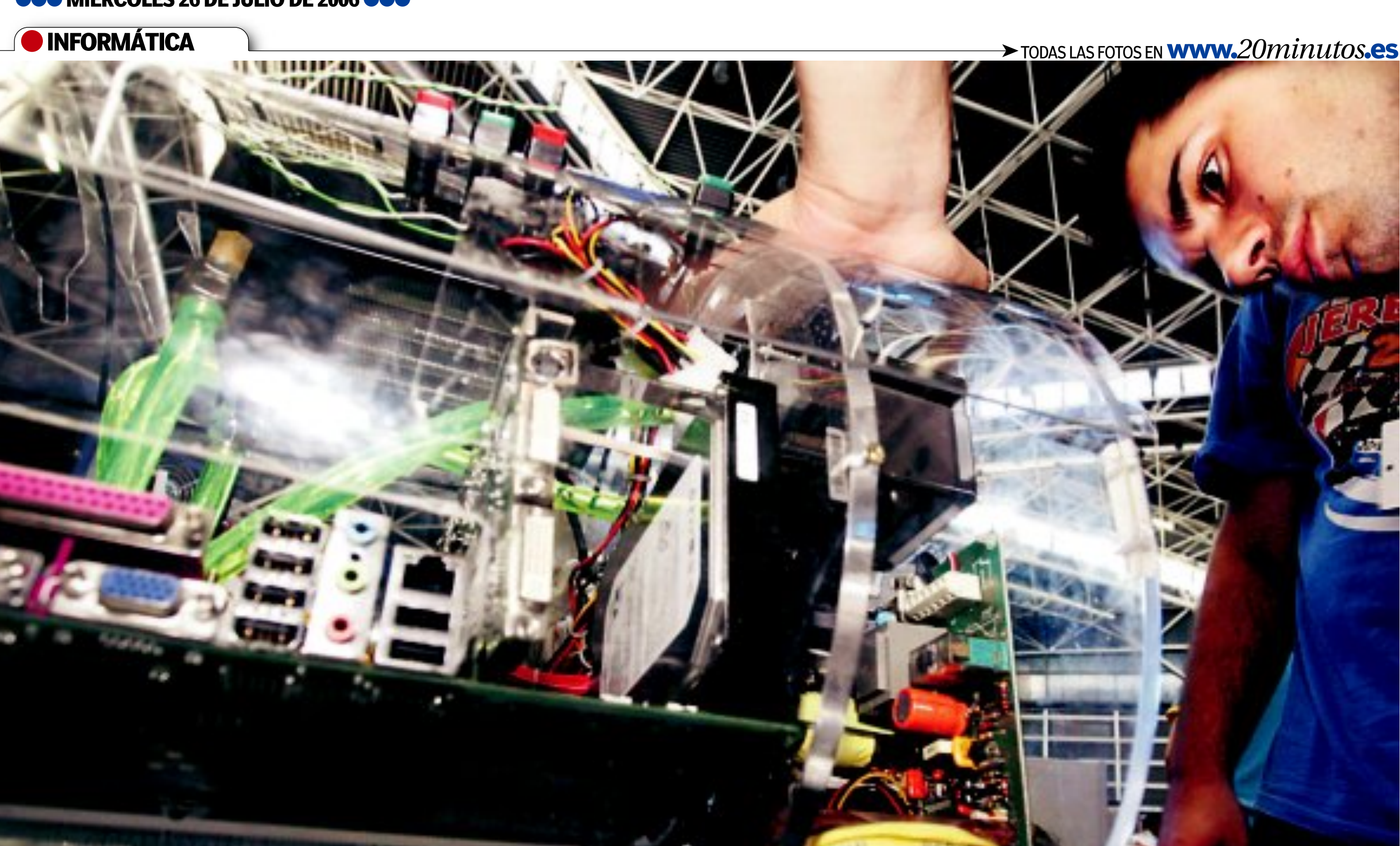


El mío por el tuyo
Haz un dibujo, dale a enviar y recibirás otro. Procura hacerlo bien, que si te mandan uno mejor es posible que te piques... *www.sketchswap.com*



INFORMÁTICA

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es



Un joven prepara su CPU 'tuneada' durante la jornada de ayer en el Campus Party que estos días se celebra en Valencia. KAI FORSTERLING/EFE

UNA CANCIÓN, EN **un segundo**

La Campus Party reúne a más de **5.500 aficionados** a la informática y les ofrece velocidades de vértigo

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Piensa en una canción que quieras escuchar. En el tiempo que tardas en decirla, ya podrías haberla descargado. Esto y mucho más es posible en la Campus Party 2006, la mayor concentración de aficionados a las nuevas tecnologías que se celebran en España. Más de 5.500 *campuseros* se dan cita en Valencia hasta el domingo para aprender, compartir, descargar y vivir todo lo que se puede hacer con un ordenador.

Aunque uno de los datos más llamativos de esta décima edición es el ancho de banda del que disponen los participantes (3,7 Gb), esta fiesta es mucho más que bits, discos duros a reventar y personas cargadas con su CPU y su monitor. Plagada de cursos, seminarios, charlas y concursos, sus asistentes pueden aprovechar para ampliar conocimientos. Por supuesto, el aspecto más lúdico también está presente, con competiciones en red en las que demostrar que se es el mejor en algunos de los videojuegos seleccionados.

Para asomarte al encuentro desde casa puedes entrar en *www.campus-party.org*, desde donde accederás, entre otros contenidos, a un resumen de las conferencias. Además, todos los días se emite un informativo temático sobre las actividades realizadas.

ÁREAS TEMÁTICAS

Astronomía → En la programación destacan las intervenciones de varios profesores universitarios, así como la posibilidad de observar el cielo desde el Centro Astronómico del Alto Turia.

Campusbot → Explora las posibilidades de la robótica.

Desarrolladores→ Conferencias que pueden ser útiles para ampliar los conocimientos de programación.

Campuscrea → Todo sobre edición digital de fotos, música y vídeo.

Juegos → Presentación de nuevos lanzamientos como el esperado *Halo 3* y diferentes torneos en red.

Modding → Talleres y premios para los ordenadores *tuneados* más originales.

Simulación → Congresos de simulación de vuelo y posibilidad de obtener un diploma de piloto virtual.

Software libre → Los sistemas operativos libres, las patentes o la gestión de los derechos digitales serán algunos de los temas tratados.

Campus Cinema → Distintos ciclos de cine fantástico.

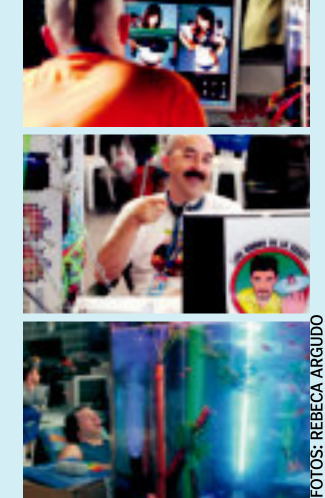
NO TE PIERDAS ESTAS CITAS

CAMPUS MAC BARCELONA, 2- 6 DE AGOSTO. Para usuarios de Mac. Se potencia el aspecto formativo, sin olvidar el ocio. *www.campusmac.org*

ENREDADA 2006 BURGOS, 21-24 DE SEPTIEMBRE. Incluye competiciones de juegos, diseño, música y *modding. www.enredada.org*

NETWEEKEND CASTELLÓN, 24-27 DE AGOSTO. Jornadas tecnológicas con conferencias sobre seguridad, GNU/Linux, wireless, VoIP, etc. *www.netweekend.org*

ARROUTADA XII A CORUÑA, 10-13 DE NOVIEMBRE. Su objetivo es difundir la informática y la tecnología. *www.arroutada.info*



FOTOS: REBECA ARGUDO

TENERIFE LAN PARTY TENERIFE, 10-13 DE AGOSTO. Competiciones de juegos en red y conferencias. *www.tenerifelanparty.com*

PIRINEUS PARTY LA SEU D'URGELL, 16-20 DE AGOSTO. Juegos en red, charlas y talleres. *www.pirineusparty.com*

GINES LAN PARTY SEVILLA, 24-27 DE AGOSTO. Campeonatos oficiales de juegos con importantes premios para los ganadores. *www.partygines.org*

¿TE APASIONA LA INFORMÁTICA?, ENCUENTRA TODAS LAS 'PARTIES' QUE SE CELEBRAN EN ESPAÑA EN www.20minutos.es

15%
DEL ANCHO DE BANDA de la Comunidad Valenciana está ocupado por la Campus Party

blogs20



BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Descargas prepago

La semana pasada se presentó el primer servicio de descarga de películas prepago en España. Universal Pictures y Telefónica son los padres de una criatura alojada en Pixbox que parece tener poco futuro. La idea consiste en vender descargas de películas a un precio que oscila entre los 9 y los 17 euros. Hay que sumarle que las películas están sujetas a DRM y sólo permiten dos copias, una en el propio ordenador en el que se descarga y otra para pasarla a un dispositivo adicional. Realmente, no sé cómo pretenden popularizar las descargas previo pago con esos precios y esas posibilidades. En una encuesta realizada en *20minutos.es,* un 35% de los participantes manifestó estar dispuesto a pagar por la descarga de una película si ésta fuera más barata que el DVD. No es el caso (y además, no hay caja ni libreto), así que imagino que si ésta es la única alternativa, los usuarios seguirán recurriendo a ese P2P que desde Universal y Telefónica catalogan de ilegal. El sistema que ofrece Pixbox también tiene aspectos positivos, como la velocidad o que puede empezar a verse a partir de los 15 minutos de iniciar la descarga. Pero con esos precios y con los Demecial Rights Managements de por medio, no parece que se vaya a llegar muy lejos.

> **No sé cómo** *van a popularizar las descargas previo pago con esos precios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



Fantasía musical

Aficionados a la composición, listos para disfrutar sin límites

Un mismo juego es capaz de levantar las pasiones o los odios más encarnizados. Es el caso de *Electroplankton*, la nueva fantasía artístico-musical de Nintendo.
El objetivo del juego tiene poco que ver con los lanzamientos a los que estamos acostumbrados. Sencillo y original, hay que crear secuencias con pequeños seres (planktons) que producen efectos de luz y sonido. De esa forma iremos creando música a través de diez tipos de bichos distintos que generan todo tipo de efectos. Imprescindible ser aficionado a la música y tener sentido del ritmo para pasar un buen rato con este título. Si no lo tienes, estarás obligado a aguantar tus propias composiciones y puede ser contraproducente. Lo que en principio estaba planificado para la relajación y el disfrute, puede terminar convirtiéndose en una tortura.



Y mañana ***MÚSICA****, por Pilar Sanz*

LOS MÁS VENDIDOS* 1 'Brain Training' (Nintendo DS). 2 'Pro Evolution Soccer 5 Platinum' (PS2). 3 'New Super Mario Bros' (Nintendo DS). 4 'Cars' (PS2). 5 'Big Brain Academy' (Nintendo DS). 6 'Grand Theft Auto: Liberty City Stories' (PS2). 7 'B. Nemo + B.N: La aventura continúa' (GBA). 8 'Gran Turismo 4 Platinum' (PS2). 9 'FIFA 06 Platinum' (PS2). 10 'Nintendogs: Dálmata y Compañía' (Nintendo DS).

*FUENTE: GAME.ES

● VIDEOJUEGOS

REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

PREPÁRATE PARA DARLES CAÑA A tus neuronas

Cálculo, memoria visual, idiomas... Los **videojuegos didácticos** se ponen de moda para todas las consolas

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Hasta hace poco, los juegos educativos eran de PC y estaban enfocados hacia los más pequeños. Pero la tendencia está cambiando. Las consolas portátiles se han convertido en el soporte ideal para esta forma de entretenimiento.

Brain Training, de Nintendo DS, es un buen ejemplo. Con el objetivo de rejuvenecer el cerebro a través de las matemáticas, la lectura o ejercicios de retentiva, este juego ha logrado convencer a crítica y público. Algunos incluso le han atribuido importantes capacidades terapéuticas.

Siguiendo la misma línea, esta consola ha recibido *Big Brain Academy*, que divide las pruebas en cinco categorías para potenciar diferentes habilidades. Y si tu punto débil son los idiomas, en octubre aparecerá *English Training*.

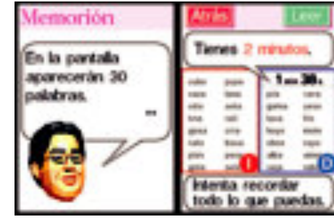
Ya en la PSP de Sony está disponible *Talkman*, un traductor de voz con seis idiomas. *Buzz: El Gran Reto,* de PlayStation 2, te mete de lleno en un concurso televisivo (pulsadores incluidos) en el que debes demostrar tus conocimientos de cultura.

La fiebre del sudoku

Los sudokus también se han puesto de moda en los videojuegos. En GBA se puede encontrar *Sudoku Fever*; en PSP, *Go Sudoku!;* y en PC, varios títulos similares. Nintendo DS recibirá en octubre *Sudoku Master*. Además, el puntero de esta consola portátil puede hacer las veces de lápiz y la pantalla táctil de cómodo cuadernillo.

Brain Training y *Big Brain Academy* son las dos grandes apuestas de Nintendo. Lógica, memoria, análisis, cálculo y asociación son las aptitudes a demostrar.





La PSP de Sony ha planteado también sus argumentos en la lucha por hacerse con el mercado del entretenimiento didáctico con *Talkman.*

● PASO A PASO

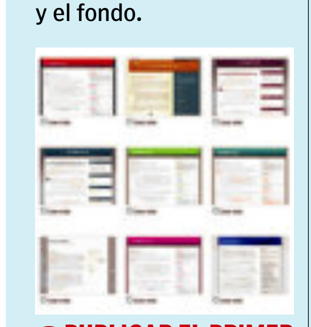
CREA TU PROPIO 'BLOG'

Un *blog* o bitácora es una página web personal en la que puedes elaborar un diario, difundir noticias, publicar imágenes o inventar historias, ofreciendo a los lectores la posibilidad de opinar sobre tus informaciones. ¿Quieres uno? Entra en *www.lacoctelera.com*

1 CREAR UN ESPACIO. Hay muchos sitios web que permiten la creación gratuita de nuestro propio *blog.* Nosotros hemos elegido La Coctelera, donde tendremos que seguir tres pasos muy sencillos.

Primero pulsamos sobre el botón ***Crea tu blog***, donde habrá que escribir nuestros datos personales y el nombre que queremos ponerle.

2 ELEGIR LA APARIENCIA. Este sistema permite seleccionar una apariencia concreta para el *blog* en función de la imagen que nos gustaría transmitir. Existen diferentes opciones, que se diferencian, principalmente en los colores, las formas de los botones y el fondo.



3 PUBLICAR EL PRIMER POST. Una vez terminado el proceso de creación, se ofrecerá la posibilidad de publicar el primer post. Cada uno necesita un título. Es habitual que el mensaje del primero sea una declaración de intenciones.

4 ESTILO Y ENLACES. Podemos poner palabras en cursiva o negrita. Sólo habrá que seleccionarlas y pulsar sobre los botones ***N*** o ***C*** que aparecen sobre el cuadro de texto.

Si necesitáramos enlazar una palabra con otra página web, podremos hacerlo a través del botón ***enlace.*** Se abrirá una ventana para escribir la dirección.

5 AÑADIR IMÁGENES. Con cada comentario es posible añadir alguna fotografía. No es habitual hacerlo en todos los



posts, pero puede dar una imagen más atractiva. Con el botón ***añadir nuevo archivo*** se abrirá una ventana para señalar la imagen que queremos publicar, siempre y cuando sea inferior a 1 MB.

6 CATEGORÍAS Y EDICIÓN. Podemos ordenar nuestros post en diferentes secciones a través de ***añadir una nueva categoría.***

Además, una vez publicado un post, podremos editarlo fácilmente para rectificar o corregir palabras, añadir imágenes o eliminarlo.

7 COMENTARIOS. A través de la herramienta de edición podemos borrar cualquier comentario de nuestros lectores.

● EL ALMENDRUCO

COMPARTE TUS TRUCOS Y DESCUBRIMIENTOS
Envíalos a *dospuntocero@20minutos.es* para que otros lectores aprendan y avancen en su particular aventura

● 'ICE AGE 2' (PS2)

En la pantalla de pausa: **TODOS LOS NIVELES:** Mantén pulsado **R1** y pulsa ■, ●, ●, ▲, X, ▲.



ENERGÍA INFINITA: Abajo, izda., dcha., abajo, abajo, dcha., izda., abajo.
SALUD INFINITA: Arriba, dcha., abajo, arriba, izda., abajo, dcha., izda.
PEBBLES INFINITOS: abajo, abajo, izda., arriba, arriba, dcha., arriba, abajo. ***A. J. S.***

● 'BLACK' (PS2)

Para conseguir la ametralladora BFG, introducir la siguiente contraseña como nombre de tu perfil: FG6S - WFZG - 7MDP - PZGT. ***Alberto.***
Desbloqueables:
DIFICULTAD BLACK OPS: Termina el juego en nivel difícil.
M16A2 EN TODOS LOS NIVELES: Termina el juego en nivel Black Ops.
MUNICIÓN INFINITA: Termina el juego en nivel normal o difícil. ***I. B. G.***



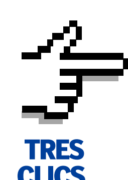
● 'FINAL FANTASY VIII' (PC)

CONSEGUIR MUCHOS PH: Hay unos enemigos con forma de cactus, los cactilio, que por cada uno que mates recibirás 20PH. Éstos se encuentran en una isla arenosa al este de la casa de Edea. Mátalos con golpes rápidos y fuertes, puesto que estos pequeños monstruitos se escapan con mucha frecuencia.
MUCHAS MAGIAS AURA: Esta magia permite hacer los ataques especiales sin estar al borde de la muerte (muy recomendable para el enemigo final). Hay que meterse en el área de los wéndigos y luchar contra ellos usando el comando arrebatar para quitarle tubos de acero. Una vez en combate, en vez de destruir-



lo, podemos convertirle en carta y ésta transformarla en más tubos de acero. Con estos objetos se pueden crear piedras aura y éstas pasarlas a magia. ***S. B.***





Deporte virtual

Motocross, baloncesto, ping-pong, billar, golf... Si te gustan los deportes, pero sin moverte de casa, ésta es tu página de ocio. *http://www.teagames.com*



¿A qué se debe?

¿Qué produce el ruido de un trueno? La respuesta a algunos hechos cotidianos. *www.geocities.com/CapeCanaveral/Lab/1719/explicaciones.html*



Ríete tú también

¿En qué se parecen los hombres a los caracoles? Si estás harto de escuchar chistes machistas, entra en *www.humorfeminista.com/chistescortos.php*



TELEFONÍA

REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

CONOCER **antes** DE COMPRAR

Elige el móvil que mejor vaya con tus necesidades. **¿Entiendes sus funciones?**

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

El mundo de la telefonía móvil está plagado de siglas y conceptos que, aunque sean sencillos, no siempre están demasiado claros. Sabiendo lo que significan, podrás elegir el modelo más útil para ti. Así no pagarás ni un duro de más.

PRESTACIONES

Bluetooth → Tecnología de transmisión de datos inalámbrica. A través de ella podrás enviar tonos, mensajes, fotografías o contactos a móviles u ordenadores con Bluetooth de forma gratuita. También resulta muy útil si hablamos mucho y utilizamos accesorios de manos libres.

Infrarrojos (IrDA) → También permite la transmisión de datos, por lo que puede utilizarse para enviar tonos o contactos a otros dispositivos con infrarrojos, pero es mucho más lento y tiene menos alcance.

Memoria interna → Además de los datos que pueden almacenarse en el SIM del teléfono, la memoria interna es la cantidad de espacio que tenemos para guardar contactos, fotos, aplicaciones, etc.

Sabiendo lo que significan, podrás optar por el más útil en tu caso sin pagar ni un duro de más

Memoria ampliable → Si utilizamos el teléfono para todo, es recomendable que permita la expansión a través de tarjetas de memoria (SD, MiniSD, MicroSD). Así, podrás guardar cuanto quieras.

WiFi o Conexión WLAN → Una especificación imprescindible si te interesa conectarte a Internet con el móvil aprovechando redes gratuitas. Fíjate en la potencia de la antena del terminal, para que puedas acceder al mayor número de redes posible.

MMS → Evolución de los SMS, que sólo permiten enviar texto. Si además en el mensaje se quiere incluir alguna imagen, será necesario mandar un MMS, que es más caro. Si el destinatario está cerca de ti, es mejor que se lo envíes a través de Bluetooth. Así te saldrá gratis.

Dual, tribanda, cuatribanda → Que nuestro teléfono sea de un tipo u otro nos interesa sólo si lo utilizamos en el extranjero. Las bandas son GSM 850, 900, 1800 y 1900. Con excepciones en determinadas zonas, un teléfono dual permitirá enviar y recibir llamadas en Europa, ampliándose a áreas de América en el caso de ser tribanda y completar la cobertura mundial con Asia y el resto de zonas de América con cuatribanda. Si nuestros viajes no se limitan a un determinado continente, debemos optar por un teléfono cuatribanda.



Hasta los más jóvenes controlan las últimas tendencias en telefonía móvil. ¿Vas a ser tú menos? ARCHIVO

EL ESTÁNDAR DE TU MÓVIL

GSM, GPRS, EDGE, UMTS Y HSDPA

La telefonía se hace mayor

GSM es el estándar de telefonía móvil de segunda generación. Pero la velocidad de transmisión que permite se ha ido mejorando. Entre la tecnología GSM y la llamada UMTS o de tercera generación (3G) están los estándares GPRS y EDGE. Cada uno de ellos amplía las posibilidades del anterior, con mayor velocidad y resistencia a las interferencias, entre otras prestaciones. Si sólo utilizas el teléfono para llamadas y SMS, no necesitas más que un móvil con GSM. El HSDPA es el paso previo a la cuarta generación. Aún le falta tiempo para convertirse en un estándar, pero ya se está trabajando en ello. Con él se pueden alcanzar velocidades de hasta 14 Mbps, lo que posibilita la perfecta utilización de aplicaciones en tiempo real, como videoconferencia o juegos.

blogs 20



El golpe de efecto de Microsoft

En pleno agosto un amigo me pregunta, sin duda afectado por la empanada mental que provoca el calor, «¿Te has enterado de lo de *FIFA* y *Pro Evolution?* Que Sony ya se puede ir olvidando de esas licencias, que Electronic Arts y Konami han firmado un acuerdo de exclusividad con Microsoft». Resulta que la noticia es verdad, aunque con importantes matices. Xbox 360 mete un gol histórico y se adueña del fútbol, pero únicamente en las consolas de nueva generación. Es decir, Sony no contará con estos títulos para el lanzamiento de PS3, pero sí lo hará en su PS2, la consola de sobremesa más extendida. La exclusividad se centra en los lanzamientos *FIFA 07* y *Pro Evolution Soccer 6*, y se limita a 12 meses; es decir, hasta el fin de verano de 2007. Si bien es cierto que para esa fecha estos títulos estarán anticuados, resulta difícil aventurar si este acuerdo menguará las ventas de PS3 y aumentará las de Xbox 360. En ese aspecto, Microsoft ha triunfado con el fútbol. De cualquier modo, me cuesta creer que una consola de nueva generación vaya a venderse menos sólo por no contar con los títulos futboleros. Sería bastante triste.

La Xbox 360 *mete un gol histórico a PS3 antes de su lanzamiento*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

INTERNET

LA VERSION **caliente** DE YOUTUBE

PornoTube combina el tirón de las páginas de vídeo con el sexo

La archiconocida web YouTube, que permite a los usuarios subir sus vídeos a Internet, continúa su éxito imparable: ya dispone de más de seis millones de vídeos, sus servidores almacenan 45 terabytes de información (unos 46.000 gigabytes) y ha recibido más de 1.730 millones de visitas. Y todo ello sin recurrir al producto más demandado en la Red, el porno.

Aunque buscando y rebuscando en YouTube sea posible encontrar algún vídeo picantillo o ligeramente erótico, no hay nada que pueda calificarse como específicamente pornográfico (algo que le da aún más valor a su éxito).



Una imagen de PornoTube.

Pero desde hace ya algún tiempo muchos usuarios soñaban con una versión subidita de tono de la popular web... y al calor del sol de verano, en julio concretamente, sus deseos (calientes también) se hicieron realidad bajo el nombre de PornoTube.

Aquí todo está inspirado en el estilo YouTube: apariencia similar, vídeos cortos, división en categorías..., con la diferencia de que en PornoTube todo (o casi todo) es sexo explícito.

El único problema es que el servicio se encuentra en fase beta, por lo que muchas de sus opciones, como ciertos enlaces o el indispensable buscador, no funcionan correctamente.

Aun así, la página recibe cada día más visitas y tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en otro fenómeno de Internet.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

DELINCUENTES DE TRAJE, CORBATA Y gatillo fácil

Catorce años después de su estreno, **Reservoir Dogs** llega a las consolas. El universo Tarantino, en estado puro



B. S.
20 MINUTOS

«No me importa si lo sabes o no; te voy a torturar de todos modos». Diálogos brillantes, originales, y una particular estética de la violencia. Quentin Tarantino daba, en 1992 con *Reservoir Dogs*, el primer paso de una meteórica carrera en el cine.

Seis extraños con nombres de colores se reúnen para realizar el atraco perfecto. Pero no todo sale precisamente como han planeado.

Ahora, el Sr. Rosa, el Sr. Blanco, el Sr. Marrón, el Sr. Naranja, el Sr. Azul y el Sr. Rubio vuelven a cobrar vida, esta vez convertidos en protagonistas de un videojuego editado por Eidos para PC y PS2.

Las decisiones que tome harán que el personaje se defina como un psicópata o un profesional

El jugador puede encarnar a cualquiera de los personajes y recrear las mejores escenas del filme. Además, a medida que avance el juego, los más curiosos podrán desvelar algunos de los misterios de la trama cinematográfica: ¿dónde escondió el Sr. Rosa los diamantes?, ¿cómo sobrevivió?

Resulta curioso el sistema de calificación empleado, aunque ya lo hemos visto en otros títulos, como en *El Padrino*. Según las decisiones que tome, el jugador obtendrá distintas calificaciones. En este caso, las etiquetas que consiga le definirán como un psicópata o un profesional.

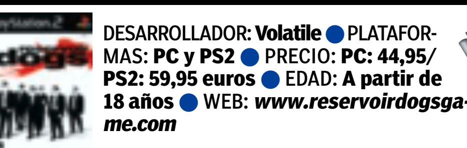
Tarantino, todo un personaje

La relación de Quentin Tarantino con los videojuegos no se limita a *Reservoir Dogs*. Él mismo protagonizó *Director's Chair*, de Steven Spielberg, que permitía al jugador ponerse al frente de un rodaje cinematográfico. *Abierto hasta el amanecer*, producida y protagonizada por Tarantino, también tuvo su versión informática.

Pese a que incluye captura de rehenes, manipulación y oposición a la Policía, se puede contener a los civiles sin usar la fuerza, con lo que se adquiriría la calificación de profesional. Tiroteos y conducción son los dos elementos protagonistas.

Al igual que la película, el juego cuenta con escenas violentas e incluye un lenguaje parecido, por lo que no está recomendado para menores de 18 años.

FICHA TÉCNICA



DESARROLLADOR: **Volatile** ● PLATAFORMAS: **PC y PS2** ● PRECIO: **PC: 44,95/ PS2: 59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.reservoirdogsgame.com***

VISITA A LOS bajos fondos

Eran la pareja de moda en la televisión de los ochenta. Dos duros policías antidroga patrullaban en las calles de Miami, haciendo alarde de estilo y contundencia.

Ahora, Sonny Crockett y Ricardo Tubbs están a punto de estrenar película, protagonizada por Colin Farrel y Jamie Foxx, y videojuego.

Rebellion ha sido la encargada de desarrollar *Corrupción en Miami. El videojuego*, inspirado en el filme que se estrenará el próximo viernes.

El juego, disponible para PSP, pretende trasladar a la consola la acción, la decadencia y el misterio de una ciudad en la que ser policía supone estar continuamente en el punto de mira de peligrosos y poderosos delincuentes.

El objetivo del protagonista es alcanzar el nivel de reputación (comerciando con drogas) necesario para infiltrarse en el sórdido submundo de South Beach y desmantelar una banda de narcotraficantes. Además, el juego permite mostrar al jugador sus habilidades de *hacker*, pues el personaje deberá conseguir información confidencial de una red informática.

PASO A PASO

RECICLA EL DISCO DURO

Si has renovado tu ordenador recientemente o has adquirido un nuevo disco duro, posiblemente te interese convertir el viejo en una unidad de almacenamiento externa y portátil que puedes conectar a través del puerto USB del ordenador con sólo adquirir una carcasa.



1 REMPLAZAR EL VIEJO. Si ya has instalado el nuevo disco duro o te has comprado un ordenador, puedes aprovechar y reciclar el disco antiguo. Sólo tendrás que desmontarlo del equipo e instalarlo en una carcasa.

Las carcasas para discos duros externos se venden en cualquier tienda de informática y cuestan alrededor de 20 euros. En principio las hay de dos formatos, para 2,5 ó 3,5 pulgadas.

2 INSTALARLO EN LA CARCASA. Su instalación es muy sencilla. Lo primero que hay que hacer es abrir la carcasa y localizar el cable de corriente (consta de un enchufe y cuatro cables: dos negros, uno rojo y uno amarillo) y el de datos (es gris y tiene un conector alargado). En la parte trasera de nuestro viejo disco duro están las conexiones en las que debemos enchufar ambos cables. Sólo hay una posición para cada uno de ellos, por lo que es imposible equivocarse.

El *jumper*, un diminuto conector que sirve de puente para indicar el lugar que ocupa el disco duro en el sistema, debe situarse en la posición **cable select**, que vendrá indicada en un dibujo a modo de esquema.

3 CONEXIÓN CON EL PC Y PUESTA A PUNTO. Ahora sólo falta cerrar la carcasa, conectar el cable de alimentación y el USB en el ordenador y encender nuestro nuevo disco duro externo. Si lo usamos con Windows XP o Mac, será reconocido automáticamente. Puede que necesites formatearlo para aprovechar al máximo su capacidad.

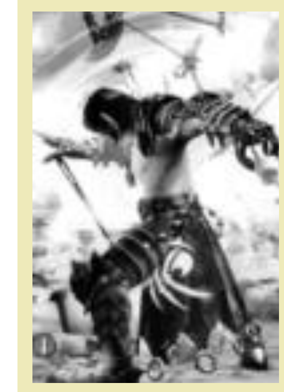




Lucha sin complicarte

Llega uno de los títulos más esperados de la Xbox 360. Y las expectativas se han cumplido... o casi.

Con un diseño impecable, *Ninety Nine Nights* es básicamente un juego de acción en el que los protagonistas deben acabar con los ejércitos enemigos que van encontrando a su paso. Olvidémonos de las complicadas estrategias vistas en otros juegos. Las batallas son espectaculares y a la vez sencillas, con cientos de enemigos volando por los aires cada vez que damos un golpe. El juego tiene muchos puntos positivos y sólo uno negativo, aunque está presente de forma continua. Una cuidada historia detrás de cada uno de los personajes y la impresionante banda sonora son sus principales bazas. A cambio, una vez superados los dos primeros niveles, acabar con las hordas enemigas no deja de ser desestresante, pero



también puede resultar monótono, sobre todo por el sistema de juego, en el que se pulsan una y otra vez los mismos botones. El título resulta entretenido, aunque a buen seguro desilusionará a los jugadores más avezados y a los que esperaban un mayor nivel de estrategia.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **'Saints Row'** (X360). **2** **'Brain Training'** (Nintendo DS). **3** **'New Super Mario Bros'** (Nintendo DS). **4** **'Buscando a Nemo + B. N.: La aventura continúa'** (GBA). **5** **'Pro Evolution Soccer 5 Platinum'** (PS2). **6** **'Grand Theft Auto: Liberty City Stories'** (PS2). **7** **'Animal Crossing: Wild World'** (Nintendo DS). **8** **'Gran Turismo 4 Platinum'** (PS2). **9** **'Formula One 06'** (PS2). **10** **'Grand Theft Auto: Liberty City Stories'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



T O D O S O B R E E L
O C I O T E C N O L Ó G I C O

DIMECRES 13 DE SETEMBRE DEL 2006



TRES CLICS

En la misma onda

Australia, Cánada, India... ¿Qué noticias de Google News se leen en el mundo? *www.marumushi.com/apps/newsmap/newsmap.cfm*



Eso sí es una barba

¿Creías que tu perilla era lo más? Pues mira el campeonato mundial de barbas y bigotes de 2006. *www.spiegel.de/fotostrecke/0,5538,13593,00.html*



Ideas más claras

Información breve y clara sobre algunos conceptos cotidianos que pueden ayudarte a una mejor comprensión de las cosas. *www.ideasrapidas.org*

Aborto. ¿Locura?
Células madre. ¿Qué son? Ética.
Clonación. ¿Qué es? Ética.
Embrión. Gestación. Ética.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

LOS LADRILLOS contraatacan

La segunda entrega de 'Lego Star Wars' hace un cómico repaso por la denominada trilogía original

PABLO NIETO

Muchos han sido los videojuegos creados a partir de los personajes de las películas de *Star Wars*, pero pocos han conseguido ser alabados por los seguidores de la eterna serie galáctica creada por George Lucas desde 1977.

Según una buena parte de los aficionados, las aventuras de la alianza rebelde contra el imperio galáctico nunca han tenido una mejor adaptación al mundo del videojuego que a través de los pequeños ladrillos de Lego.

Tras convertirse en uno de los títulos más vendidos del pasado año, la segunda entrega de *Lego Star Wars* realiza ahora un cómico recorrido por los hechos acaecidos en lo que se denomina la trilogía original; es decir, recrea los acontecimientos de las tres primeras películas de *Star Wars*: *Una nueva esperanza, El imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*.

El juego permite personalizar a los protagonistas y construir vehículos espaciales propios

Se pueden utilizar personajes como Luke Skywalker, la princesa Leia o el mismísimo Darth Vader, pero todos en forma de muñecos de Lego, y con ellos desarrollar la acción de los largometrajes secuencia a secuencia.

Para horror de los más puristas, el juego incluye un apartado para la creación de personajes propios. De este modo se puede personalizar a los protagonistas mezclando diferentes partes de su cuerpo; poniéndole a C3PO la cabeza de Darth Vader o a R2D2 las piernas de Yoda.

Cualquier combinación es factible, y al resultado le podemos poner nombres como R2Yo2 o Luke Skyvader… Además, es la primera vez que los aficionados pueden construir vehículos propios para después pilotarlos por los diferentes niveles, sumándose a los nuevos ataques y maniobras.

En este juego, que se ha desarrollado para ocho plataformas diferentes, no sólo se han recreado las secuencias y los personajes de las películas, sino también los sonidos originales, la banda sonora y los escenarios.

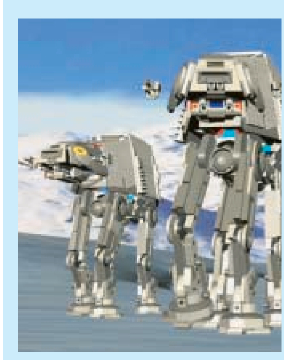
Eso sí, no hay que esperar una adecuación total a las películas. El juego es mucho más simpático y la historia se construye a golpe de ladrillo.



FICHA TÉCNICA

TÍTULO: **Lego Star Wars II: la trilogía original** ● DESARROLLADOR: **TT Games** ● PLATAFORMAS: **Xbox 360, Xbox, PS2, PSP, PC, GameCube, DS y GBA.** ● PRECIOS: **PC, a 29,95 € ; Xbox 360, a 59,95 €; GBA, a 34,95 €; DS, PS2 y PSP, a 39,95 €.** ● EDAD: **+ 3 años** ● WEB: ***www.lucasarts.com/games/legostarwarsii***

ADAPTACIONES



El universo de George Lucas

La imaginación del cineasta se ha expandido a través de novelas, series de animación, juegos de rol, cómics, juguetes y, por supuesto, videojuegos. Sin embargo, aunque muchos de estos últimos se han convertido en superventas, la mayoría han desencantado a los fans más ortodoxos. Sólo los títulos de Lego y las series *Caballeros de la Antigua República* o *Rogue Squadron* han tenido el reconocimiento de los más exigentes, superando la nota de 9 sobre 10 en el portal especializado *ign.com*. El lanzamiento de *Lego Star Wars* coincide con la aparición de una nueva entrega de la trilogía en DVD, que incluye las versiones originales sin ningún retoque ni efectos digitales posteriores.

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Fantasía y estilo retro

'Xbox Live Arcade Unplugged' incluye títulos de aspecto clásico y funciona sin conexión a Internet

El servicio Xbox Live de Xbox 360 permite la descarga de demos, vídeos y minijuegos retro a través de Internet. Quienes no lo tenían contratado o no disponían de banda ancha, no tenían forma –hasta el momento– de descargar juegos en la 360. *Xbox Live Arcade Unplugged* es un recopilatorio que funciona sin conexión a



Internet e incluye títulos de aspecto y temática clásica como *Geometry Wars Retro Evolved, Wik: Fable of Souls, Outpost Kaloki X* y *Bejeweled 2 Deluxe*. Para convencer a aquellos que no cuentan con el servicio Xbox Live, Microsoft ha incluido una suscripción gratuita (un mes) y tres demos. Como punto positivo, tiene un precio más bajo que el de otros juegos de Xbox 360. Tampoco tiene los gráficos de los otros, pero los amantes de lo retro pasarán un buen rato. Aun así, echamos en falta títulos más conocidos que sí se pueden descargar.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Dead Rising' (X360). **2 'Los Sims 2 Todo Glamour (accesorios)'** (PC). **3 'Gangs of London'** (PSP). **4 'Ultimate Ghosts N Goblins'** (PSP). **5 'Saints Row'** (X360). **6 'Grand Theft Auto: Liberty City Stories'** (PS2). **7 'Animal Crossing: Wild World'** (DS). **8 'Test Drive Unlimited'** (X360). **9 '2X1 GBA: B.Nemo + B.N: La aventura continua'** (GBA). **10 'Ford Racing 3'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



MyPal A639. Una PDA inalámbrica y con memoria flash de 1 GB. Incluye GPS, Wi-Fi y Bluetooth para trabajar en red, guardar gran cantidad de información y transferir datos. Su antena giratoria se adapta al gusto de cada usuario.

HP PHOTOSMART R967. La nueva cámara de HP cuenta con una pantalla de 7,62 centímetros, 10 megapíxeles de resolución y la posibilidad de optar por el modo antivibración, que evita que las fotografías salgan movidas. Además, corrige automáticamente los ojos rojos y ofrece efectos artísticos, como el afinamiento de figuras. 379 €





ZEN VISION W. Un reproductor portátil para ver hasta 120 horas de vídeo en diferentes formatos, decenas de miles de fotografías y hasta 15.000 canciones. Incorpora una pantalla TFT en color de 4,3 pulgadas en formato 16:9 de alta resolución y 480 × 272 píxeles.

LG KG320S. Un teléfono móvil de gama alta con cámara de fotos de 1,3 megapíxel, grabadora de voz, videocámara. Como principal baza, cuenta con una memoria interna de 128 MB, accesible a través de USB. El móvil va protegido por una funda de cuero y entre sus juegos incluye el famoso Sudoku. 279 €

GADGETS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

250 canciones EN LA SOLAPA

Música en miniatura y descarga de películas, los ases que guardaba Apple

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Apple abre su iTunes a la descarga de películas, el mismo día que se lancen en DVD, pero no sólo eso. La empresa californiana ha presentado un dispositivo doméstico que permitirá visualizar todo el material del iPod en el televisor, y una nueva gama de sus dispositivos estrella: iPod, Nano y Shuffle.

IPOD VÍDEO Su pantalla ha mejorado con un 60% más de brillo y ha ampliado su capacidad. Si hasta ahora se comercializaba con 30 (279 euros) y 60 GB, este último modelo se amplía a 80 GB (379 euros).

IPOD NANO Se le ha ampliado la autonomía a 24 horas, además de su capacidad. Ahora se comercializará en 2 GB (149 euros), 4 GB (199 euros) y 8 GB (249 euros).

IPOD SHUFFLE El clásico reproductor sin pantalla ha reducido aún más su tamaño. Es el más pequeño de Apple y en palabras de Steve Jobs, «el más pequeño del mundo». En su nueva versión de 1 GB (79 euros) de capacidad se empequeñece hasta el extremo, pasando a ser prácticamente del tamaño de una chapa.

ITUNES 7 El programa de Apple para organizar la música cuenta con nuevas posibilidades. No sería una gran novedad si no fuese por la incorporación de vídeo.

PELÍCULAS Y SERIES Apple se lanza a la comercialización de películas y series, un duro mercado en el que tendrá que competir con otros gigantes como Amazon. Las películas tendrán un precio de entre 9,99 y 14,99 dólares.

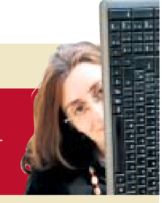
MEDIA CENTER La compañía se lanza a comercializar iTV, un media center con el que se podrán ver en el televisor las películas descargadas de iTunes. En España no estará disponible hasta el año que viene.



La familia de iPod que conocíamos mejora al incorporar más capacidad para almacenamiento de contenidos. En el caso de Shuffle, también se ha mejorado su diseño.

TODAS LAS NOVEDADES EN..
www.20minutos.es

blogs20



BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Apple: la nueva generación

En Apple son unos maestros. Saben cómo crear expectación y saben cómo organizar un evento sin que se filtren informaciones. No como en HP, cuya presidenta ha dimitido por espiar a sus propios empleados, de los que la compañía sospechaba que habían filtrado información a determinados periodistas, en un tema mucho más serio que una presentación de producto. En cuanto a Apple, no se había filtrado ni un dato de la presentación celebrada ayer, aunque se especulaba mucho: un teléfono móvil, nuevos iPod vídeo, venta de películas a través de descarga, una nueva versión de iTunes y otras posibilidades. Pese a que Apple había especificado que se trataba de uno de los mayores eventos celebrados en su historia, nadie podía pensar que, a excepción del tema de la telefonía (para qué meterse, de momento, en un mercado desconocido), el resto de las predicciones eran ciertas. A las grandes presentaciones de dispositivos, entre los que destaca el iTV, por lo novedoso e inesperado, hay que sumar las de programas, como la venta de películas en su tienda iTunes y que les introduce en una guerra entre varias compañías. Por el momento, cuenta con una gran baza para convertirse en la triunfadora: sus propios reproductores, convertidos en fenómeno social por motivos objetivamente inexplicables.



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

ESCRIBE EN LA WIKIPEDIA

Wikipedia es una enciclopedia libre multilingüe que se escribe entre voluntarios, permitiendo que la mayoría de los artículos sean modificados por cualquier persona. Seguro que te has topado con un concepto que no está definido. Aprende a crear un artículo.



1 COMPROBACIÓN. Entramos en el sitio español de *www.wikipedia.com*, y en su buscador tecleamos el término que queremos crear para comprobar que, efectivamente, no ha sido publicado anteriormente por otro usuario.

Si ya ha sido publicado pero quieres añadir algo, sólo tendrás que hacer clic sobre la pestaña **Editar**, que aparecerá en la parte superior de la ficha del artículo. Si no se puede, es que se trata de un artículo que no es posible modificar.

2 EDICIÓN. Si no ha sido publicado, pulsa sobre el enlace que aparece con la palabra que has buscado y pasarás a la ventana de edición. Aquí es donde tendrás que escribir el texto del artículo para que pueda leerse posteriormente.

Esta ventana nos ofrece todas las herramientas necesarias para escribirlo. Realmente se trata de un procesador de textos *on line* que permite introducir letras en negrita, cursiva y subrayado e incluso crear hipervínculos.



3 PUBLICACIÓN. Edita el artículo con calma y atención. Procura que esté claro y ordenado. Añade puntos y aparte para una lectura más cómoda.

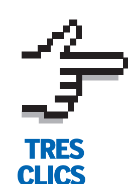
Antes de publicarlo definitivamente, pulsa sobre el botón **mostrar previsualización** para corregir posibles errores.



Una vez comprobado que todo está correcto, puedes añadir un resumen. Después pulsa sobre el botón **grabar la página.** Unos minutos después aparecerá en Wikipedia. No olvides leer la advertencia sobre derechos de autor que figura en la página.

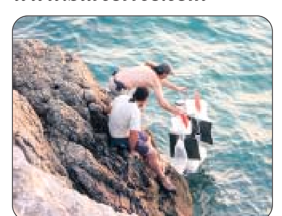






Deseos por el mar

¿Te gustaría lanzar una botella con un mensaje al mar? Aquí puedes hacerlo y construir un barco común por donde navegar. *www.barcorreo.com*



Un mundo mágico

Adéntrate en el reino de los duendes y las hadas. Cómo atraerles, algunos usos mágicos... *http://espanol.geocities.com/mundomagicosvm/*



El día de tu muerte

Para los más macabros, aquí puedes saber la fecha de tu muerte. O eso dicen... Eso sí, sé sincero, y si eres fumador, confiesa. *www.deathclock.com*



REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

TENGO UNA **consola** ¿Y QUÉ MÁS?

Guías virtuales, manuales de cocina... las nuevas plataformas ya no son sólo **máquinas de juegos**

PABLO NIETO

¿Quién dijo que las videoconsolas sólo sirven para pasarse horas jugando delante del televisor? En la obvia respuesta a esta pregunta está una de las bazas de los fabricantes de estas máquinas. Así, los grandes se han lanzado a ampliar las posibilidades de sus equipos. Quieren que las consolas seduzcan cada vez a un público más amplio.

Estudiantes, trotamundos, cocinillas o cantantes frustrados puede que no se hubieran planteado jamás adquirir una videoconsola. No obstante, las opiniones cambian cuando empiezan a aparecer opciones útiles para todos ellos. Un traductor de bolsillo, un *media center*, un karaoke, un cocinero virtual o una guía turística son algunos ejemplos de lo que ya está en las tiendas de medio mundo. Aquí van algunos ejemplos:

Los fabricantes han ampliado sus posibilidades para que se dirijan a un público más amplio



Guía turística. *Passport To* es una serie de guías virtuales interactivas para PSP. Las ciudades seleccionadas son Londres, Praga, Amsterdam, Roma, París y Barcelona. Cada una de las guías incluye, además de vídeos y fotografías de la ciudad, 250 reseñas de *Lonely Planet* sobre bares, hoteles, tiendas... y mapas interactivos de transportes y carreteras.

Cocinero virtual. Aunque de momento sólo se vende en Japón, Nintendo no descarta sacar este pinche de cocina virtual en España para su consola portátil DS. Se llama *Cooking Navigator*, e incluye más de 200 recetas. Se selecciona lo que queremos cocinar, los comensales y la consola indica los pasos para preparar el plato.

'Media Center'. Microsoft ha convertido su Xbox 360 en un *media center* que comunica el ordenador con la tele. A través de un programa, se pueden gestionar vídeo, música e imágenes en el televisor al que se encuentra conectada la consola, con o sin cables. A través de su comunidad de juego *on line* Xbox Live! se puede hablar con otras personas, ya sea a través de mensajería instantánea o VoIP. El sistema permite mandar mensajes escritos, imágenes y otras posibilidades, como videoconferencia, que se verán ampliadas con la aparición de la webcam para Xbox 360.

UN NAVEGADOR

El mes que viene, Nintendo anunciará que en Europa ya se puede navegar con su consola portátil DS a través de WiFi. Los japoneses llevan ya algún tiempo disfrutando de este servicio con el navegador Opera, y por fin le ha llegado el momento a los europeos. Al tener pantalla táctil y puntero, la navegación se hace especialmente sencilla. Y si encuentras una red WiFi abierta, puedes hacerlo por la cara.

LECTOR DE DVD

La necesidad de convertir las consolas en dispositivos que sirven para diferentes actividades –y ya que se trata de máquinas que se conectan al televisor– ha llevado a los fabricantes a incluir un lector de películas DVD. Xbox 360 y PS2 son los ejemplos más claros. Su unión al televisor les permite aprovechar las mismas conexiones tanto para jugar como para ver pelis. En el caso de Xbox 360, al ser una consola de nueva generación, es lógico que lo incluya. No obstante, cuando salió la PS2, que la máquina pudiera reproducir DVD era una apuesta importante, ya que no era tan común tener uno de sobremesa.

MÚSICA, VÍDEO Y OTROS

Algunas consolas portátiles permiten más funcionalidades que otras, al menos, en las versiones de serie. Pese a que la tarjeta de almacenamiento que se vende con la PSP sólo tiene 32 MB, podemos utilizarla como un reproductor portátil de vídeos, música o fotografías adquiriendo una Memory Stick Duo de mayor capacidad.

GP32 es otro ejemplo de cómo una consola puede convertirse en un reproductor multimedia por mucho menos dinero. Su única pega es que su unidad de almacenamiento es una Smart Media, y ya las han descatalogado, así que nos costará encontrarlas.

KARAOKE

Poco a poco, la consola PS2 ha ido integrando múltiples elementos periféricos para jugar, como los micrófonos o la cámara EyeToy, que permite utilizar la consola como si de un auténtico karaoke se tratase.

Las diferentes versiones que han ido saliendo del juego *Singstar* se han convertido ya en una referencia para el entretenimiento musical entre amigos y en todo un éxito de ventas.

Total, que no sólo de juegos se alimenta la consola.



Amor por la lucha clásica

Los aficionados a los combates virtuales esperaban ansiosos la nueva entrega de 'Tekken'

Tekken es un gran juego. Sus personajes han alcanzado el nivel de históricos y, ante el éxito, sus desarrolladores no pueden dejarlo morir. No deberían, y esta última entrega, *Dark Resurrection*, es una prueba de ello. Se trata de una adaptación de *Tekken 5* para PSP, con un resultado excepcional. Lo bueno de la saga es que no decepciona. Sus seguidores ya saben lo



que hay: golpes a diestro y siniestro y personajes que mejoran su diseño. Pero también está recomendado para todos los aficionados a la lucha virtual que no lo han jugado hasta ahora. Conocer las virtudes de los personajes así como los combos ayudarán a ganar las peleas, aunque está demostrado que un jugador novel también puede con un experto.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Tekken: Dark Resurrection'** (PSP). **2** **'Gangs of London'** (PSP). **3** **'Gran Turismo 4 Platinum'** (PS2). **4** **'Metal Slug 3'** (PS2). **5** **'Ford Racing 3'** (PS2). **6** **'Grand Theft Auto: Liberty City Stories'** (PS2). **7** **'Yakuza'** (PS2). **8** **'New Super Mario Bros** (Nintendo DS). **9** **'Brain Training'** (Nintendo DS). **10** **'Lego Star Wars: La Trilogía Original'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

EL NUEVO rival DE YOUTUBE

Microsoft se atreve con el **vídeo a través de Internet** y lanzará Soapbox

R. D.
20 MINUTOS

Microsoft se lanza a la conquista del vídeo a través de Internet con Soapbox, una idea de la compañía de Bill Gates con la que tratará de hacerle sombra al exitoso YouTube.

La nueva web aceptará desde divertidas creaciones hechas por los propios usuarios hasta otras capturas de viejas series de televisión, por poner dos ejemplos.

En este comienzo de andadura, Soapbox sólo estará disponible para un número limitado de usuarios con invitación. Pero todos aquellos interesados en probar el nuevo proyecto pueden registrarse para pasar a formar parte de la lista de espera en *http://soapbox.msn.com.*

De momento sólo se puede acceder a él por invitación, pero existe una lista de espera para probarlo

Otro que se sube al carro

Microsoft es la última gran compañía en apostar por el vídeo, después de que hicieran lo mismo Google, MySpace, Yahoo o Time Warner, entre otras.

Soapbox utilizará una política de contenidos similar a YouTube y eliminará materiales con *copyright* una vez sean alertados por el titular de los derechos.

Entre las más populares

Todo apunta a que será un éxito con precedentes. En tan sólo cinco meses después de su nacimiento, Youtube se situó en el puesto número 21 de la lista mundial de páginas más visitadas.

Según la compañía, la subida de vídeos será rápida y sencilla. Además, se pueden agrupar los vídeos en quince categorías, agregar comentarios o suscribirse a sus feeds RSS, entre otras funciones.

Microsoft rompe de esta manera con la estrategia restrictiva de MSN Video (optimizado para Internet Explorer) y, respecto a este nuevo servicio, ha afirmado que estará disponible con varios navegadores, como Mozilla Firefox 1.0.5 o superior, y Safari.

ASÍ SON LOS DOS GRANDES



La red se gana a los usuarios del vídeo

Arriba, una captura de Soapbox, el nuevo servicio de Microsoft, que aún se encuentra en fase de desarrollo. Debajo, una imagen de Youtube, la web que ha revolucionado el mundo del vídeo a través de la red y que en apenas un año de vida ha recibido más de 1.700 millones de visitas.



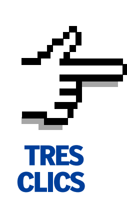
BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Clicks bajo coacción

Según un estudio, España es el tercer país del mundo que más ataques de *phishing* recibe, correos engañosos que se hacen pasar por nuestro banco y que nos conducen a una web falsa pero muy parecida a la de la entidad. Desde nuestro ordenador, poco podemos hacer para dejar de recibir estos correos, pero sí podemos evitar sus efectos dañinos aprendiendo a identificarlos. En *20minutos.es* parte de los lectores afirman que, ante el miedo a que les estafen, no utilizan la banca a través de Internet, quizá obviando los beneficios que conlleva, quizá no compensándoles el riesgo. En una comparación exagerada, el *phishing* equivale a que un tipo nos engañe en la puerta del banco diciendo que trabaja en él y que o le damos nuestros códigos o procederá a cancelar nuestras cuentas. Lo importante para evitar este problema es ser consciente de él y tener en cuenta unos puntos básicos. Aunque es indudable que la persona que no utiliza la banca a través de Internet no está expuesta a los riesgos que conlleva, también se está perdiendo las posibilidades que ofrece, sobre todo en lo referente al ahorro de tiempo. Desde luego, lo más seguro es acudir a la entidad bancaria, donde las colas kilométricas nos recordarán al famoso «Vuelva usted mañana». También podemos ser conscientes de que nuestro banco jamás nos pedirá las claves por correo, bajo ningún concepto. Es más cómodo.



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



TRES CLICS

El ojo de la ventana

Comparte con el mundo lo que ves desde tu ventana y conoce las vistas de un hotel en Canadá, una casita en Irlanda...

www.desdetuventana.com



El cómic virtual

¿Eras seguidor de Obélix, Panorámix y sus amigos de la irreductible aldea gala? Aquí tienes su web, con videojuegos incluidos.

http://www.asterix.tm.fr



¿Quién es quién?

¿Sabías que Tina Turner se llama Annie Mae Bullock? Descrifra los pseudónimos de un lista de famosos.

http://humano.ya.com/elocuax/fama/indicef.htm



OCIO

➤ REPORTAJE ÍNTEGRO EN **www.20minutos.es**

QUE TIEMBLEN LAS GRANDES radios

Los 'podcast' han hecho posible que cualquiera pueda ser un **monstruo de la comunicación** en la Red

IVÁN GARCÍA

Llevan dos años entre nosotros y crecen con fuerza. Básicamente consiste en juntar tres tecnologías: los archivos de audio MP3, la sindicación de contenidos mediante RSS y los hospedajes en blogs. Su combinación permite que cualquiera pueda publicar su propio programa de radio y que cuaquier otro pueda escucharlo en cualquier lugar y en cualquier momento.

Un ordenador con conexión a Internet y un micro es todo lo que se necesita para crear un podcast

Tambien existen podcast de vídeo, pero su proliferación es menor debido a que necesitan mayores recursos.

LO QUE HAY QUE SABER

El nombre → Viene de iPod y Broadcast; es decir, difusión a través del iPod. Sin embargo, hoy en día el iPod no es necesario y se pueden escuchar en cualquier ordenador, reproductor de MP3 o PDA. Lo que define a un podcast es el hecho de que hay capítulos periódicos que se pueden sincronizar automáticamente sin visitar la página donde se alojan.

Pasos a seguir → Lo primero es saber qué quieres contar. Una vez que lo tengas claro, grábalo en un archivo MP3 con cualquier programa. Uno de los más populares es Audacity *(www.audacity.sourceforge.net)*, que es gratuito y multiplataforma. A continuación debes subirlo a algún servidor, preferentemente especializado en la difusión de audio, como *www.castpost.com* o *www.podomatic.com* (ambos, gratuitos). Para terminar, publica el archivo en tu blog y, lo más importante, posibilita la suscripción mediante RSS.

El tema → Un podcast puede de tratar sobre cualquier cosa, pero, si buscas el éxito, procura que trate sobre algo que interese a mucha gente, no sólo a ti. Y, sobre todo, debes cuidar su edición, añadiendo música y efectos para conseguir un sonido lo más profesional posible.

La duración → Teóricamente puede durar cuanto quieras, pero en la práctica está limitado para conseguir archivos de tamaño manejable y no acabar con la paciencia de tus oyentes. Normalmente, entre 15 y 30 minutos.

Para oírlo → Un ordenador y cualquier dispositivo capaz de reproducir MP3 es suficiente (incluso el propio ordenador). Además, precisarás un programa que busque los nuevos episodios publicados y los descargue: iPodder *(ipodder.sourceforge.net)* es multiplataforma y uno de los más populares. Podzinger *(www.podzinger.com)* es un buscador que te puede ayudar.

Al alcance de todos. *Los podcast se inventaron a principios de 2004. Fue Adam Curry, un presentador de la MTV, quien grabó el primero, pero no se necesita ser un comunicador famoso. Cualquiera que tenga algo que contar al mundo y disponga de un ordenador, una conexión a Internet y un micrófono, puede tener su podcast.*

LOS MÁS ESCUCHADOS

CATEGORÍA	NOMBRE	DIRECCIÓN
Sexo	El podcast de los relatos eróticos	www.sexpodcast.es
Cibercultura	Comunicando	www.comunicandopodcast.com
Vídeo PodCast	Trocitos de mi vida	tyrexito.blip.tv
Ciencia	Vanguardia de la ciencia RTVE	www.rtve.es/rne/ree/pnvanguardia/vang.htm
Humor	Hablar por hablar es tontería	www.niputagracia.com
Podcasting	Podcast de Podcast-es.org	podcast.podcast-es.org
Viajes	Mochileando	www.mochileando.org
Cine	Esquiva esto	www.esquivaesto.com
Cocina	Guisando	www.guisando.org/podcast
Literatura	Relátame	www.relatame.com

FUENTE: WWW.PODCASTELLANO.COM



blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Librarse de las cuotas de abono

Todos deberíamos tener derecho a elegir, y eso es algo que con Telefónica y sus cuotas de abono en telefonía fija no era del todo posible. Optar por un operador de cable o recurrir a compañías como Jazztel o Tele2 con sus conocidos paquetes vinculantes eran las únicas salidas. Una resolución de la CMT establece que los clientes de ADSL podrán dar de baja el teléfono fijo sin tener que renunciar a Internet. Ya era hora. Pero más allá de la alegría inicial que todos debemos sentir por esta noticia, me planteo los 'peros', y son unos cuantos. Aunque la aplicación es inmediata, comienza un largo proceso negociador entre los proveedores de ADSL y Telefónica, por lo que no se puede determinar una fecha concreta para que entre en vigor y si tendrá algún tipo de repercusión económica adicional en el usuario. Además, esta resolución deja fuera a los que no tienen línea y sólo quieren ADSL. Pese a que las medidas son prometedoras, aún tardaremos bastante en observar una aplicación real. Cuando los proveedores empiecen a realizar las ofertas estaremos en condiciones de juzgarlo.

Comienza un *largo proceso negociador entre los proveedores de ADSL y Telefónica*

SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**

CACHARRERÍA



FINEPIX A700. La nueva cámara digital compacta de Fujifilm incorpora un super-CCD de 7,3 megapíxeles, un monitor LCD de 2,4 pulgadas, un zoom óptico de 3x y unos 12 MB de memoria interna. Su conectividad NTSC/PAL permite ver las imágenes por TV y es compatible con PictBridge para la impresión sin necesidad de ordenador.

PARROT SECURISAT 3500. El primer dispositivo que incorpora manos libres Bluetooth, receptor GPS para utilizar el móvil como navegador y servicio de seguridad por activación vocal en caso de robo. Además, ayuda al usuario a localizar su vehículo en cualquier momento y en tiempo real. Es compatible con todos los teléfonos Bluetooth.





BENQ-SIEMENS SL91. Un teléfono móvil deslizante que incorpora un innovador teclado con sensor de tecnología Force Sensitive Resistor (FSR), que logra una superficie completamente lisa. Combina la tecnología UMTS de gama alta con un diseño impactante.

REPRODUCTOR HD DVD. Toshiba lanza dos modelos capaces de reproducir discos HD DVD. Este formato, además de ofrecer una mejora sustancial en lo que respecta a la imagen y el sonido del DVD convencional, permite disfrutar de nuevas posibilidades de interactividad. Buscar un capítulo sin necesidad de pausar la reproducción o cambiar las opciones del menú mientras se disfruta de la película son algunas de estas posibilidades. El sistema de alta definición ofrecen hasta 1080 píxeles de resolución.





WALKMAN MP3 DE SONY. La primera serie de reproductores resistentes al agua. Están pensados para el deporte, ya que cuentan calorías, distancias, pasos y segundos, gracias a su tecnología Sensor G. Integra radio FM y es compatible con varios formatos.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

Fútbol DE NUEVA GENERACIÓN

El 'FIFA 07' para Xbox 360, dispuesto a convertirse en un icono del deporte rey

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Como cada año, Electronic Arts (EA) lanzará una nueva versión de *FIFA*. Pero con la novedad de ser el primero de la serie que verá la luz en una consola de nueva generación.

EA ha querido potenciar el realismo, por lo que ha desarrollado un nuevo motor gráfico mucho más potente que el de juegos anteriores. Ahora, cada jugador es único, con un grado muy alto de detalle en sus rasgos y sus gestos más característicos.

También su comportamiento y la forma de moverse en el campo imitan a la de los futbolistas, gracias a una avanzada inteligencia artificial. Además, las acciones del jugador se determinan mediante sus atributos individuales, cualidades físicas y, por primera vez, sus tendencias de juego. Otro aspecto mejorado es la física del balón, con el fin de que su movimiento no resulte artificial.

Se ha querido potenciar el realismo, por lo que el 'FIFA 07' contará con un motor gráfico más potente

El realismo ha llegado a las gradas, de manera que el público responde a lo que ocurre en el terreno de juego –animando o abucheando–, mientras los comentaristas analizan los detalles más importantes.

Los aspirantes a Ronaldinho podrán elegir entre la Liga española, la Premier League inglesa, la Ligue 1 francesa, la Bundesliga, la Serie A italiana y la Primera División mexicana.

El *FIFA 07* saldrá también a la venta para la PlayStation 2, las portátiles GameBoy Advance, Nintendo DS y PSP, y para PC.



Jugadores reales y equipos de las mejores ligas del mundo, algunos de los ganchos de la saga *FIFA*.

MÁS DE UNA DÉCADA DE ÉXITOS

La serie futbolística FIFA ha sufrido muchos e importantes cambios en sus 13 años de historia:



FIFA Internacional Soccer. (Año 94). Primero de la serie. Los nombres de los jugadores aún eran ficticios y se veía en perspectiva isométrica.
FIFA '96. Tenía la licencia de la FIFA y, por tanto, jugadores y ligas con nombres reales.
FIFA '98. Mejoraron gráficos y sonido, aumentaron las posibilidades, se incluyó un editor de jugadores y equipos... Considerado el mejor FIFA de todos.
FIFA 2001. Tras años sin novedades, con el estreno de la serie en la PlayStation 2 mejora su aspecto gráfico.
FIFA 2003. Un sistema de juego mejorado, más sencillo y más realista. Uno de los mejores FIFA de los últimos años.

UN LARGO NOVIAZGO

El fútbol ha sido protagonista de numerosos videojuegos:
'Emilio Butragueño fútbol'→ De perspectiva aérea y con una gran jugabilidad, fue récord de ventas con más de 100.000 copias.
'PC fútbol' → Se centraba en la gestión de un club (foto).



'Tecmo World Cup Soccer' → Inspirado en la serie *Campeones*, planteaba los partidos como batallas estratégicas por turnos.
'Pro Evolution Soccer'→ Es para muchos el mejor simulador de fútbol de la historia.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.fifa07.ea.com***

Solo ante el peligro

'Call of Juárez' permite vivir un espagueti western en el ordenador

LA ZONA CRíTICA VIDEOJUEGOS



LARA FISHER

Hay un género cinematográfico prácticamente olvidado en el mundo de los videojuegos. Lejos de las naves espaciales, los robots y los argumentos centrados en los mundos creados por la ciencia ficción, existe un universo poblado de villanos, pistoleros, tiroteos y persecuciones a caballo, perfecto para su recreación a modo de videojuego. Más valorado por los usuarios que por la crítica, *Call of Juárez* refleja de forma magistral el ambiente que se recrea en las películas del salvaje oeste. En el papel de dos personajes antagónicos, la venganza por la muerte de un pariente es el objetivo que perseguimos. Para conseguirlo, nos enfrentaremos a las ya clásicas situaciones del Lejano Oeste. Aparte del tradicional duelo al sol, tendremos que participar en tiroteos en el salón, visitaremos un burdel y viviremos asaltos a trenes, robos de bancos, emboscadas en los cañones, liberación de prisioneros y, por supuesto, podremos unirnos a los indios al estilo *Bailando con lobos.* Un título de acción que incorpora resolución de puzles en los que usar todo tipo de objetos que nos encontraremos por el camino y con los que podremos participar en luchas en el modo multijugador.

Y mañana **DVDs,**
por José Ángel Esteban

LOS MÁS VENDIDOS*. *DEL 20 AL 26 DE SEPTIEMBRE
1 'Tekken: Dark Resurrection' (PSP). 2 'Company of Heroes' (Ed. Coleccionista) (PC). 3 'World of Warcraft' (PC). 4 'Suikoden V' (PS2). 5 'Gran turismo 4' (Platinium) (PS2). 6 'Grand Theft Auto: Liberty City Stories' (PS2). 7 'Dead Rising' (XBOX 360). 8 'Ford Racing 3' (PS2). 9 'Metal Slugs 3' (PS2). 10 'Gangs of London' (PSP).
*FUENTE: WWW.GAMES.ES

PASO A PASO

GESTIONA TUS WEBS

Al igual que en Internet Explorer nos encontramos con la carpeta Favoritos para gestionar las direcciones a las que más recurrimos en Internet, el navegador Firefox de Mozilla nos ofrece un simple sistema de gestión a través de Marcadores.



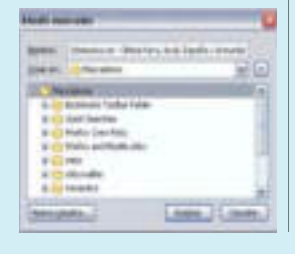
1 BARRA DE MENÚS. Para introducir una nueva dirección dentro de la carpeta **Marcadores**, lo primero que tenemos que hacer es dirigirnos a la página web que queremos insertar (imagen de arriba).

Una vez hayamos entrado, en la barra de menús del navegador Firefox encontraremos el submenú desplegable con el nombre **Marcadores**.

2 AÑADIR PÁGINA. Ahora habrá que pulsar sobre la opción **Añadir esta página a marcadores** o pulsar el atajo de teclado **Ctrl+D**.



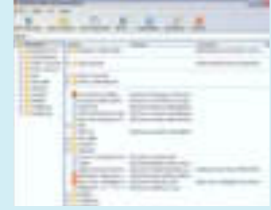
3 GUARDAR. Se abrirá una pequeña ventana que nos permitirá seleccionar o crear la carpeta dentro de la cual queremos conservar la dirección de la página y decidir su nombre.



4 ACCESO DIRECTO. Una vez hecho esto, la dirección de la página quedará registrada en esa carpeta, de forma que si volvemos a la carpeta de **Marcadores**, con un solo clic podremos dirigirnos a esa web.



5 ORGANIZAR. Pero Firefox ofrece además un completo sistema de gestión para estos marcadores o páginas favoritas.

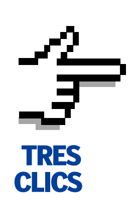


6 ADMINISTRAR MARCADORES. En el menú **Marcadores** encontramos esta opción, que abre una ventana desde donde gestionar los marcadores, carpetas y separadores.

De este modo, con los botones que aparecen en la barra de menús podemos crear, renombrar o mover a nuestro antojo esos elementos, para que tengamos bien ordenadas todas las direcciones.







TRES CLICS

En Marte pesarías...

177 kg; en Júpiter, 4,6 kg; en Plutón, 1.985 kg; en el Sol... Conoce cuál sería tu peso en otros astros o planetas.

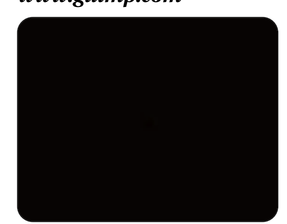
www.portalmix.com/curiosos/peso.shtml



La superminiweb

¿Estás harto de entrar en las mismas páginas y que todas sean iguales? Prueba con la web más pequeña del mundo.

www.guimp.com



¡Anda, el Paquito!

Si aún no has tenido el típico reencuentro con tus ex compañeros de clase, o si pasas y prefieres conocer gente nueva...

http://es.passado.com



LAS jugonas TOMAN EL MANDO

Los torneos profesionales de videojuegos han dejado de ser un terreno vedado para las mujeres

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

La escena profesional de los videojuegos está dominada por los hombres. De hecho, en la final nacional de la World Cyber Games sólo participó una mujer. Por este motivo son especialmente llamativos casos como el de las Girlz of Destruction, un grupo internacional compuesto por siete chicas (una de ellas de Barcelona) que han hecho del videojuego su profesión.

No son sólo aficionadas. Juegan mucho y muy bien, lo que les ha llevado a poder vivir de su pasión. Son un equipo profesional y están consideradas como las jugadoras femeninas de *Quake 4* de mayor nivel del mundo.

Con patrocinadores

Las Girlz of Destruction no están solas en su carrera. Al igual que sucede con los mejores equipos profesionales masculinos, ellas también cuentan con patrocinadores, lo que les ha permitido vivir en un entorno de jugadores de élite.

Estas siete jugonas hace tiempo que no viven en casa de sus padres. Disponer de patrocinadores como VIA, fabricante de chips y procesadores, les ha llevado a habitar una casa compartida en la que además pueden entrenar. Conocida como Home of Chrome y ubicada en Estocolmo, esta instalación cuenta con los equipos necesarios para practicar de forma constante. No les resulta sencillo mantenerse en el elevado nivel que caracteriza a los jugadores profesionales. Entrenan cinco horas de media cada día y se calcula que, como grupo, han ganado unas 10.000 partidas.

Al igual que sucede con otros jugadores profesionales, las horas de entrenamiento se amplían cuando se aproximan las competiciones. La casa también se ha convertido en un centro de posibilidades para otras jugadoras femeninas. De hecho, se organizan concursos internacionales en los que se invita a las ganadoras a viajar allí y poder recibir los consejos de las que son las mejores jugadoras de *Quake* del mundo. *www.girlzgaminghouse.com.*

Y TAMBIÉN LAS PMS CLAN Y LAS FRAG DOLLS

Son pocas, pero no las únicas. Las Girlz of Destruction no están solas en la batalla. PMS Clan –Pandora's Mighty Soldiers *(http://www.pmsclan.com)*– es el grupo femenino con un mayor número de jugadoras que existe. El año pasado lograron uno de los primeros puestos de un importante torneo de *Halo 2*. Por otro lado, la desarrolladora de videojuegos Ubisoft también patrocina su propio grupo de jugadoras profesionales. Conocidas como las Frag Dolls *(http://www.fragdolls.com)*, son especialistas en el juego *Ghost Recon: Advanced Warfighter.*



LA ZONA CRÍTICA
VIDEO-JUEGOS
LARA FISHER

Fantasía y acción

Los personajes Disney hablan castellano en la mágica aventura de 'Kingdom Hearts II'

La secuela del exitoso *Kingdom Hearts* ha llegado a PS2 para entrar directamente en la lista de los mejores juegos del año. ¿Las claves? Una sabia mezcla de rol y acción con una línea argumental profunda e intrigante. Bueno, eso y el tremendo atractivo de sus personajes: algunos, originales; otros, procedentes de la serie *Final Fantasy*, y otros, sacados del universo Disney. Los mundos están recreados con gran fidelidad y, aunque a veces dan la impresión de estar vacíos, en general tienen un nivel gráfico muy elevado. Durante el mágico periplo, lo principal son las batallas, «espada-llave» en mano, y los numerosos minijuegos que le dan un toque de variedad a un desarrollo que en algunos momentos se hace demasiado lineal. Un defectillo que no consigue empañar la calidad de esta auténtica golosina para los más pequeños (sobre todo de cara a las Navidades) que también enganchará a jugones no tan niños.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Kingdom Hearts 2' (PS2). **2** 'FIFA 07' (PS2). **3** 'Los caballeros del Zodiaco 2' (PS2). **4** 'FIFA 07' (PC). **5** 'World of Warcraft' (versión de prueba) (PC). **6** 'Tekken: Dark Resurrection' (PSP). **7** 'World of Warcraft' (castellano) (PC). **8** 'Animal Crossing: Wild World' (DS). **9** 'Devil May Cry 3: Dante Awakening Special Edition' (PS2). **10** 'Resident Evil 4' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

UNIFICA TUS GRABACIONES EN **AVID FREE DV**

EDITA TUS VÍDEOS

Si eres de los que conserva cintas de vídeo en diferentes formatos, o de los que se pasa las vacaciones pegado a una videocámara, seguro que alguna vez has necesitado un programa de edición de vídeo para pasar al ordenador o a discos DVD todas esas grabaciones.

Avid

BIENVENIDO AL MUNDO DE LA EDICIÓN. Un programa perfecto para todos aquellos que se inician en la edición de vídeo. Se trata de una aplicación sencilla, con la garantía de la marca Avid, que aprovecha el sistema de edición profesional más utilizado del mundo. *www.avid.com*

GRABACIONES COMO NUEVAS. Con este programa podrás pasar los vídeos que has grabado con una videocámara al disco duro del ordenador o conservar en formato DVD las viejas cintas VHS que muchos aún guardamos.

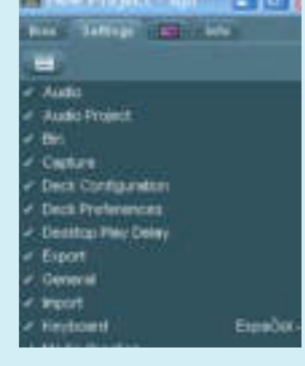


SIN COMPLICACIONES. Está especialmente preparado para la edición sencilla de vídeos, por lo que no encontraremos grandes efectos especiales ni transiciones espectaculares. Sin embargo, su interfaz es limpia y clara, lo que facilita la tarea de edición.

FACILIDADES. Por un lado, encontramos un sistema de ventanas que permite visualizar el resultado de nuestra edición, gracias a la ventana grande, y por otro, dispondremos de la línea de edición o línea de tiempo, donde realizaremos todas las operaciones de 'corte' y 'empalme'.

TAREAS. Además, la interfaz ofrece varias barras de menús y botones, desde donde seleccionar, con un solo clic, las diferentes funciones para la edición. Una de estas barras de botones está dedicada especialmente a la edición de sonido.

COMPATIBLE CON GRAN VARIEDAD DE FORMATOS. A pesar de tratarse de un programa sencillo y muy fácil de usar, esconde algunos efectos. Avid Free DV es compatible con múltiples formatos de vídeo, con el fin de que se puedan utilizar los archivos de todo tipo de dispositivos de grabación.



IMAGEN

REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

LA BATALLA ENTRE soportes

El HD DVD y el Blu-ray se preparan para convertirse en sustitutos del actual DVD

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

El DVD convencional puede tener sus días de gloria contados con la llegada inminente de los DVD de alta definición, con una capacidad de almacenaje muy superior y una calidad de audio y vídeo mucho mayores.

Pero no es necesario apresurarse a tirar toda la colección de pelis y videoclips convencionales que atesoramos en casa, ya que los reproductores de HD DVD y Blu-ray podrán leerlos sin problemas. Por supuesto, no sucederá a la inversa.

Los dos nuevos formatos están pensados para la televisión de alta definición, por lo que sin un equipo adecuado apenas se apreciará la diferencia respecto al DVD convencional.

Será necesario adquirir dispositivos que estén marcados con la con una etiqueta HD Ready para poder disfrutar de una calidad de imagen óptima y un buen Home Cinema para aprovechar al máximo las posibilidades del audio.

DOS FORMATOS INCOMPATIBLES ENTRE SÍ

Para sacarle el máximo rendimiento a ambos formatos, será recomendable utilizar receptores de televisión de alta definición, con imágenes de 1.980 × 1.080 píxeles

Blu-ray

BLUE RAY (RAYO AZUL)

Sony ya entabló en su día una dura batalla en el campo del vídeo al apostar por el formato Beta y, posteriormente, con el láser-disc. Es el candidato más apoyado por las empresas.

HD-DVD

HIGH DEFINITION DIGITAL VERSATILE DISC

Un estudio europeo revela que los consumidores apuestan, en principio, por este formato.

Blu-ray		HD-DVD
Sony	FABRICANTE INICIAL	**Toshiba**
Apple, Disney, Panasonic, Fox...	EMPRESAS QUE LO APOYAN	**Microsoft, Intel o NEC, entre otras**
Entre 25 y 50 GB	CAPACIDAD DE LOS DISCOS	**15-45 GB. Una peli y todos sus extras**
En EE UU, a partir de octubre	FECHA DE LANZAMIENTO	**Finales de octubre de 2006 en España**
En torno a 786 euros	PRECIO APROXIMADO	**Entre 600 y 800 euros**
La futura PS3 tendrá un lector de Blu-ray	OTROS DATOS	**El portátil Quosmio ya lo incluye y la Xbox 360 lo incluirá como accesorio.**





BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Soy una idealista, ¿o no?

Soy una idealista. Cuando vi el domingo el vídeo de tres chicos que entraban en el Congreso a dejar una nota en el escaño vacío de José Luis Rodríguez Zapatero y se llevaban su sillón para animar a la gente a levantarse contra la pobreza, me emocioné. Después seguí con atención cómo el vídeo tenía partes reales y partes simuladas. Cómo la silla que descolgaban por la ventana no era la misma que la que puede verse en el Hemiciclo y cómo la propia ventana no pertenecía al Congreso. Aun así, me pareció genial. Cuando un vídeo nace en Internet y logra extenderse a todos los medios de comunicación, los que adoramos este medio también nos sentimos pequeños protagonistas de la historia. Y el lema de fondo no podía ser mejor: *Levántate contra la pobreza*. Más allá de cómo lo rodaron, la ayuda de funcionarios y si habría responsabilidades, el lunes por la tarde llegó la decepción. No eran unos amigos grabando y montando un vídeo para hacerse oír, era una campaña publicitaria. En ese momento perdió su aire *underground* y pasó a ser un vídeo hermano de *Amo a Laura*. El idealismo dio paso a la decepción. Me alegra que Internet sea el medio elegido para difundir una campaña de publicidad que parece que se les ha ido de las manos a sus creadores. Para mí, perdió su magia. No soy idealista, soy una ilusa.

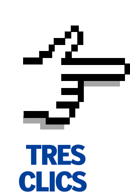


SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



TODO SOBRE OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 18 DE OCTUBRE DE 2006



TRES CLICS

Regreso al pasado

Artículos, noticias y fotos de personajes, lugares, acontecimientos... Recorre una a una las huellas de las grandes civilizaciones. *www.historia-antigua.com*



Tu récord Guinness

¿Te gustaría salir en el libro de los récords tras superar cualquier tipo de hazaña? Aquí tienes todo lo que necesitas saber. *www.guinnessworldrecords.com*



Truco del Mago Mix

Deja que este simpático personaje te sorprenda con un truco de cartas. Tranquilo, luego te explica cómo lo hace. *www.portalmix.com/magia*



blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Lucha 'libre'

Cuando se habla de consolas portátiles se piensa automáticamente en la DS o en la PSP. Pero hay otras posibilidades, aunque menos comerciales. Mientras que Sony o Nintendo bloquean los sistemas operativos de estas consolas para evitar el fantasma de la piratería, otras máquinas menos conocidas, como la GP2X, están más centradas en ofrecer opciones útiles para los usuarios que en vender juegos. GP2X apuesta por un sistema Linux, juegos gratuitos descargables a través de su web, emuladores de los sistemas retro más populares y numerosas aplicaciones. Es triste que GP2X nunca llegue a ser una consola masiva en nuestro país, pese a que se puede acceder a sus posibilidades con unos mínimos conocimientos de informática. Cuando uno de los directivos de la compañía que ha desarrollado la GP2X dice frases como «animamos a la gente a *hackear* el sistema y comprobar lo que pueden hacer» se me saltan las lágrimas, y no sé si es por la frase en sí o por todo lo que se podría llegar a hacer con el resto de las consolas.

> **GP2X** *es una consola de código abierto que admite y fomenta el 'hackeo'*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

GADGETS

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

ELEGIR **el copiloto** MÁS EFICAZ

Antes de decidirse por un **dispositivo GPS** hay que tener en cuenta el uso que queremos darle

IVÁN GARCÍA

Los GPS se han convertido en un aparato muy popular gracias a su descenso de precios y a la aparición de los modelos portátiles para coches que ya no necesitan una preinstalación. Dependiendo del uso que se le vaya a dar, hay distintos tipos de GPS.

PARA CADA NECESIDAD

De campo → Fue una de las primeras aplicaciones de la tecnología GPS. Tienen una pantalla monocromo y lo único que hacen es darnos nuestras coordenadas exactas sin tener en cuenta el mapa de la zona. Se pueden grabar puntos por los lugares que vayamos pasando para trazar rutas o grabar rutas y dejar que el GPS nos vaya guiando. Así podremos movernos con precisión en terrenos desconocidos. Variantes de este sistema son los GPS de navegación tanto por mar como por aire. Es el más útil para los aficionados al senderismo.

> **Los más sencillos** tienen la pantalla monocromo y sólo muestran coordenadas y trazan rutas

PDA con GPS → Hace poco eran muy populares, pero están cediendo terreno en favor de los sistemas compactos. Básicamente es un ordenador de bolsillo (PDA) al que se le conecta un GPS (si es Bluetooth evitaremos el engorro de los cables) y se instala el software que queramos. El software más popular son callejeros y mapas de carreteras.

El GPS portátil → Estos equipos están orientados a los desplazamientos por carretera, ya sea en coche o como peatón en algunos casos. Por menos de 200 euros ya se puede comprar un GPS con la cartografía de España, como el Medion PNA210. Las ventajas de estos productos es que no necesitan instalación y pueden intercambiarse fácilmente de coche, por lo que son perfectos para quienes no siempre conducen el mismo vehículo. También hay modelos para motos, como el TomTom Rider.

La última tendencia es integrar en el GPS un manos libres Bluetooth que se conecta con el móvil para llamar rápidamente al punto de destino. Por ejemplo, ViaMichelin acaba de incorporar esa función en el X-980T. Lo más original son los Navman de la serie N, con los que se pueden tomar fotografías y nos pueden llevar hasta donde se han realizado, de forma que ni siquiera tenemos que recordar la dirección. Su precio ronda los 600 euros.

Sistemas con preinstalación → Los más completos son los equipos que se instalan fijos en el vehículo, pues pueden integrarse con el resto de sistemas. Pueden estar conectados a las luces y, cuando se encienden, cambian el contraste de la pantalla para que no moleste de noche. También vigilan la velocidad y dirección real del coche, de manera que aunque entremos en un túnel y se dejen de captar los satélites, son capaces de saber cuál es el movimiento del coche. Ésta es una de sus ventajas. La otra, las grandes pantallas que tienen modelos como el Pioneer Avic-X1BT, que además es radio, MP3, DVD... En contra tienen su precio, de miles de euros, y el hecho de estar integrados en un coche, sin que sea posible la movilidad. De cualquier forma, son los mejores para quien pasa muchas horas al volante de su vehículo, como comerciales, camioneros o taxistas.

CONTROL DE TRÁFICO, ¿ÚTIL?

Si el GPS lleva un módulo TMC recibirá la información de tráfico y con él las incidencias de atascos, cortes, obras, etc., por lo que el navegador puede recalcular las rutas para evitar una zona colapsada. No obstante, ésta es la teoría, ya que en la práctica la información que se recibe está poco actualizada.

CACHARRERÍA



TURBO CHARGE IPOD. Un cargador de iPod que utiliza una sola pila y que permite al usuario la recarga del dispositivo en cualquier situación. El flujo de energía para la carga es progresivo, lo que garantiza la seguridad del iPod cargado. Además, su tamaño es muy reducido y su diseño sigue la línea de los iPod. Precio: 39,90 euros.

WIRELESS OPTICAL MOUSE DESKTOP 2000. Conjunto de teclado ergonómico y ratón óptico inalámbrico para trabajar con la mayor precisión y control del sistema. El teclado permite adoptar una posición cómoda y natural de las manos, además de incluir teclas de acceso directo a los programas más utilizados y un completo centro de control multimedia.





TREO 680 . Basado en el sistema Palm, este teléfono cuatribanda permite acceder al correo electrónico, navegación web, reproducir MP3, gestionar y compartir álbumes de fotos y editar documentos en formato Word y Excel. Incluye 64 MB de memoria.

RELOJ OREGON SCIENTIFIC DP 100. Con un diseño de líneas rectas, este reloj LCD es de los pocos del mercado capaz de proyectar la hora en cualquier superficie, incluso a plena luz del día. Combina diseño y originalidad, lo que hace atractivo para los amantes de la decoración. Precio: 100 euros.





WEBCAM SPC900NC. Philips lanza una gama de seis webcams pensadas para el uso de videollamadas. La SPC900NC incorpora las tecnologías Píxel Plus y Digital Natural Motion y tiene una resolución de imagen de 1,3 megapíxeles para fotografías y VGA (640×480) para vídeo. Precio: 99 euros.

VIDEOJUEGOS



El jugador puede diseñar su personaje, elegir su raza e incluso su especialidad.

ELFOS, ORCOS Y ENANOS, A LA **conquista del mundo**

Toda clase de **personajes fantásticos** y mundos mágicos interactúan, en castellano, en el universo 'World of Warcraft'

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

El mundo de aventura de *World of Warcraft* tiene por fin su versión en castellano. El líder de los juegos de rol multijugador masivo *on line* invita a los usuarios a crear un personaje con el que sumergirse en un gigantesco mundo de dragones y caballeros, cuya regla principal es la libertad absoluta de acción.

El jugador, ya sea un humano, un gnomo o un elfo nocturno (hay ocho razas a elegir), decide en todo momento adónde quiere ir y cómo quiere evolucionar: puede ser mago, paladín, cazador… Especializarse en herrería, en cocina… Elegir sus habilidades a medida que se hace más fuerte… Aunque la clave en este tipo de aventuras es la interacción.

El mundo de Warcraft está poblado por los cientos de personas que están conectadas al juego en cada instante y que pueden comerciar entre sí, chatear, unirse en grupos para afrontar retos difíciles e incluso crear hermandades que supongan un beneficio para todos sus miembros; una forma de socialización que puede resultar muy absorbente. Además, el juego se desarrolla en tiempo real; es decir, que cuando es de noche, también lo es en Warcraft.

Eso sí, aparte del precio del juego, hay que pagar una cuota mensual (entre 11 y 13 euros) para poder conectarse. Los que estén ansiosos de nuevas aventuras podrán disfrutar también de la expansión *The Burning Crusade*, que verá la luz previsiblemente el próximo 30 de noviembre.

EL EFECTO RED

El éxito de los videojuegos masivos *on line* ha llegado a tal extremo que muchas empresas los utilizan como plataformas publicitarias. Es el caso de Reuters, que ha creado una agencia de noticias virtual en el juego *Second Life*. También Coca Cola, Wells Fargo o Duran Duran han sabido aprovechar ese potencial. El mundo de *Entropia Universe* va aún más allá, ya que los jugadores pueden transformar el dinero virtual en dinero real, y viceversa.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Blizzard** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **19,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.wow-esp.com***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

'Very well', fandango

Si estás perdido con el inglés, deberías hacer algo… ¿Qué tal practicarlo con un videojuego?

English Training es uno de esos títulos de la gama Touch Generations que se alejan de lo que popularmente se entiende como un juego para potenciar otros aspectos: entrenamiento mental, sudokus... Comienza con una prueba en la que definirá nuestro nivel. A partir de ahí, ejercicios de todo tipo. Aunque está bien hecho (el reconocimiento de voz y la pantalla táctil son fundamentales), los desarrolladores de Nintendo no se han esmerado en la originalidad de los menús, iguales a los de *Brain Training.* El hecho de que el programa registre la evolución mediante un calendario y cree gráficos que muestran los progresos ayudará a los más indecisos. Aun así, se trata de un juego y no sirve como curso acelerado de la Escuela Oficial de Idiomas. Sí para pasar el rato de forma provechosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **'FIFA 07'** (PS2). 2 **'World of Warcraft Castellano'** (PC). 3 **'English Training: disfruta y mejora tu inglés'** (Nintendo DS). 4 **'World of Warcraft' Tarjeta prepago 2 meses** (PC). 5 **'Kingdom Hearts 2'** (PS2). 6 **'Need for Speed Most Wanted (platinum)'** (PS2). 7 **'Flight Simulator 10'. Edición deluxe.** (PC). 8 **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). 9 **'Animal Crossing: Wild World'** (Nintendo DS). 10 **'Resident Evil 4'. Platinum.** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

¿TE ANIMAS A PUJAR?

El portal eBay se ha convertido en el sitio de subastas más popular de Internet. A través de pujas en tiempo real los compradores ofrecen dinero para hacerse con los productos de los vendedores. El sistema es seguro, pero hay que seguir unas cuantas recomendaciones.

1 REGISTRO. Para vender y comprar en eBay es necesario registrarse. Nos pedirán datos personales y un nombre de usuario.



2 BÚSQUEDA. Podemos hacer una búsqueda sencilla, avanzada o mediante un menú de categorías; un sistema pensado para encontrar un producto genérico, sin importar marcas o modelos.



3 RESULTADOS. En cualquier caso, el resultado de la búsqueda generará un largo listado de artículos que coinciden con nuestros parámetros.



4 REPUTACIÓN. Una forma muy sencilla de seleccionar el producto más adecuado para la puja es atender a la reputación del vendedor. Cada usuario de eBay recibe comentarios del resto que le otorgan una fama mejor o peor.



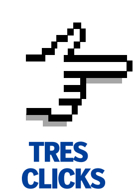
5 MODALIDADES. Para salir vencedor en una puja conviene tener en cuenta el tipo de subasta en la que se participa. Las modalidades en eBay son la subasta clásica (con opción de compra inmediata), la holandesa, precio fijo y tiendas.

Además, aunque seas el que ofrece la cifra más alta para un producto, quizá no te lo lleves, ya que los vendedores pueden establecer un precio mínimo que los compradores desconocen.

6 RESULTADOS. Si te has hecho con un artículo, lo normal es que el vendedor se ponga en contacto contigo para arreglar el método de envío y los gastos que supone éste. Si has comprado más de un producto al mismo vendedor, lógicamente podréis negociar un envío conjunto.



7 FORMAS DE PAGO. Aunque los responsables de eBay recomiendan utilizar como método de pago el sistema PayPal, que garantiza el anonimato de los datos bancarios, puedes llegar a un acuerdo con el vendedor para establecer el método que más os interese: transferencia, contrarreembolso, etc.



El mundo es móvil
Noticias, ofertas, subastas, foros, melodías, juegos, animaciones, tu teléfono y tarifa ideal... Todo sobre el móvil en *www.movilonia.com*



¿De dónde vengo?
¿Te gustaría conocer tu árbol genealógico y saber más sobre tus antepasados? Aquí tienes pistas y trucos para conseguirlo *www.genealogia-es.com*



Mide tu intelecto
20 minutos, 27 preguntas, y conocerás tu cociente intelectual. Eso sí, no te pases de listo, que sólo llega hasta 174. *www.publispain.com/iq.htm*



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

EL ZORRO DE FUEGO **se renueva**

Mozilla lanza **la versión 2.0** de Firefox, el único navegador que podría hacerle sombra a Explorer

B. S. / P. N.
20 MINUTOS

La versión 2.0 del navegador Firefox, principal rival de Internet Explorer, está disponible desde ayer en 39 idiomas (entre ellos, castellano, catalán y euskera) para los sistemas operativos Windows, Macintosh y Linux.

El lanzamiento llega apenas una semana después de la salida de la versión 7 de Internet Explorer, el que actualmente es el navegador más utilizado, con casi un 86% de cuota de mercado, según OneStat. Aunque Firefox sólo cuenta con un 11,5%, su ritmo de crecimiento ha sido vertiginoso en el último año.

Por otro lado, el sentimiento de grupo que ha logrado crear este zorro de fuego, junto con el hecho de que se trate de un navegador de código abierto y que se desarrolle gracias a la colaboración de cientos de voluntarios de todo el mundo, le ha valido las simpatías de buena parte de la comunidad internauta.

Esta versión 2.0 incluye novedades útiles, aunque no se puede decir que Mozilla haya dado un paso de gigante. Por otro lado, Firefox ya contaba con navegación por pestañas y numerosas opciones de personalización cuando Internet Explorer mantenía de forma rígida sus fórmulas de navegación.

Mozilla, los creadores del navegador, ha organizado para la ocasión una fiesta internacional. Se celebrará el próximo 27 de octubre y, de momento, está dividida en 318 fiestas en diferentes ciudades del mundo. Entre ellas se encuentran Barcelona y Madrid.

Quien desee asistir, tan sólo debe registrarse en la página Firefoxparty.com.

Descárgatelo

Una vez descargado desde el acceso que encontrarás en *20minutos.es* (son poco más de 5 MB), tendrás que hacer doble clic sobre el archivo y pulsa sobre **Ejecutar**. Una vez aceptados los términos de la licencia, tan sólo tendrás que decidir si deseas que Firefox exporte lo que tiene configurado en Explorer.

INFÓRMATE

20minutos.es en Firefox

Los encargados de la versión española escogieron a *20minutos.es* como medio de comunicación recomendado en Firefox 2.0. Esto implica que, en las versiones en español, el nuevo navegador cuenta con un botón desplegable llamado Últimas noticias que incluye las informaciones más recientes de *20minutos.es*. Se trata de una opción que se actualiza de forma automática, por lo que sólo tenemos que pulsar sobre ese botón para observar de un vistazo los todos los titulares del día. Si además estamos interesados en alguna noticia en concreto, pulsando sobre ella accederemos a la información completa.



CAJA DE HERRAMIENTAS

PERSONALIZACIÓN Y SEGURIDAD EN **INTERNET**

LO ÚLTIMO DE FIREFOX

La batalla que enfrenta a Microsoft y Mozilla, con sus navegadores Internet Explorer y Firefox, llega a su punto culminante con la llegada de la versión 7 del primero y la 2.0 del segundo. Centrados en mejorar el aspecto visual, sus funcionalidades y, sobre todo, la seguridad, al nuevo Firefox se han incorporado una serie de modificaciones. Veamos algunas de ellas.

ASPECTO Y CONTROL. La interfaz de usuario de la nueva versión ha sido remodelada para mejorar el manejo (foto 1). Ahora los botones de los menús se ven resaltados cuando se pasa el puntero sobre ellos.


1

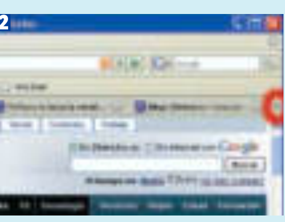
De forma automática, Firefox abre los vínculos de nuevas páginas en una nueva pestaña, y cada una de éstas incorpora un botón para cerrarlas.

Asimismo, si abrimos más páginas que las que caben en la ventana, aparecerán unas flechas que nos permitirán navegar a través de las pestañas (foto 2). Si cerramos accidentalmente una de ellas, el menú historial almacena las más recientes, de modo que la podemos volver a abrir.

Aparte, el programa también vuelve a contar con un corrector ortográfico, ofreciendo al usuario la posibilidad de añadir diferentes diccionarios.

OPCIONES DE BÚSQUEDA. Se han mejorado también las utilidades de búsqueda. Ahora, cuando tecleamos una palabra en las barras de búsqueda, el propio navegador nos hace sugerencias.

Además, también podemos organizar nuestras páginas favoritas mediante un gestor. Así, se puede buscar dentro de las páginas que forman el historial de navegación y localizar cualquier dato que hayamos visto en las cien últimas páginas, pudiendo incluso deshacer el cierre de una pestaña.


2

Una nueva utilidad nos permitirá volver a una sesión anterior, de manera que podremos navegar nuevamente por las páginas que ya tuvimos abiertas.

SEGURIDAD. Aunque todavía está por ver si en esta nueva versión se han resuelto los agujeros de seguridad que periódicamente se descubren en los navegadores, lo que está comprobado es que incorpora nuevas opciones para una navegación más segura.

Un sistema de protección antifraudes advierte al usuario cuando se encuentra en una página de dudosas intenciones, permitiéndole volver a su página de inicio.

El sistema responde a una lista de páginas web cuyas direcciones se actualizan constantemente.

Otra funcionalidad es la de limpiar en un solo paso toda la información privada, incluida en el navegador. Así, con un solo clic podremos borrar el historial de navegación, los formularios de búsqueda, la caché, las cookies y las contraseñas (foto 3).

Además, la función **información de página** ofrece todo tipo de datos vinculados a la página web que estamos visitando para que valoremos su nivel de seguridad.


3

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Derecho a decidir

En España vamos a la cola en muchos aspectos relacionados con la tecnología. Por suerte, aquí todos tenemos derecho a decidir los títulos a los que queremos jugar. No ocurre lo mismo en países tan cercanos como Alemania, en el que las autoridades encargadas de hacer la catalogación por edades de los videojuegos son especialmente sensibles y han decidido no asignar una edad recomendada a *Gears of War*, un título que ha cosechado excelentes críticas y que está llamado a convertirse en el nuevo superventas de la consola Xbox 360. Esta decisión no tendría mayor importancia si no fuera porque la catalogación o no de un juego está unida a que éste pueda distribuirse. Con ella, se está prohibiendo al público alemán que juegue a uno de los lanzamientos estrella de este año. En España verá la luz en noviembre, y lo hará con una calificación de únicamente recomendado para mayores de 18 años, debido a que incluye contenidos violentos. Se trata de una recomendación, porque, en teoría, eso es lo que deben hacer ese tipo de autoridades: recomendar, pero no prohibir. Con ese tipo de decisiones tan sólo se despiertan las ganas de jugar en personas que quizá no hubieran tenido ningún interés inicial en el título.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

GADGETS

REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

iPod, UN LUSTRO DE LUZ Y SOMBRA

Tras cinco años de andadura, el MP3 de Apple es el más popular del mercado

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

El iPod de Apple se ha convertido en el reproductor portátil más popular. Eran muy pocos los que en 2001, fecha en la que vio la luz, apostaban por él como un dispositivo superventas.

Su diseño y calidad eran sus grandes bazas, pero su precio podía convertirse en su peor enemigo. Apoyado por una impresionante campaña de publicidad, el iPod no tardó en convertirse en un fenómeno de masas; y su precio se convirtió en un elemento de distinción. Actualmente cuenta con el 76% del mercado de los reproductores de música en EE UU y un 88% de las descargas de pago con su tienda iTunes.

76% DEL MERCADO
estadounidense de reproductores de música es del iPod de Apple

El mes pasado Apple anunció sus novedades en los dispositivos iPod, Nano y Suffle. En un intento de ampliar su oferta, también mostró una nueva versión de iTunes y su intención de lanzarse a la comercialización de películas y series.

La introducción en este mercado es una apuesta arriesgada, ya que tiene que competir con otros gigantes, como Amazon. El iPod con capacidades de vídeo pretende ser la herramienta clave hacia el éxito.

No todo es oro

El hecho de que para muchos iPod se haya convertido en un sinónimo de reproductor MP3 ha provocado que a la compañía le lluevan demandas que tratan de ser ejemplarizantes para el sector de los reproductores multimedia.

El último golpe para Apple ha venido de la mano de RavMonE.exe, un virus con el que venían infectados de serie algunos aparatos. La noticia corrió como la pólvora, ya que podía afectar a cuantos dispositivos USB se conectasen al ordenador al que previamente se hubiera pinchado un iPod infectado. Investigaciones sobre condiciones de trabajo abusivas o litigios sobre patentes son algunos de los litigios por los que ha pasado este dispositivo en su lustro de vida.

¿QUÉ OPINAS DEL IPOD?
www.20minutos.es

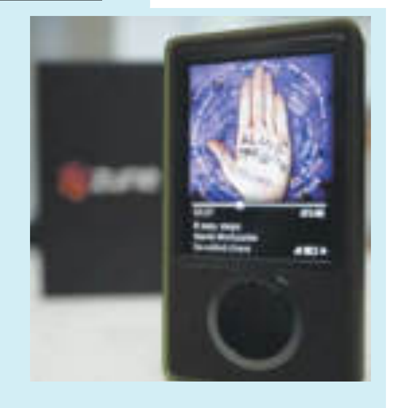


No está tan claro que todo sea brillante en el iPod.

LA LOCURA DE LOS 'IPOD KILLER'

Zune, la nueva competencia

Son muchas las compañías que lanzan dispositivos denominados *iPod Killer*; es decir, productos que tratan de destronar al iPod, o al menos robarle cuota de mercado. Una de las apuestas es Zune, de Microsoft. Producido por Toshiba, saldrá al mercado en Navidad en EE UU y costará unos 250 dólares, el mismo precio al que se comercializa el iPod. El dispositivo se lanzará en tres colores y tendrá WiFi y radio, dos características con las que no cuenta el reproductor de Apple. Pero Microsoft no quiere hacerle la competencia sólo en el terreno de los dispostivos portátiles. Por ello, ya ha anunciado que cada canción costará 99 centavos, el mismo precio de los temas de Apple Store. RealNetworks está en conversaciones con Sandisk, fabricante de dispositivos de música digital, para comercializar un MP3 que esté diseñado para funcionar con el servicio *on line* Rhapsody y, por tanto, hacer competencia a iTunes en su servicio de venta de música.



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

A qué estarías dispuesto

Veintitrés años después de que Brian De Palma dirigiese 'El precio del poder', llega su adaptación al mundo del videojuego

Son muchos los que se quejan de que los videojuegos se agarran constantemente a las adaptaciones de buenas películas para convertirse en superventas. ***Scarface: El precio del poder*** (PS2 y PC) podría considerarse uno de ellos, aunque con matices. Hay que distinguir entre adaptaciones malas ***(El código Da Vinci)***, mediocres ***(El Padrino)*** y buenas, y este juego se engloba en la última categoría. La acción comienza instantes antes de que tenga lugar el tiroteo final de la película, lo que sitúa al argumento en el conocido «qué hubiera pasado si...». El protagonista, Tony Montana, sale vivo de la encrucijada y debe retomar el poder perdido en la ciudad de Miami. Para ello, *El precio del poder* toma la fórmula de juego del popular ***Grand Thef Auto,*** con escenarios abiertos



que permiten al protagonista moverse con libertad y poder hacer de las suyas. En ese sentido, el título sí es una gran adaptación, ya que recrea los ambientes mafiosos y sangrientos que también reflejaba la película. El hecho de poder manejar a Al Pacino con su violencia característica se convierte en otro de sus puntos a favor. En cuanto a sus aspectos negativos, *Scarface* no destaca por sus gráficos. Tampoco se caracteriza por innovar en la forma de juego; pero, a pesar de todo ello, resulta muy atractivo. Quizá se deba a que se ha sabido optimizar las bazas con las que cuenta, dando lugar a una historia de acción trepidante muy recomendable para los amantes del cine de culto.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **Los Sims 2 Mascotas** (PC). **2** **FIFA 07** (PS2). **3** **World of Warcraft. Tarjeta prepago 2 meses** (PC). **4** **English Training: Have Fun Improving Your Skills** (Nintendo DS). **5** **World of Warcraft. Castellano** (PC). **6** **Kingdom Hearts 2** (PS2). **7** **Splinter Cell: Double Agent** (Xbox 360). **8** **Need for Speed Most Wanted. Platinum** (PS2). **9** **Animal Crossing: Wild World** (Nintendo DS). **10** **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

MÓVILES Y ESTERILIDAD

«Estupendo sistema de control de la natalidad»

Un estudio afirma que los hombres que usan el móvil más de cuatro horas al día tienen menor cantidad de esperma. También que las ondas emitidas por los móviles pueden disminuir el número, movilidad y calidad del esperma en casi la mitad.

Y en lugar de no contesta o está fuera de cobertura, ya no está ésta para grandes aventuras. *quesemehamuertoelcanario.*

Y cambiar el «me he quedao sin batería» por... ; no, eso no habría que cambiarlo. *Algo permanece.*

No me lo creo, pero me parece un estupendo sistema de control de la natalidad, espero que sea verdad. *Vir.*

Cuando los primeros trenes empezaron a correr a 19 km/hora, ya salían 'estudios' diciendo que semejantes velocidades eran perjudiciales para el organismo... *Raúl.*

La verdadera causa de la disminución de fertilidad puede ser el estrés. Porque una persona que está más de cuatro horas diarias hablando por el móvil, seguramente tiene un trabajo muy absorbente. *kaunis.*

INVISIBILIDAD

Un grupo de científicos han desarrollado la primera 'capa de invisibilidad', un dispositivo capaz de ocultar un objeto a las radiaciones electromagnéticas. Esto hace que los radares no lo detecten.

Siempre igual; todo, inventos para y por los militares. Es decir, para hacer el mal, matar, destruir... Otra cosa será que luego aparezcan las utilidades civiles y se dignen a popularizarlas. *andros.*

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

Invisible a los radares... ¿Lo implementarán a los coches? *Videochat gratis.*

Como si fuera nuevo, Harry Potter ya tiene una capa de ésas. *NH.*

La gente pasa de mí mucho, así que ya de por sí soy invisible para el resto del mundo. No hay nada como ser ignorado. *alvaro.*

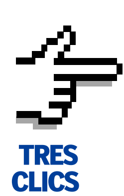
CELL GATE

Se ha presentado en el mercado español un sistema que permite abrir la puerta de casa mediante una simple llamada telefónica. No se necesita más que el móvil para activarlo. Y la llamada es gratuita.

¿Casa? Si vivo en el coche. Al precio que está la vivienda... *otromas.*

Donde esté el cerrojo de toda la vida que se quiten estas tonterías que lo único que fomentarán serán los robos. *likl.*





TRES CLICS

SIMO, al completo
Si, a pesar de todo, te quedan dudas o quieres saber algo más sobre SIMO, aquí tienes su web:
http://www.ifema.es/ferias/simo/default.html



E-life, en exclusiva
Más ocio digital, en el mismo lugar (pabellón 6) y de forma paralela. Para centrarte sólo en el e-life, entra en la página
http://www.e-life.es



La sociedad en red
Red.es es una iniciativa pública empresarial con el fin de impulsar la sociedad de la información a través de las nuevas tecnologías
http://www.red.es



FERIAS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

LA era digital, EN 65.000 METROS

Dos importantes eventos tecnológicos, **e-life y SIMO,** unen sus fuerzas en la Feria de Madrid

JESÚS DOMÍNGUEZ

Madrid acoge desde hoy y hasta el próximo domingo la cuadragésimo sexta edición del SIMO, Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones. Como en años anteriores, las propuestas a disposición del público son tantas que difícilmente podrán ser cubiertas en los cinco días que dura la cita. Y con la novedad este año de la incorporación al encuentro de

El reproductor más pequeño del mundo o el nuevo Windows son sólo algunas de las novedades de este año

la segunda edición de e-life, feria especializada en ocio tecnológico, abierta no sólo a los profesionales, sino al público en general.

Lo nuevo de Microsoft

Este año, dos de las grandes estrellas de SIMO son el nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows Vista, y la herramienta 2007 Microsoft Office System. Además, se presentarán *gadgets* como el Ipod Shuffle de Apple, el reproductor de música digital más pequeño del mundo; una impresora para ciegos de HP, unas gafas de sol que incorporan una cámara VGA de 1.3 megapíxeles (HP)...

Paralelamente, e-life abrirá mañana sus puertas con 6.000 metros cuadrados de superficie, donde se condensará lo más destacado del panorama internacional en lo que a ocio digital se refiere.

E-life pretende difundir las nuevas tecnologías entre el público que no desea quedarse atrás, los conocidos como *yell*, ayudando a los que ya están inmersos en mayor o menor medida en este mundo, pero quieren aprender más sobre el manejo de los nuevos dispositivos.

Por otro lado, e-life también servirá como punto de encuentro entre visitantes y marcas. En este sentido, las grandes compañías tendrán su espacio en la feria para mostrar y para vender sus productos.

En resumen, una ocasión idónea para quien prefiera disfrutar de las nuevas tecnologías a sufrirlas.





Los últimos avances informáticos, las mejores marcas y las tendencias del mercado tecnológico, al alcance de todos en Madrid.

blogs 20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Otra forma de arte

Con muchos medios se pueden hacer muy buenos videojuegos y muy buen cine. Pero no siempre dinero y talento van de la mano. Los aficionados a ambos formatos han encontrado una forma ideal de dar rienda suelta a su creatividad con Machinima, que ahora cumple 10 años. Básicamente, una película realizada en Machinima consiste en enlazar imágenes de un videojuego hasta contar una historia diferente. A mediados de los noventa ya se usaban las capturadoras de vídeo para grabar las proezas que se realizaban en los juegos, pero las verdaderas películas surgen a partir de 1996 cuando, partiendo de *Quake*, se realizó *Diary of a Camper.* Mucho han avanzado

Una película *en Machimina parte de escenas de un juego para contar una historia diferente*

desde entonces estos pequeños-grandes cineastas que, aprovechando la mejora en los gráficos, construyen sus propias obras de arte. Aunque no está muy clara la aplicación de los derechos de autor, por el momento las compañías observan atentamente y callan. Algunas incluso lo ven como una buena forma de promocionar su juego y descubrir nuevos talentos.

SIGUE ESTE BLOG EN www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

➤ TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

¿ESTÁS DISPUESTO A competir?

Los **juegos en red** son la mejor forma de demostrar lo que eres capaz de hacer

J. D. / B. S.
20 MINUTOS

¿Quién no se ha dejado alguna vez los ojos, o incluso las manos, ante un videojuego? Si es tu caso, seguro que disfrutas el doble jugando en red.

Sustituir la inteligencia artificial programada para el desarrollo de un videojuego por la de un enemigo real otorga más y mejores opciones. En el modo *on line* nunca hay dos partidas iguales, porque nunca se sabe cómo va a reaccionar el adversario. Esto provoca tensión, nervios y que los jugadores pongan toda la carne en el asador para hacerse con el triunfo final.

Desde hace varios años, cualquier evento relacionado con la informática y las nuevas tecnologías que se precie cuenta con un apartado propio de juegos en red. En España, eventos internacionales, como la World Cyber Games, y locales, como la Campus Party, son los mayores exponentes de este tipo de competiciones. Además

Las partidas en Red son siempre diferentes, porque nunca sabes cómo reaccionará el otro

de profesionales, también entran en liza jugadores con experiencia que empiezan en estos torneos y desean forjarse una reputación.



Counter Strike, uno de los juegos en red que estarán presentes en e-life 06.

Los dos mejores clanes

Como el año anterior, e-life 06 incluye también juegos en red. Las estrellas, como en todos los eventos de este tipo, son los videojuegos de acción en primera persona. Y *Counter Strike* y *Quake IV* son los escogidos en esta ocasión. Con una temática sencilla –consisten básicamente en disparar a todo lo que se mueva–, hay jugadores experimentados que acaban con todos sus enemigos sin apenas resultar heridos.

En el torneo de e-life, entre otros jugones reconocidos, competirán los dos mejores clanes de España: X6tence.AMD y Recdode.X-Fi.

Pero como no sólo de disparos viven los juegos en red, últimamente proliferan las competiciones de títulos 'ligeros', como *Pro Evolution Soccer* y *Need for Speed*, también presentes en la feria.

Si te gusta jugar pero no te atreves a entrar en una competición 'oficial', puedes optar por los retos individuales con juegos como *Dead or Alive 4*, *Super Dragon Ball Z*.

Dead or Alive 4 (arriba), *Pro Evolution Soccer 6* (izquierda) y *Super Dragon Ball Z* (encima).

Álvaro Romero JUGÓN

«Mi meta es ser el mejor y que me patrocinen»

¿Cuál es su juego favorito?
Las sagas de *Quake*.

¿PC o consola?
No tengo una consola favorita, pese a que hay títulos en cada fabricante extremadamente divertidos. Tanto para jugar como para otras cosas, le saco mayor partido al PC.

¿Tiene algún truco para jugar bien o, simplemente, trabajo y echar horas?
No sólo se trata de echar el mayor número de horas, también cuentan la astucia, estrategia, inteligencia, reflejos y habilidad para ser mejor que tu contrario.

BIO Trabaja como programador. Le gusta la música, leer y estar con los amigos. Empezó a competir en 1998.

¿Pertenece a algún clan?
Sí, al mejor de España: x6tence.AMD *(http://www.teamx6tence.com)*

¿Por qué el apodo de Akiles?
Siempre me ha atraído la mitología, especialmente Aquiles. Me gusta lo que representaba: no hay nadie invencible; todos tienen, al menos, un punto débil.

¿Cuál es su objetivo final como jugador profesional?
Evidentemente, ser el mejor. También el llegar a algún acuerdo exclusivo de patrocinio con una de las grandes firmas de microprocesadores, aceleradoras gráficas, periféricos... J. D.

Niko CREADOR DE CÁLICO ELECTRÓNICO

«Nuestro superhéroe es un tío 'aspañol', 'tipical spanish'»

¿Cómo y cuándo nació Cálico Electrónico?
En el verano de 2004. Manel, de Electronicaweb, nos pidió que le diseñáramos una mascota para su tienda virtual. Le hicimos a Cálico Jack, que era una especie de mozo de almacén virtual. Como le gustó mucho nos pidió que realizáramos algo con cierta periodicidad para anunciar sus productos. Entonces le propusimos hacer una serie a medias, y ahí fue donde nació Cálico Electrónico, el superhéroe *aspañol*.

¿Quién es Cálico?
Cálico es un superhéroe *tipical spanish* que defiende su ciudad, Electronic City, de enemigos de todo tipo. Puede luchar contra gigantes digitales, marcianos invasores, hombres lobo o ladronas *sexies*. Todos amenazan Electronic City y a todos les da su merecido, eso sí, después de haber *pillado* lo suyo.



BIO Hace animación en 'flash' desde hace 7 años. Intentó hacer una miniserie llamada 'Masklin&Bruthus'.

¿Saltará finalmente al cómic?
Ya se está haciendo. Son seis tomos a todo color que saldrán a partir de marzo de 2007.

¿Más planes de futuro?
Intentar llegar a todo el mundo a través de la televisión, cine e Internet. También tenemos en proyecto el doblaje a otros idiomas y hacer un DVD.

¿Para cuándo la tercera temporada de Cálico?
Habrá que esperar por lo menos a marzo de 2007.

¿Cuántas personas forman el equipo para crear este personje?
Nikodemo Animation somos siete personas. J. D.



LA ZONA CRíTICA
VIDEO-JUEGOS
LARA FISHER

Realismo en la cancha

A pesar de no tener rival, 'NBA 2K7' no se desmarca de sus versiones anteriores

La saga *NBA 2K* nos tiene demasiado bien acostumbrados. Desde que viera la luz para la malograda consola Dreamcast, allá por el año 1999, su puntuación no ha bajado del notable. Apadrinado por jugadores como Garbajosa, Calderón o Rodríguez en nuestro país, *NBA 2K7* ha mejorado, pero no supone un salto sustancial en cuanto a *jugabilidad* o gráficos.





Sus incondicionales se escudan en que resulta difícil mejorar lo inmejorable. Pero, aunque el título es excepcionalmente realista y cada jugador tiene una forma propia de juego, hay algunos aspectos, sobre todo en el ataque, que esta nueva entrega sí podría, al menos, pulir. Por otro lado, la narración sigue en inglés con subtítulos; su traducción hubiera sido un gran detalle. Para los novatos que se acercan por primera vez, el juego incorpora distintos niveles de dificultad, aunque hay que ser consciente de que se disfrutará más cuanto más se haya practicado. En este momento, *NBA 2K7* no tiene más rival que sus propias versiones anteriores.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **'Pro Evolution Soccer 6'** (PS2). 2 **'Pro Evolution Soccer 6'** (PC). 3 **'World of Warcraft'. Tarjeta prepago 2 meses** (PC). 4 **'Total Club Manager 07'** (PC). 5 **'FIFA 07'** (PS2). 6 **'Need for Speed Carbono'** (PSP). 7 **'Animal Crossing: Wild World'** (Nintendo DS). 8 **'Need for Speed Most Wanted'. Platinum.** (PS2). 9 **'Moto GP'** (PSP). 10 **'Need for Speed Carbono'.** (Xbox 360).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ESPECIAL E-LIFE / SIMO 2006 NOVEDADES

SIGUE LAS FERIAS EN www.20minutos.es

UN PASEO POR EL ocio digital

Conexión Wi-Fi gratuita, **lo último en consolas, PC, telefonía y TDT,** música en directo... así es e-life

JESÚS DOMÍNGUEZ

En e-life no todo es ver cómo juegan los grandes profesionales de los videojuegos o quedarse ensimismado con las proyecciones de creaciones digitales o artistas especializados en las nuevas tecnologías. La mayoría del público necesitará a lo largo del día zonas donde descansar, charlar, jugar y divertirse. Así, al margen de las zonas de competición (ver pág. 26) y de cultura digital (ver pág. 23), e-life cuenta con otros espacios para el ocio.

LA FERIA, ZONA A ZONA

Zona Ciber → Dotada con equipos de alta velocidad para poder conectar con miles y miles de páginas. También habrá numerosos juegos de nuevo cuño que se podrán probar en las consolas instaladas en las salas. Los ayudantes del Dr. Yell asesorarán sobre la navegación a los más pequeños e impartirán cursos de iniciación acorde a cada edad.

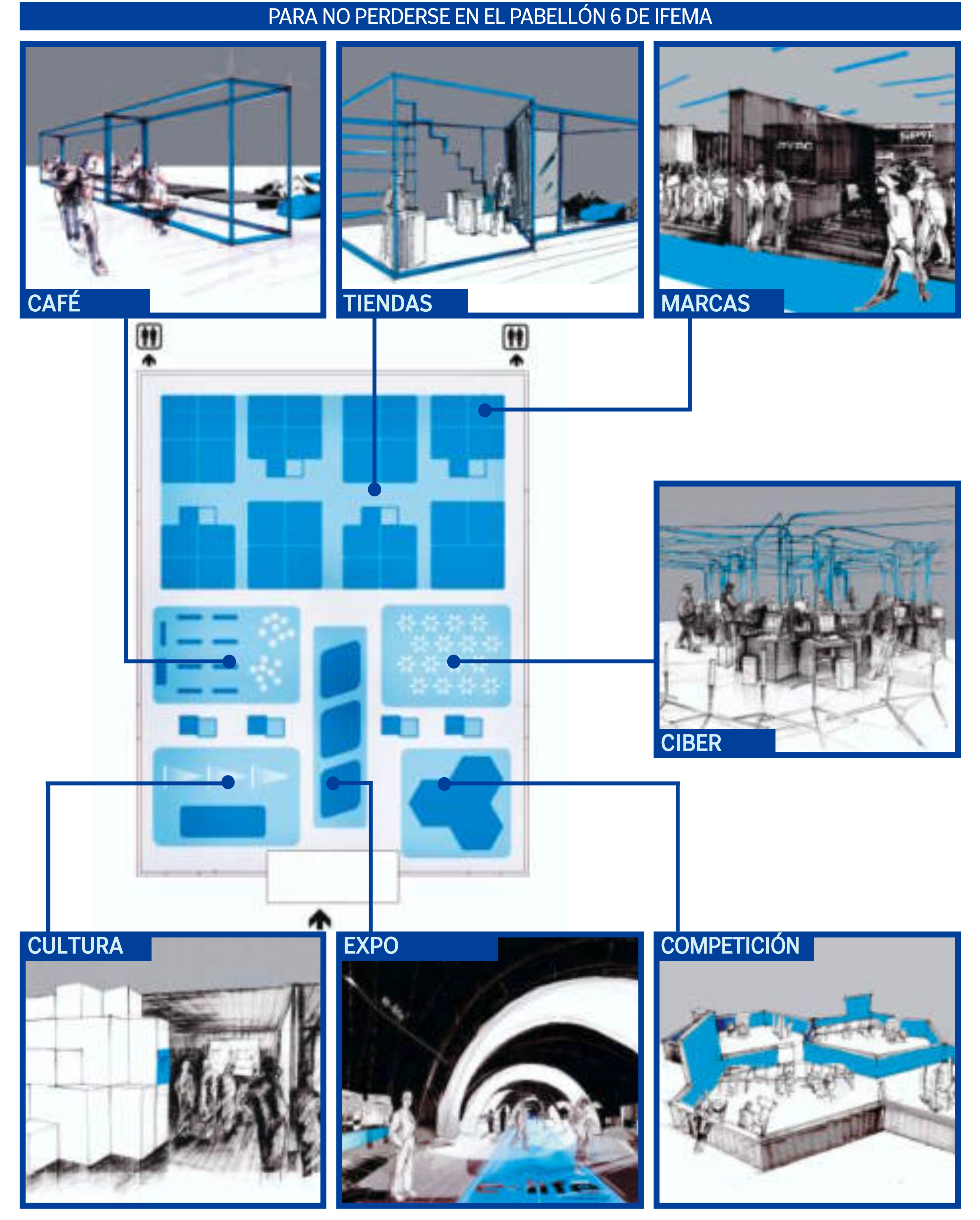
En la zona de mayores han habilitado un entorno virtual en el que, además de charlar, habrá siempre tutores que facilitarán su entrada en el mundo de la red de redes.

Café → Un poco de relax en la ajetreada visita. Mientras, Domo Arigato Subversive, grupo de VJ'S (Video Jockeys) que crea la ambientación audiovisual en el café, amenizará a los asistentes la estancia con música en directo. La zona cuenta con red Wi-Fi. Sólo tienes que abrir tu portátil. Y si tienes alguna duda, ya sabes que estará el equipo del Dr. Yell para expedirte una receta si es necesario.

Zona Expo → Lo último en consolas, PC, TDT, telefonía móvil, fotografía digital...

Tiendas y marcas → Un paseo por las tiendas permite al visitante no irse con las manos vacías. En e-life el visitante puede rascarse el bolsillo y darse un cibercapricho.

PARA NO PERDERSE EN EL PABELLÓN 6 DE IFEMA





Las marcas aprovechan el Simo para presentar novedades.

CITAS QUE NO DEBERÍAS perderte

Éstas son algunas pistas a seguir de cerca en el Simo

Espacio Avanza → Dos mil metros cuadrados en el pabellón 7 para la iniciativa del Ministerio de Industria destinada a difundir la ventajas de las nuevas tecnologías.

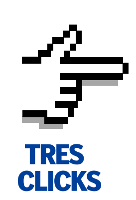
'Hablemos del canon' → La plataforma Todoscontraelcanon pondrá sobre la mesa de debate, con representantes de los Ministerios de Industria y Cultura, el impacto del canon digital. Hoy, a partir de las 12.00 horas.

Lumipad → Cachivaches presenta una pantalla luminosa sobre la que se puede escribir con unos rotuladores especiales. Con funciones que permiten resaltar el texto de diversas formas.

Conejito Wi-Fi → Un peculiar personaje con personalidad propia, capaz de cambiar el color de su piel, mover las orejas, reproducir músca o silbar.

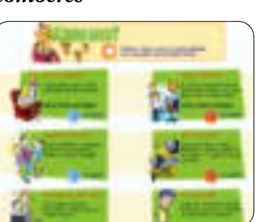
Fonera → FON presenta la comunidad Wi-Fi más grande del mundo, basada en compartir el ancho de banda que sobra a cada usuario, a cambio de disfrutar gratis del resto de miembros.

Teclado impermeable → De la marca Lenovo, que presentará, además, un lector de huella dactilar para identificar al usuario del ordenador.


TRES CLICKS

Un yo más objetivo

¿Quizá celoso, tímido, egocéntrico, sociable...? Si quieres saber realmente cómo eres, sincérate en *www.portalmix.com/comoeres*



Niños, al ordenador

Una página dedicada a la diversión y aprendizaje de los peques de la casa. Cuentos, cómics, e incluso psicología para los padres. *www.internenes.com*



'Sobre' en mates

Para los que no se conforman con ir a clase, ejercicios, adivinanzas y curiosidades matemáticas. *http://rt000z8y.eresmas.net/matemat.htm*



GADGETS

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

TIEMBLA, IPOD: YA ESTÁ AQUÍ Zune

El reproductor de Microsoft **salió ayer a la venta** en Estados Unidos para desbancar al MP3 de Apple

B. S. / A. V. / R. R.
20 MINUTOS

El iPod ha conseguido hitos que no había logrado antes ningún reproductor MP3. En primer lugar, y a pesar de que por su precio se planteaba como un reproductor exclusivo, ha alcanzado el primer puesto en cuanto a ventas. Por otro lado, iTunes, la tienda a la que está asociado, ha revolucionado la venta de música a través de Internet, sobre todo en el mercado americano.

Son muchos los reproductores MP3 que se lanzan con el objetivo de hacerle sombra. Pese a que cada uno consigue su cuota de mercado correspondiente, las cifras indican que el iPod es el reproductor MP3 más vendido del mundo (se habla de un 75% del mercado en EE UU).

Y llegó el competidor

En este panorama sale a la venta para el mercado americano Zune, el reproductor MP3 de Microsoft que trata de plantarle cara al iPod en igualdad de condiciones.

Las características de ambos son prácticamente idénticas, aunque hay algunas posibilidades que juegan a favor de Zune, producido por la japonesa Toshiba. Sin embargo, su tamaño (algo más grande y pesado que el iPod) y los colores elegidos no han sido muy bien recibidos por los medios estadounidenses.

¿SON TAN DIFERENTES?

iPod
APPLE
Eran muy pocos los que el 23 de octubre de 2001, fecha en la que vio la luz, apostaban por él como un dispositivo superventas. Pero al actual rey de los reproductores no han dejado de lloverle las críticas. El último golpe, el virus RavMonE.exe, con el que venían infectadas algunas unidades.

Zune
MICROSOFT
Salió a la venta ayer en Estados Unidos con la intención de entrar pisando fuerte en el mercado de los reproductores portátiles. Tratará de combatir la buena fama del iPod con dos funcionalidades añadidas: conexión WiFi y un receptor de radio. El resultado está por ver...

iPod		Zune
Tamaño: 2,5 pulgadas Resolución: 320 × 240 píxeles	PANTALLA	Tamaño: 3 pulgadas Resolución: 320 × 240 píxeles
No	WIFI	De serie (limitada a otros usuarios de Zune. No para móviles ni portátiles).
www.apple.com/es/itunes Precio por canción: 99 centavos.	SITIO PROPIO PARA DESCARGA DE CONTENIDOS ON LINE	*www.zune.net.* Precio por canción: 99 centavos. Suscripción mensual: 15 dólares.
Blanco y negro	COLORES	Blanco, negro y café
30/80 GB	CAPACIDAD	30 GB
Alto: 103,5 mm Ancho: 61,8 mm Grosor: 11 mm	MEDIDAS	Alto: 111,76 mm Ancho: 60,96 mm Grosor: 15,24 mm
136 g	PESO	158,8 g
No	RECEPTOR DE RADIO	Sí
250 dólares	PRECIO	250 dólares



blogs 20
BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Ser o no ser 'american idiot'

Nos solemos quejar, con razón, de que la industria de la música está anquilosada, que no se hacen nuevas propuestas más acordes a los tiempos de Internet. Por ello, el grupo Green Day ha decidido vender CD vírgenes y cajas vacías con su imagen. El argumento que se usa para esta venta es del tipo: te ofrecemos un soporte 'oficial' para que grabes en él sólo las canciones que quieras. En principio, la propuesta no está destinada a los que se compran los discos completos. Aunque son muchos los usuarios que han expresado su desacuerdo a la hora de pagar por soportes sin contenido, esta opción se constituye como una alternativa digna de ser tenida en cuenta. También han aparecido voces que se plantean si el artista ya sólo es dueño de su imagen: «Piratea mis canciones, pero a cambio cómprame unos llaveros personalizados». Por otro lado, tampoco hay que engañarse: Green Day no es *copyleft* y por ello piden a sus fans que llenen estos discos de canciones adquiridas en webs de pago.

> **Son muchos** *los usuarios que han expresado su desacuerdo a la hora de pagar por un soporte sin contenido*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

CONECTAR EN RED VARIAS MÁQUINAS

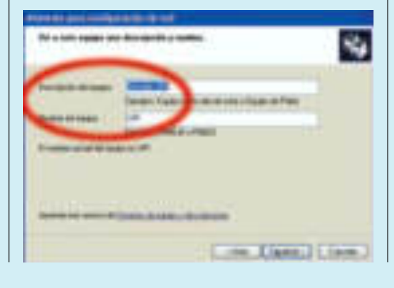
En muchos hogares ya se cuenta con más de un ordenador. Conectar varias máquinas entre sí a través de una sencilla red puede resultar muy práctico, ya que así es posible compartir archivos, aplicaciones e incluso la impresora o el escáner entre todos los equipos de la casa. Crear una pequeña red no tiene ninguna dificultad.

1 REQUISITOS. Necesitaremos al menos dos ordenadores con conexiones de red (de sobremesa o portátiles), un router ADSL con los puertos de red necesarios o un HUB Ethernet y una pareja de cables de red LAN con conectores RJ-45, que se denominan latiguillos.

2 CONEXIONES. Ambos ordenadores deberán estar conectados al HUB, adaptador de red o router. Para ello, un cable de red deberá salir del conector de red de cada equipo y conectarse a uno de los puertos libres de cualquiera de estos dispositivos. Desde uno de los equipos habrá que ejecutar el **Asistente para configuración de red,** que nos guiará paso a paso en el proceso.

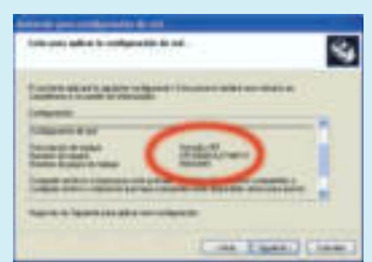
3 ASISTENTE. El programa se puede ejecutar desde **Mis sitios de red,** pulsando sobre la opción **Configurar una red doméstica o para pequeña oficina.** Habrá que pulsar varias veces sobre el botón **Siguiente.**

4 DESCRIPCIÓN. Es importante concretar tanto el nombre como la descripción de los equipos que forman parte de la red. Ambos deberán ser únicos e identificativos. Por ejemplo: **PC de papá** o **PC del salón.**



5 GRUPO DE TRABAJO. La red o grupo de trabajo deberá tener el mismo nombre en todos los equipos para que formen parte de la misma red. Por ello, debe que ser sencillo e identificativo. Por ejemplo: **Casa.**

6 COMPARTIR. El asistente permite desde aquí señalar en la red los equipos y carpetas que queremos que sean compartidas entre todos los ordenadores. Podemos configurarlas en este momento o volver sobre el tema más adelante.



7 APLICAR LA CONFIGURACIÓN. Antes de finalizar, el asistente presentará un resumen de todos los pasos que hemos realizado, donde podremos corroborar que los nombres del grupo de trabajo y los equipos son los deseados. Este proceso deberá repetirse en todos los equipos que queramos conectar a la red.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es



Las relaciones sociales entre los adolescentes de un internado son la base de *Canis Canem Edit.*

ANTE LA LEY **del más fuerte**

Un joven se juega la **supervivencia y el respeto** en las aulas de un internado

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Canis Canem Edit es el juego anteriormente conocido como *Bully*, un título centrado en el acoso escolar que consiguió que todo el mundo hablase de él sin haberlo visto.

Sus creadores, la gente de Rockstar, son los mismos que en su día hicieron el polémico *Grand Theft Auto*, y no hay duda de que saben cómo desarrollar títulos controvertidos a la vez que originales.

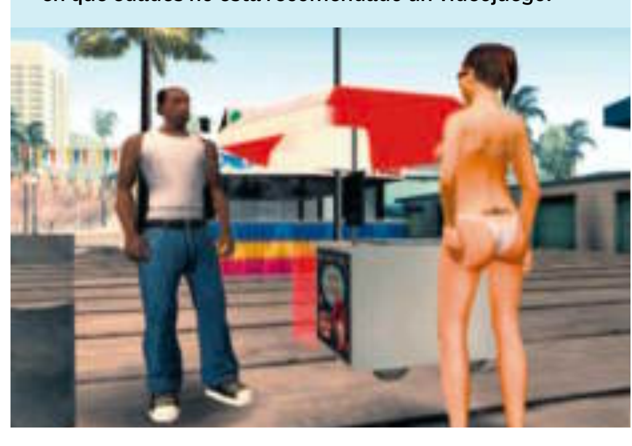
La historia se centra en Jimmy, un problemático adolescente que llega nuevo a un internado. Allí deberá hacerse respetar usando todas las técnicas a su alcance para no acabar siendo la víctima. Aunque el argumento está planteado desde la defensa, el protagonista tendrá que hacer lo necesario para sobrevivir, incluyendo la extorsión o el soborno. Mediar entre los alumnos macarras y los empollones puede ser otra de las tareas, sabiendo en cada momento qué se puede obtener de cada uno.

Pese a que el juego retrata situaciones que no son ninguna novedad en el cine, no ha estado exento de debate. *Canis Canem* revolucionó algunos sectores de la sociedad americana porque, al igual que el protagonista puede 'ligar' con chicas, también puede hacerlo con chicos. Depende del jugador hacerlo o no, ya que tiene libertad de movimiento y de acción.

Para trepar en el escalafón social de la escuela, la mayor parte del tiempo el protagonista tendrá que ser más estratega que ejecutante. Si a ello le sumamos que el humor es otro de los protagonistas, el resultado es un título gamberro, una parodia de las relaciones sociales entre adolescentes que, por supuesto, no debería ser tomada como algo más que un videojuego.

EXPERTOS EN DEMANDAS

No es la primera vez que los autores de *Canis Canes Edit* se acercan a los contenidos polémicos. Varios de sus superventas, entre los que destacan las entregas de *Grand Theft Auto San Andreas* (abajo) y *Vice City*, han tenido que enfrentarse a juicios de todo tipo. Acusados de fomentar asesinatos o de contener escenas sexuales que no especificaban en la caja, estos títulos no han hecho más que multiplicar sus ventas con la polémica. Estas situaciones reiteran la importancia de la correcta catalogación por edades, algo a lo que se atienen todos los fabricantes y que debe servir para conocer con precisión en qué edades no está recomendado un videojuego.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Rockstar Games** ● DISTRIBUIDOR: **Take 2** ● PLATAFORMAS: **PS2** ● PRECIO: **59,90 euros** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.caniscanemedit-eljuego.com***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Al mando del terror

Xbox se atreve con 'F.E.A.R.', un juego capaz de simular una verdadera película de miedo

Hay muchos juegos de terror, pero pocos logran recrear con exactitud el ambiente necesario para dar auténtico miedo. *F.E.A.R.* salió a la venta el año pasado para PC y debuta ahora en Xbox 360. Básicamente se trata de una adaptación, salvo pequeños detalles, como un nuevo modo de juego, una misión y algunas armas. Es un videojuego en primera persona en el que se adquiere el papel de un soldado novato en una fuerza especial. Una película de terror con influencias de clásicos orientales, situaciones terroríficas y poderes paranormales.

Si se juega con las luces apagadas y un buen equipo de sonido conectado a la consola o el PC, el título gana puntos. Esto se ve completado por una música adaptada a cada momento. Ten cuidado con los enemigos en el modo historia. Son muy listos.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Azul** (DS). **2** **Pro Evolution Soccer 6** (PS2). **3** **Need for Speed Carbono** (PS2). **4** **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2** (PS2). **5** **Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Rojo** (GBA). **6** **Grand Theft Auto: Vice City Stories** (PSP). **7** **World of Warcraft** (PC). **8** **Call of Duty 3** (X360). **9** **Need for Speed Carbono** (PC). **10** **Pro Evolution Soccer 6** (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

INTERNET

La vuelta al mundo CON EL RATÓN

Una herramienta para ver viejos mapas

Google Earth incluye ya una nueva función para ver los planos y mapas de algunas ciudades en un año concreto de la historia. De este modo se pueden observar los cambios geográficos, históricos e incluso políticos de muchas regiones del planeta.

Los mapas datan del siglo XVII en adelante. El más antiguo de ellos es uno de la ciudad de Tokio, fechado en el año 1680.

Algunos de los más detallados son uno de Nueva York, de 1836, y otro de Londres, de 1843; aunque hay muchos más: Suramérica (1787), París (1716), San Francisco (1853)... e incluso uno del globo terráqueo cartografiado en 1790.



Aunque la mayoría de estos mapas no tienen una gran resolución, no deja de resultar interesante la posibilidad de observar planos antiguos mediante la tecnología de los satélites más modernos.

Eso sí, de momento no hay ningún plano antiguo de España. Además, esta función sólo está disponible para la versión de Google Earth en inglés.

Para activarla, simplemente hay que habilitar la opción **Rumsey Historical Maps** en el panel de capas (**layers**, en inglés).

De este modo, el famoso programa añade un aliciente más a su gran cantidad de usos, servicios y curiosidades. **DANIEL GONZÁLEZ.**

CAJA DE HERRAMIENTAS

ALTERNATIVA **A LOS PROGRAMAS DE SIEMPRE**

OFIMÁTICA DOMÉSTICA

Además del clásico paquete de Office para Windows de Microsoft, otros desarrolladores de *software* ofrecen diferentes suites ofimáticas. Unas gratis y otras más económicas, desde Internet podemos descargarnos versiones de prueba.

ONE SPECIAL EDITION. Esta herramienta es una completa *suite* ofimática que incorpora los cinco programas que podemos hallar en otros paquetes clásicos como el Office de Microsoft.

Así, encontramos en ella programas tradicionales, como un procesador de textos, una hoja de cálculo, un programa para presentaciones (a la manera del Power Point), una base de datos y un cliente de correo electrónico.

Pero, además, One Special Edition incorpora otras quince interesantes aplicaciones ofimáticas.

Algunos de sus extras son: *SuperCalc*, una completa calculadora; *e-PDF*, un editor para crear o modificar archivos PDF; *PC Defender*, un antivirus que ofrece actualizaciones periódicas, y *e-Barcode*, un generador de códigos de barras.

Además, ofrece aplicaciones como el *e-Backup*, una completa herramienta para crear práctica copias de seguridad; el *e -Zip*, una utilidad para comprimir archivos, algo cada vez más necesario; el *e-Speaker*, un programa que lee cualquier tipo de texto, incluyendo páginas web; y el *e-Notetaker*, un útil bloc de notas.

Es totalmente compatible con otras suites ofimáticas, lo que permite utilizar con ella todos los archivos generados en Word, Excel o PowerPoint. Así, es posible utilizar también los documentos creados en One en la suite de Microsoft.

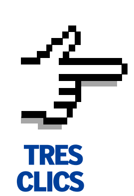
Aunque esta herramienta es de pago, desde Internet nos podemos descargar algunas versiones de prueba para comprobar su efectividad antes de tirar de tarjeta de crédito.

Para más información sobre la herramienta y descargas, *página web: www.e-press.com*





TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



TRES CLICS

Se cree el ladrón...

Más de 10.000 refranes en su idioma correspondiente. Escribe una palabra y aparecerán todos los que la contengan. *www.citasyrefranes.com*



Carnaval, carnaval

Río de Janeiro, Venecia, Tenerife, Cádiz... Conoce de primera mano los mejores carnavales del mundo. *http://carnavales.ciberzonia.net*



Vecinos lejanos

Informes e imágenes de los casos más enigmáticos relacionados con los ovnis. No apto para escépticos. *www.geocities.com/area51/quadrant/5152*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

A MUERTE PARA **salvar la Tierra**

Gráficos realistas, movimientos rápidos y acción salvaje, en el último **lanzamiento para la Xbox 360**

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Que unas criaturas de pesadilla invadan la Tierra no es una novedad, pero *Gears of War* ha sorprendido por su calidad gráfica. El realismo conseguido ha acarreado problemas a Microsoft, que se ha visto obligado a no comercializarlo en países como Alemania, donde se le ha considerado muy violento.

Gears of War cuenta la historia de un grupo de soldados que luchan por la supervivencia de la humanidad en contra de una plaga llamada locust (langostas), más difícil de combatir de lo que parece.

El título es un juego de acción en tercera persona que, aunque posee algunos componentes tácticos para comunicarnos con los compañeros de pelotón, consiste básicamente en matar a todos los enemigos que se interpongan a nuestro paso.

Está desarrollado en alta definición, algo que sólo podrá apreciarse íntegramente si se cuenta con un televisor preparado. Vísceras, movimientos rápidos y lenguaje soez lo convierten en juego no apto para todos los públicos.

Su lanzamiento es un as en la manga de Microsoft para competir en EE UU con la PlayStation 3.





LOS REYES DE LA ACCIÓN

MISIÓN: SALVAR AL MUNDO





Doom (foto) es un clásico de acción que logró popularizar este modo de juego. La primera entrega salió en 1993, y también tiene un argumento apocalíptico: las puertas del infierno han dejado escapar a demonios, zombies... y hay que acabar con ellos. Casi idéntico argumento tiene *Quake* (1996). Muchos han visto en los gráficos de *Gears of War* la evolución de los juegos de acción en las nuevas consolas.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Epic Games** ● PLATAFORMAS: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 euros** ● EDAD: **A partir de 18** ● PARA MÁS INFORMACIÓN, PÁGINA WEB: ***www.gearsofwar.com***

OTROS LANZAMIENTOS

'NARUTO: ULTIMATE NINJA'. Basado en la serie de televisión, el jugador puede escoger entre 14 personajes sacados del *anime* para librar unos combates llenos de colorido. La técnica *cel-shaded* otorga al juego un aspecto de dibujo animado. ☛ **Bandai Namco. PS2. Mayores de 12 años. 49,99 €.**

'FOOTBALL MANAGER 2007'. Si sufres cada vez que un director deportivo descarta a un jugador o le cede a otro equipo, deberías plantearte gestionar tu propio club. Realizar fichajes o desarrollar estrategias con el resto de los clubes son algunos de los aspectos que ofrece este título. ☛ **SEGA. PC. Mayores de 3 años. 29,99 €.**

CACHARRERÍA



DE ALTOS VUELOS. Gracias a este *joystick* y su palanca giratoria para personalizar la sensibilidad de vuelo, los usuarios de PC y Mac podrán disfrutar de los simuladores de aviación como si fuesen auténticos pilotos dentro de las cabinas. El mando incluye además ocho botones y un gatillo de disparo, para los juegos que proponen algo más de acción. Un periférico ideal para todos los aspirantes a Barón Rojo. *Top Gun AfterBurner 2 Joystick.* 48 €.

COMUNICARSE A VOCES. De diseño futurista, estos auriculares inalámbricos para la consola Xbox 360 de Microsoft permiten a los usuarios comunicarse con otros jugadores. La función más interesante de este accesorio es la posibilidad de dirigir un equipo y organizar estrategias de viva voz en los videojuegos en línea. *Headset Inalámbrico Microsoft.* 49,99 €.





MÚSICA PORTÁTIL. A partir del próximo 9 de diciembre, gracias a este nuevo dispositivo, la portátil Nintendo DS podrá convertirse en reproductor de MP3. El aparato también sirve para las consolas Game Boy Advance y Micro. *Nintendo MP3 Player.* 29,95 €.

ORDENADOR MOTORIZADO. Un artículo de lujo para convertir tu PC en un superbólido. El volante tiene un giro de rotación de 900 grados. Además, incluye una palanca de seis velocidades con marcha atrás y pedales de acelerador, freno y embrague de acero inoxidable. *Logitech G25 Racing Wheel.* 299'99 €.

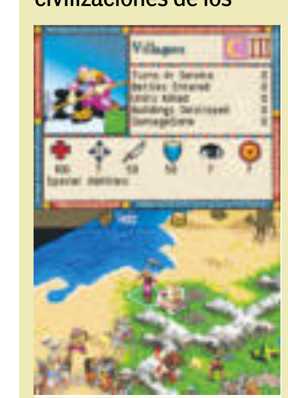


LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Historia en miniatura

En 'The Age of Kings' resultará básico manejar las dos pantallas de la DS. Si no, estás perdido.

La adaptación a otras consolas de juegos cuya calidad quedó demostrada en entregas anteriores siempre provoca temor entre los aficionados. Más aún si se trata de adaptar a una consola portátil un título tan complejo en cuanto a movimientos como el histórico *Age of Empires*. Básicamente, el objetivo del juego es crear, mantener y defender las civilizaciones de los ataques externos. La pantalla superior de la consola Nintendo DS sirve para visualizar las opciones de juego y el estado en el que se encuentra el imperio, mientras que en la inferior se desarrollará el juego en sí. Aunque más limitada que sus entregas de PC, este *Age of Kings* también introduce elementos nuevos, como las habilidades especiales de héroes como Ricardo Corazón de León o Juana de Arco. Los aficionados a *Age of Empires* y a los títulos de estrategia pueden sentirse orgullosos de la adaptación realizada. Eso sí, si te aburre la estrategia por turnos, este título te resultará tedioso. Pese a su indudable calidad, muchos seguirán apostando por la estrategia en tiempo real y el movimiento que permitía en las entregas clásicas de PC.



LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **2 'Gears of War'** (X360). **3 'Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Azul'** (DS). **4 'Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus'** (PSP). **5 'Need for Speed Carbono'** (PSP). **6 'Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Rojo'** (GBA). **7 'Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2'** (PS2). **8 'World of Warcraft'** (PC). **9 'Grand Theft Auto: Vice City Stories'** (PSP). **10 'Animal Crossing: Wild World'** (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LA realidad ENTRA EN TU CASA

Una buena pantalla puede cambiar la forma de ver las cosas. ¿Con cuál te quedas?

IVÁN GARCÍA

Una imagen vale más que mil palabras, reza el refrán. Pero imágenes y palabras, vistas en una pantalla, pueden ganar o perder mucho.

PARA ELEGIR BIEN

¿Monitor o tele? → Han empezado a surgir modelos que intentan cumplir ambas funciones, pero hay que diferenciar entre los monitores que, además, tienen un sintonizador y los televisores que cuentan con una entrada para el ordenador. Fíjate en la resolución. Si es inferior a 1.024 × 768 es una televisión y, aunque tenga entrada para PC, sólo se podrá usar para ver vídeos y fotos, pues los textos no saldrán suficientemente definidos.

Tamaño → Damos por hecho que si compras un monitor nuevo, va a ser plano. Ocupan menos, consumen menos y la calidad ya es muy buena. La reducción de espacio nos permite optar a pantallas de 17 pulgadas como mínimo, suficiente para la mayoría de usos. Si eres aficionado a la fotografía, el diseño o, simplemente, quieres ver tus películas en pantalla grande, podrás subir a tamaños mayores. Para editar documentos, un monitor panorámico aporta algunas ventajas, pero, al ser más estrecho, da la impresión de ser más pequeño. Conviene que sea como mínimo de 19 pulgadas.

Soporte → No se le suele prestar atención, pero un soporte regulable nos permitirá estar más cómodos y cansarnos menos. Es fundamental que se pueda variar la altura y la inclinación.

Conexiones→ Los monitores TFT son digitales, como los ordenadores, pero la conexión VGA es analógica. Es simple cuestión de compatibilidad. Los monitores de tubo eran analógicos, todos usaban VGA y los ordenadores tenían esta salida. Hoy en día es mejor usar conexiones DVI, digitales, que no pierden calidad de imagen. Ya casi todos los ordenadores tienen salidas DVI, pero los monitores de las gamas inferiores llevan sólo VGA.

> **Si la resolución** es inferior a 1.024×768, se trata de una televisión, aunque pueda tener entrada para el PC



Ya hay monitores planos que ofrecen igual calidad que los de tubo.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Si no tienes la posibilidad de comprobar en la tienda qué tal se ve el monitor, tendrás que fiarte de sus características técnicas. Las más importantes son el brillo, el contraste, el ángulo de visión y el tiempo de refresco. Salvo esta última, cuanto mayor sea la cifra, mejor monitor será. Del brillo y el contraste depende que las imágenes se vean



bien incluso cuando hay mucha luz en la habitación. Un buen ángulo permite seguir viendo la imagen sin cambios de tono aunque no se esté enfrente. El tiempo de refresco es importante en juegos y películas, para que los movimientos sean fluidos y las imágenes no dejen estelas.





blogs20

BLANCA *Salvatierra*

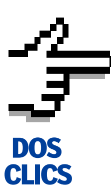
COMO PEZ EN EL AGUA

Mundos paralelos

Según un informe de la ONG Protégeles, casi la mitad de los niños españoles se han sentido acosados en Internet, y el 30% ha facilitado su teléfono a un desconocido. Aunque la cifra es preocupante, más preocupante es que los adultos no hayamos sabido transmitir ciertas normas de comportamiento en la Red. Si a los niños se les enseña a no hablar con desconocidos en la calle, también se les debería educar en Internet. Los filtros parentales basados en la prohibición pueden ser útiles, pero no llegan a la raíz del problema. Desde el momento en el que se dispone de Internet en casa, hay que ser consciente de que se ha abierto la ventana a un mundo reflejo de la vida real.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

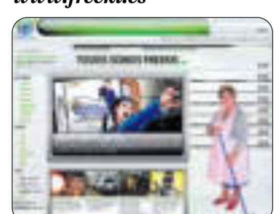




DOS CLICS

Comunidad 'friki'

Consolas, cine, cómics, DVD... todo sobre el ocio digital, más un espacio especial para *frikis*.
www.freeki.es



Juegos para niños

Portal de entretenimiento infantil: juegos *on line*, y lo último en cine, televisión y videojuegos.
www.pequejuegos.com



DEDOS A VELOCIDAD DE **vértigo**

'Guitar Hero II' permite emular a los grandes maestros de las seis cuerdas

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Para melómanos, guitarristas más o menos frustrados y amantes de los juegos curiosos. Éste es básicamente el público de *Guitar Hero II*, la segunda entrega de un simulador de guitarra en el que se tocan de forma virtual algunas de las canciones más conocidas de la historia del rock con la réplica de una guitarra Gibson SG.

Guitar Hero II añade básicamente dos novedades: se amplía el catálogo de canciones a 60 nuevos temas y permite jugar a dos personas de manera simultánea, ya sean dos guitarras o un bajo y una guitarra.

Aunque la simulación es bastante realista, en la Gibson SG del juego no se utiliza la púa y las cuerdas han sido sustituidas por teclas de cinco colores. Algunos han llegado a comparar la dificultad para tocar con las cinco teclas en el nivel difícil con ser un maestro de la guitarra, pero lo cierto es que del instrumento original tan sólo se conserva la palanca para hacer efectos. Si consigues tocar como una leyenda, puedes subir el vídeo a YouTube, donde ya pueden encontrarse auténticas proezas.

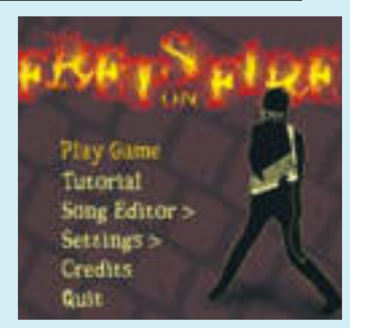


En ***Guitar Hero II*** resulta básico moverse rápidamente por las cinco teclas de la guitarra.

EL TECLADO COMO GUITARRA

'FRETS ON FIRE'

El juego *Frets on Fire* (PC) podría considerarse como la alternativa gratuita a *Guitar Hero*. Un grupo de finlandeses conocidos como Unreal Voodoo han desarrollado un juego que básicamente consiste en lo mismo: pulsar las teclas que se corresponden a los acordes que suenan en cada canción. Aunque gráficamente es mucho más básico, su originalidad reside en que no necesita de una guitarra para jugarlo, ni siquiera de un accesorio exclusivo. Consiste en coger el teclado a modo de guitarra y comenzar a tocar con las teclas de función y el *enter*. *www.unrealvoodoo.org*



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **RedOctane** ● PLATAFORMAS: **PS2 y Xbox 360 (próximamente)** ● PRECIO: **49,95 euros (sólo juego); 79,95 euros (juego con guitarra)** ● EDAD: **+12** ● WEB: ***www.guitarhero.es***

A toda marcha

La saga Need for Speed vuelve a la actualidad con 'Carbono'



De *Need for Speed* se pueden decir muchas cosas, pero no que sea una saga transgresora. Aunque algunas de las entregas han incorporado novedades, este *Carbono* no alcanza la originalidad que sí consiguieron de forma distinta las entregas de *Underground* y *Most Wanted*. Gráficamente es un buen juego, con una banda sonora amplia y adecuada y más de 40 coches con los que recorrer la ciudad. Aunque aporte más bien poco a la saga, mantiene lo positivo de las entregas anteriores, como la posibilidad de *tunear* los coches o el modo historia que ya se pudo observar en *Most Wanted*. *NFS: Carbono* no representa un paso evolutivo, pero tampoco retrocede, y es muy destacable que salga para casi todas las plataformas con una calidad similar. Estamos ante un juego recomendable para los amantes de los coches y de la velocidad virtual, pese a que decepcionará a los incondicionales de la saga. Eso sí, prepárate para conducir de noche, ya que es el único momento del día que está representado en el juego.

Y mañana **MÚSICA,** *por Pilar Sanz*

LOS MÁS VENDIDOS*: **1** Pro Evolution Soccer 6 (PS2). **2** Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Azul (DS). **3** Need for Speed Carbono (PS2). **4** Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2 (PS2). **5** Brain Training (DS). **6** Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Rojo (GBA). **7** Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus (PS2). **8** Gears of War (X360). **9** Medieval II: Total War (PC). **10** Baldurs Gate Compilation (PC).

*FUENTE: GAME.ES

INFORMÁTICA



ENEKO / ARCHIVO

MANTÉN **en forma** TU PC

Cuando el ordenador empieza a trabajar con pereza es momento de aplicar algunas buenas **recetas prácticas**

IVÁN GARCÍA

«¡Vamos! Qué lento va esto. Es desesperante». Si notas que tu ordenador va más despacio de lo normal y los nervios empiezan a apoderarse de ti, no te preocupes, los consejos que te proponemos no hacen milagros, pero pueden ayudarte a recuperar la velocidad perdida.

Acelerar la BIOS → Lograremos que arranque un poco más rápido. Para ello, reinicia el PC y entra en la BIOS pulsando la tecla **Del** mientras arranca. Aquí vamos a ajustar dos cosas:

→Desactiva el chequeo exhaustivo de memoria. Sólo es necesario si sospechas que la memoria está fallando. Busca la línea **Quick Power On Self Test** y ponla en **ON**.

→Desactiva la búsqueda de discos. Mientras no instales un disco nuevo es mejor que los canales donde no haya discos los desactives completamente. Para ello, cambia **NONE** por **AUTO**.

Acelerar Windows XP → Si tienes dos discos duros, deja la unidad **C** en uno y pon la memoria virtual en el otro. Para ello ve a **Mi PC** y pulsa con el botón derecho del ratón. Elige **Propiedades / Opciones avanzadas / Configuración de rendimiento / Opciones avanzadas,** y pulsa en el botón **Cambiar** del recuadro Memoria Virtual.

→Desactiva los efectos visuales en **Propiedades de pantalla / Apariencia / Efectos.** Quizá no quede tan bonito, pero será más rápido.

Y para los más atrevidos...

Una de las técnicas más usadas para aumentar el rendimiento de un ordenador es forzar su funcionamiento por encima de lo que el fabricante ha previsto. Sólo es recomendable hacerlo si se cuenta con experiencia y siempre habiéndose informado muy bien previamente, porque podemos causar daños irreversibles en alguno de los componentes del ordenador y, en cualquier caso, siempre estaremos reduciendo su vida útil al hacerlo trabajar al límite.

→Elimina del escritorio los temas, cursores y fuentes que no utilices. Esto ayuda a acelerar el sistema operativo.

→ Una de las cosas que más



ralentiza Windows son la infinidad de programas que arrancan en el inicio sin que lo sepas. Para una limpieza a fondo descarga e instala el panel de control que hay en la página web *www.mlin.net/StartupCPL.shtml* y elimina todo lo que no necesites.

Más vale prevenir → Toma algunas precauciones para que no se degrade su rendimiento:

→Los archivos temporales que no utilices elimínalos. Ocupan un espacio valiosísimo. Lo puedes hacer con el liberador de espacio en disco (está ubicado en: **Inicio / Programas / Accesorios / Herramientas del sistema**).



→Desfragmenta el disco duro periódicamente (**Inicio / Programas / Accesorios / Herramientas del sistema / Desfragmentador de disco**)



→Y, sobre todo, evita instalar cientos de programas y limítate a los que necesites. Si no, terminarás teniendo que reinstalar el sistema para realizar una limpieza a fondo.

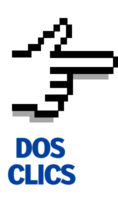


A la caza de votos

El sistema de eBay se basa en la confianza entre compradores y vendedores. A ello se suma una garantía: que los usuarios se voten positivamente entre sí cuando realizan transacciones con éxito. No obstante, en la web se recomienda a los compradores que sólo adquieran productos a personas que tengan al menos 20 votos positivos entre compras y ventas. Este sistema, que trata de ser una garantía adicional, es también el mayor impedimento a la hora de comenzar a vender productos. Cuando un usuario está empezando y quiere vender algo, no cuenta con votos. Será raro que consiga venderlo, por lo que muchos recurren a todo tipo de técnicas para obtener puntos positivos rápidamente. Más allá de comprar en pocos días muchos artículos económicos o intentar trampear entre amigos transacciones que realmente no se realizan, hay otras técnicas más rocambolescas. Vender libros electrónicos libres de derechos o incluso besos virtuales son técnicas efectivas, pero no demasiado éticas pese a la complicidad por ambas partes. Aunque no todos los usuarios de eBay que realizan estas acciones lo hacen para embaucar posteriormente a compradores, sino para comenzar a vender más rápido sus productos, es importante que nos fijemos bien con qué tipo de productos ha comercializado el vendedor antes de realizar la compra. Una solución que plantean en diferentes foros sobre eBay es que los usuarios veteranos avalen a los novatos. De esa forma, los recién llegados no tendrán que recurrir a la caza de votos virtuales.

> **Vender besos virtuales** *es una de las tretas para conseguir puntos positivos*

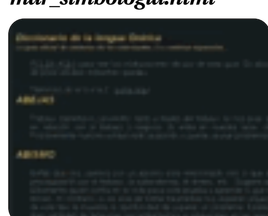
SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**



DOS CLICS

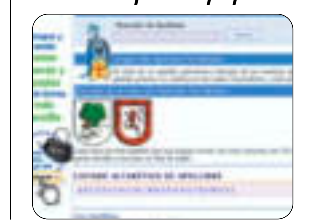
Mi sueño dice que...

Una lista por orden alfabético para saber el significado de tus sueños. *www.onironautas.org/mar_simbologia.html*



¿De dónde vengo?

Conoce tus antecedentes con el origen y escudos de armas de tus apellidos. *www.misabueso.com/nombres/apellido.php*





Link tiene que demostrar sus destrezas una vez más para salvar la tierra de Hyrule.

CÓMO METER **las manos** EN UNA VIDEOAVENTURA

Nintendo saca su artillería pesada para apoyar su nueva consola, la Wii. **'Zelda: Twilight Princess'** es la prueba

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Twilight Princess es el título más importante para jugar en solitario de cuantos se han lanzado con Wii. Retrasado casi dos años para que su nacimiento se produzca con esta consola; realmente, debería haber salido primero para GameCube, la malograda consola de sobremesa de Nintendo (hasta pudo jugarse en ella con una demo).

Pese a que algunos han criticado que Wii sólo cuenta con juegos sociales, Zelda aparece para romper con estos estereotipos. Aunque se le han añadido las nuevas posibilidades del mando, el juego no es un título para grupos. Las dos partes del mando de Wii se convierten en las manos del protagonista, reflejando en la pantalla los movimientos que se hacen con ellos. Manejar la caña de pescar y su carrete, luchar con una espada y un escudo o apuntar con el arco con nuestras manos son algunas de las posibilidades más interesantes. Por supuesto, la misión será salvar un mundo amenazado por fuerzas oscuras.

LA HISTORIA DE LINK

Dos décadas para un rescate

Link, el protagonista de *Zelda,* lleva más de 20 años inmerso en batallas para salvar un reino. Desde que *The Legend of Zelda* viera la luz, en 1986, han aparecido más de una decena de entregas. *Zelda: Ocarina of Time* (1998, N64) está considerado uno de los mejores juegos de la historia.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://wiiportal.nintendo-europe.com***

OTRAS NOVEDADES



'ERAGON'. Toda película navideña suele tener su versión en videojuego, y *Eragon* no podía ser menos. Siguiendo el argumento de la película, nuestra misión será acabar con el malvado Galbatorix a lomos de la dragona Saphiria. ☛ **FABRICANTE: Sierra. PLATAFORMAS: GBA, DS, PC, PS2, PSP, Xbox 360.PRECIO: desde 29,99 €.**



'MORTAL KOMBAT: UNCHAINED'. El clásico de los juegos de lucha llega a la PSP con una adaptación del *MK: Deception* que vio la luz para PS2. Conserva buena parte de los elementos más conocidos, a la vez que añade nuevos personajes. ☛ **FABRICANTE: Midway. PLATAFORMAS: PSP. PRECIO: 44,95 €.**

LA ZONA CRíTICA VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El jardinero incansable

'Viva Piñata' supone un concepto muy diferente a lo que nos tiene acostumbrados la consola Xbox 360

Supongamos que metemos en una coctelera el desarrollo de *Los Sims* y el aspecto de *Animal Crossing.* El resultado es *Viva Piñata,* y su objetivo, cuidar un jardín para que en él puedan vivir piñatas con formas de animales. Pese a su aspecto, no es un juego sencillo. Las piñatas no se pueden comprar, por lo que, si queremos que aparezcan, se queden e incluso se apareen, tendremos que trabajar bastante, con ritmo y sin pausa. Una vez conseguida una legión, podremos vender alguna y obtener así dinero para mejorar las condiciones y el nivel de las que se han quedado. A pesar de que cuenta con opciones *on line* y de que se pueden intercambiar los artículos con otros jugadores, hubiera sido interesante poder recibir visitas en nuestro mundo virtual y que las piñatas visitantes interactuaran con las nuestras. Aun así, *Viva Piñata* es un juego colorido que destaca por su calidad gráfica y por suponer un soplo de aire fresco para Xbox 360.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **2** 'Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Azul' (DS). **3** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **4** 'Need for Speed Carbono' (PS2). **5** 'Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Rojo' (GBA). **6** Nintendo DS Lite Blanca + 'Animal Crossing' [E]' (DS). **7** 'New Super Mario Bros' (DS). **8** 'Eye toy Play Sports' + cámara (PS2). **9** 'Red Steel' (WII). **10** 'FIFA 07' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

● INTERNET

LA revolución social EN LA RED YA ESTÁ AQUÍ

Vídeos, fotos, 'blogs', votaciones, artículos... Los usuarios de la Red toman la palabra. **Internet 2.0 es una realidad**

F. POMARES / R. RUIZ
20 MINUTOS

Se llama Internet 2.0 y no es una nueva herramienta, sino una forma de ser, una actitud en la Red; una auténtica revolución popular. El pueblo, o su traducción a internet, los internautas, ha tomado el poder. La élite de generadores de contenidos ha caído en desgracia en favor de una masa ansiosa por convertirse en transmisora de ideas, noticias, vídeos, fotografías... El usuario está deseoso de que le escuchen.

Las conexiones más baratas y rápidas han favorecido que cualquier persona pueda ser emisor

El viejo paradigma de *Emisor-Mensaje-Receptor* ya no sirve. Ahora todo el mundo está capacitado para contar cosas. Y esto ha sido posible gracias las mejores y más baratas conexiones a internet (ADSL, Wi-Fi...).

En este contexto se produce el estallido del fenómeno *blog*. Algunos expertos calculan que cada cinco o seis meses el número de bitácoras se multiplica por dos en el mundo. Por otro lado, se ha popularizado el concepto de web colaborativa, en la que el cibernauta no sólo recibe contenido, sino que además aporta. Éstas son algunas de las más populares:



Internet 2.0 no es una herramienta, es una actitud. ARCHIVO

WEBS COLABORATIVAS

Wikipedia → Creada en 2001 por la Fundación Wikimedia. Es uno de los 25 sitios más visitados del mundo y cuenta con más de un millón y medio de artículos en inglés (más de 178.000 en español). ☛ *www.wikipedia.org*

YouTube → Sirve 100 millones de vídeos al día y, también a diario, más de 65.000 usuarios suben los suyos. Creado en 2005, fue adquirido por Google en octubre de 2006. Tiene más audiencia que la CNN. ☛ *www.youtube.com*

Flickr → Creada en febrero de 2004, es el sitio más popular para compartir fotos. Yahoo lo adquirió en 2005. ☛ *www.flickr.com*

Google Earth / Google Maps → Permiten insertar comentarios, curiosidades, rutas... ☛ *earth.google.com* y *maps.google.com*

Del.icio.us → Propiedad de Yahoo desde 2005, facilita compartir los sitios favoritos con otros usuarios. ☛ *del.icio.us*

Technorati → Un espacio para compartir tus *blogs* de cabecera con el resto de internautas. Supera los 55 millones de *blogs* referenciados. ☛ *www.technorati.com*

Digg → Creado en noviembre de 2004, supera ya el millón de historias enviadas por los usuarios, que después votan y ordenan por orden de preferencia. ☛ *www.digg.com*

Menéame → El equivalente hispano de Digg, creado por el profesor de la Universidad de las Islas Baleares Ricardo Galli el 7 de diciembre de 2005. ☛ *meneame.net*

● CACHARRERÍA



HUBY, DE LACIE. Una forma original y decorativa de conectar el móvil, el teclado, el iPod, la impresora y hasta seis dispositivos externos (tanto USB como FireWire) al ordenador, sin necesidad de alargadores o adaptadores. Además, incluye luces de colores y un ventilador USB para usarlos en cualquier situación. 89 €.

NAVI XS POI. Este receptor de Falcom es uno de los GPS Bluetooth más pequeños (66 × 46 × 20 mm) y el primero basado en Sirf Star IIx, que ofrece las funciones de navegador y avisador de puntos de interés en un solo terminal con un tamaño equivalente al de una caja de cerillas. Permite programar hasta 20.000 puntos de interés en su memoria interna. 173,40 €.



blogs20



BLANCA Salvatierra
COMO PEZ EN EL AGUA

¿Por qué Google?

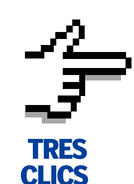
Algunos canales temáticos han emitido el reportaje *Google, tras la pantalla*, que también puede verse a través de Google Video. En él se abordan temas que preocupan a los internautas, como la privacidad de los usuarios. Uno de los datos más llamativos de los que se muestran en el reportaje es que España es el país del mundo que más utiliza el popular buscador. De hecho, se habla de un 99%. Aunque en Europa las cifras de la utilización del buscador aplastan a la competencia, en el caso de EE UU, el uso se reduce a un 42%. Son muchos los usuarios que achacan estas cifras al momento de la estandarización de Internet en el país en cuestión y hablan incluso de la Internet pre y post-Google. De lo que no hay duda es de que la compañía se ha convertido en un devorador de la competencia. Aunque asusta el hecho de que buena parte de los usuarios españoles consulten, por ejemplo, las noticias en su buscador, en lugar de acudir a sitios concretos, el avance de sus cada vez más numerosos servicios se debe a que la compañía sabe responder a las necesidades de los usuarios. Pero también a que el internauta medio español no busca o no encuentra opciones alternativas en la competencia. En el primer caso, sería triste; en el segundo, muy peligroso. Corren tiempos de *googlelización*.

El buscador *se ha convertido en un auténtico devorador de la competencia*



● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**





Series de siempre

La abeja Maya, Dragones y mazmorras, Los ewooks... Fotos, personajes y letras de las canciones más queridas de la televisión

http://www.dibuani.com



La web del terror

Vampiros, hombres lobo, asesinos en serie. Si te gusta pasar miedo, aquí tienes noticias, juegos e incluso fondos de pantalla.

http://www.escalofrio.com



Un error diferente

Más de una vez te habrá salido una página similar mientras navegas. En este caso no es un error en la red: léela, tiene su gracia...

www.noseencuentra.com

VIDEOJUEGOS

MÁS JUEGOS PARA NIÑOS EN www.20minutos.es

Los niños SE PONEN AL MANDO

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Cada Navidad aparecen estudios que alertan sobre el riesgo de regalar a los niños videojuegos para adultos. Más allá de su apariencia o temática, todos los títulos incluyen una catalogación por edades en la que los adultos deberían fijarse especialmente antes de comprar. Hemos preparado una recopilación de novedades recomendadas para los más pequeños de la casa. Destacan los videojuegos basados en películas, series y cómics, aunque otras compañías también aprovechan estas fechas para sacar la versión infantil de algunos de sus títulos de más éxito. Con temáticas variadas: carreras, minijuegos, aventuras, concursos o simulación de la vida real, todos ellos tienen un elemento común: lo colorido de sus escenarios.



'Arthur y los minimoys'. Con el mismo argumento que la película de Luc Besson, destaca por sus escenarios coloridos y la variedad de aventuras. ☛ **Plataformas: DS, GBA, PC, PS2, PSP. Desde 29,99 euros.**

'Buzz, locura en la jungla'. Versión infantil del popular juego de pulsadores *Buzz*. El jugador deberá superar distintas pruebas de habilidad. ☛ **Plataforma: PS2. Precio: 39,99 euros (juego), 59,99 euros (con pulsadores).**



'Cartoon Network Racing'. Un juego de carreras sencillo y divertido que tiene como protagonistas a personajes de este canal de televisión, como las Supernenas, Vaca y Pollo o Dexter. ☛ **Plataformas: DS y PS2. Precio: 39,95 euros.**

'Happy Feet'. Adaptación de la película del mismo nombre. El protagonista es el simpático pingüino Mumble, que tendrá que avanzar por los escenarios para logar encontrar pareja ☛ **Plataformas: DS, GBA, PC, PS2, Wii. Precio: desde 39,95 euros.**

'Los Sims 2: Mascotas'. Tras el éxito de *Nintendogs* la pasada Navidad, Electronic Arts amplía las posibilidades de *Los Sims*, dando vida a sus mascotas. ☛ **Plataformas: DS, GBA, PC, PS2, PSP. Desde 29,95 euros.**



'Pokémon Mundo Misterioso'. Primer título en el que el jugador no es un entrenador de Pokémon, sino que él mismo es uno. Nintendo ha hecho dos versiones: equipo de rescate azul (DS) y rojo (GBA). ☛ **Plataformas: DS, GBA. Precio: desde 29,99 euros.**

APRENDE LA LECCIÓN: LOS MITOS DE LA GRAN PANTALLA no mueren fácilmente

¿Qué pasaría si Tony Montana no hubiera muerto, asesinado por la espalda, en la última secuencia de *El precio del poder?* El mundo de los videojuegos da una segunda oportunidad al mafioso encarnado por Al Pacino y lo sitúa de nuevo en las calles de Miami, dispuesto a recuperar el imperio perdido.

Scarface: The World is Yours (PS2 y PC) utiliza escenarios abiertos, al más puro estilo *Grand Theft Auto*, en los que el protagonista deberá enfrentarse a sus rivales superando distintas misiones. Para ello, el juego ofrece la posibilidad de contratar matones, conductores que le ayuden a lograr sus fines.

Para conseguir dinero y reputación, los dos objetivos principales del personaje, Montana deberá convertirse en uno de los capos de la droga de la ciudad. Empezando desde abajo, deberá ascender en el escalafón criminal hasta llegar a manejar el cotarro. El nivel de reputación hará que la gente con la que interactúe demuestre cada vez más respeto y no le ponga las cosas difíciles.

Tampoco faltan las mujeres en la aventura. Ni el lujo. Tony Montana vive en una impresionante mansión que puede decorar a su gusto adquiriendo los más variados objetos, lo que hará aumentar su reputación. El abanico de cualidades de Tony Montana se completa con un medidor del valor, que aumenta cuanto más poderoso es el personaje y está más colocado.

El guión del videojuego está firmado por David McKenna *(American History X)*. ☛ **Radical Entertainment. PS2, PC. Mayores de 18 años. 39,99 euros.**



Al Pacino es Tony Montana en *Scarface: The World is Yours.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Los aliados frente al mal

'Company of Heroes' es un videojuego de estrategia basado en la segunda guerra mundial

Hay decenas de juegos ambientados en la segunda guerra mundial. Aunque en su mayor parte son títulos de acción, también los hay de estrategia, como es el caso de *Company of Heroes* para PC. El juego comienza con el desembarco de Normandía y tiene como misión expulsar a los nazis y devolver así el control a los aliados. No será una tarea sencilla: controlar a los soldados, los edificios, la munición o los vehículos en un escenario de gran tamaño es apasionante, pero también complicado. Pese a su manido argumento, *Company of Heroes* cuenta con auténticas bazas ganadoras: el sonido, los gráficos y el realismo de la etapa que refleja. No apto para personas con poca paciencia; en cambio, es muy recomendable para aquellos acostumbrados a desarrollar técnicas de invasión y combate.

Sus mejores *bazas son el realismo que refleja, el sonido y los gráficos*

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **2** 'Pokémon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Rojo' (GBA). **3** 'Need for Speed Carbono' (PS2). **4** 'Pokémon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Azul' (DS). **5** 'New Super Mario Bros' (DS). **6** 'FIFA 07' (PS2). **7** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **8** 'Animal Crossing: Wild World' (DS). **9** 'Imperivm Civitas' (PC). **10** 'Need for Speed Carbono' (PSP).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

GADGETS

LEE EL ARTÍCULO COMPLETO EN www.20minutos.es

PARA QUE la música TE SIGA A TODAS PARTES

Los **reproductores de MP3** serán un año más las estrellas de las Navidades. Te contamos cómo elegir el más idóneo

PABLO NIETO

Comprar un MP3 equivale en la mayor parte de los casos a apostar por un caballo ganador. El que tiene uno siempre puede mejorar y no tenerlo equivale a estar desconectado tecnológica y musicalmente. Si no sabes cuál adquirir, te detallamos algunos puntos que no debes pasar por alto:

A TENER EN CUENTA

Capacidad → **Memoria Flash**. Son los de menor capacidad y los más baratos, pero puede que no necesites más. Lo más común es que los encuentres desde 512 MB hasta 8 GB. Si lo adquieres con poca capacidad de serie, pero te interesa ampliarla, ya hay modelos que admiten tarjetas. **Disco duro**. Si quieres llevar toda la discoteca en la palma de la mano, tendrás que optar por un reproductor con disco duro. Los hay hasta 80 GB y suelen incluir más funciones. Que no te digan las canciones que te caben en el reproductor, sino la capacidad que tiene. Una canción en MP3 con buena calidad ronda los 4 MB.

Prestaciones → Muchos reproductores incluyen visualización de fotos y vídeo. Además de a la capacidad, presta especial atención a la pantalla. No te ofrecerá demasiada autonomía un reproductor de vídeo de 2 GB. Tampoco te resultará muy cómodo ver una película en una pantalla de 1,5 pulgadas. Si vas a ver vídeo, imprescindible que la pantalla sea al menos de 2,5 pulgadas. Por último, es muy bonito que el MP3 tenga pantalla en color, pero si sólo vas a reproducir música, te bastará con leer el título de las canciones.

Tamaño → Piensa bien si te compensa llevar un MP3 diminuto. Salvo contadas excepciones, los fabricantes tienden a reducir el tamaño, pero no los hacen más manejables, y la pantalla también se reduce. No es cuestión de llevar un ladrillo, pero no te facilitará el uso el hecho de que cada botón sirva para siete opciones distintas. Además, no hay apenas diferencia entre llevar un MP3 de 40 o de 100 gramos.

Por norma general, cuanto mayor sea su capacidad, más batería gastará. Por otro lado, fíjate en si lleva pilas o batería, además de si tiene varias posibilidades para cargarlo aparte de la corriente eléctrica: por USB, si necesita de una base especial, etc. Es mejor que la batería del MP3 sea reemplazable, ya que con el tiempo si ésta se deteriora puedes comprar otra.

Extras → Es recomendable que se puedan pasar archivos desde cualquier ordenador sin necesidad de *software*. Fíjate en si lleva radio y si el dispositivo permite grabar de ella. Muchos modelos también incluyen micrófono, lo que permite usarlos como grabadora.



Diminuto y cilíndrico, similar a un móvil, con forma de ballena... Los MP3 no sólo compiten en capacidad y prestaciones, sino que apuestan cada vez más por despuntar con sus diseños.

blogs 20



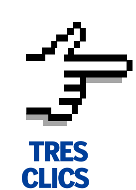
La alta definición

Tras casi un año hablando del HD DVD y el Blu-ray, los formatos que buscan suceder al DVD, los primeros reproductores llegan a España. Son formatos incompatibles, y la venta masiva de uno supone la casi extinción del otro. Todo apunta a que el consumidor no está muy dispuesto a invertir en renovar su actual DVD, su televisor y añadir un buen equipo de sonido. Toshiba es realista y habla de 2010 como fecha estimada en la que el formato de alta definición superará en ventas al DVD. Si quiere ser un precursor tecnológico, ya sabe. Eso sí, ser pionero se paga, y el primer reproductor HD DVD cuesta 699 euros. Sin disco duro.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



TRES CLICS

Aprende algo más

¿Sabías que originalmente la coca cola era verde? Ésta y otras cosillas en... *http://mx.geocities.com/master_chobojo/buena_onda/curiosidadesculturales.htm*



La bitácora bélica

Una lista de curiosidades y anécdotas sobre la guerra y otros episodios históricos. *www.editorial-bitacora.com/armagedon/curioso/curiosoweb.htm*



Sentimentómetro

¿Cómo te encuentras hoy? Enfadado, deprimido, enamorado... El Doctor Morales tiene la receta: *www.portalmix.com/misterios/sentimentometro*



TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es



LOS **superhéroes,** EN GUERRA

Dos videojuegos permiten meterse en la piel de los **personajes de cómic**

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Esta Navidad los personajes de Marvel se enfrentan a los de la Liga de la Justicia... al menos en las estanterías. No es la primera vez que salen a la venta videojuegos basados en los personajes de las editoriales de tebeos Marvel y DC Comics, pero sí es una novedad que héroes de una y otra entren en las tiendas al mismo tiempo gracias a dos lanzamientos casi simultáneos. *Marvel: Ultimate Alliance* y *La Liga de la Justicia: Héroes.*

Títulos de Superman o Spiderman ha habido muchos, pero hasta el momento había habido pocas oportunidades de manejar a varios superhéroes en un única aventura, aunque fueran del mismo grupo. La misión será la misma en ambos casos: proteger al mundo de los villanos que intentan dominarlo. La elección de un videojuego u otro dependerá de las preferencias que se tengan por el cómic clásico.

DOS JUEGOS EN LIZA

'La Liga de la Justicia' → Permite a uno o dos jugadores meterse en el traje y la piel de Superman, Batman, Linterna Verde, la Mujer Maravilla o Flash, entre otros muchos.

En una mezcla de juego de acción y aventura, los superhéroes tendrán que enfrentarse a dificultades de todo tipo para conseguir salvar la ciudad. El jugador deberá tener presente no sólo los poderes que tiene cada uno de los personajes, sino también su personalidad, ya que, por ejemplo, la decisión que toma Linterna Verde puede no ser secundada por Batman si va contra sus principios.

'Marvel: Ultimate Alliance' → Incluye un reparto de hasta 140 héroes, aunque en principio el jugador tendrá que elegir entre veinte de ellos, tales como Lobezno, Spiderman, el Capitán América o Elektra, para formar su propio equipo de invencibles.

También habrá que escoger un nombre para el mismo, diseñar su logotipo e incluso el vehículo en el que van a moverse los protagonistas. Por supuesto, no faltan supervillanos, como el Doctor Muerte o el malísimo Galactus.

Elektra, heroína de Marvel. Arriba, los personajes de la Liga de la Justicia.

FICHA TÉCNICA 'La Liga de la Justicia' ● PLATAFORMAS: **DS, GBA, PS2, PSP** ● PRECIO: **desde 39,95 euros** ● EDAD: **a partir de 12 años.**

FICHA TÉCNICA 'Marvel: Ultimate Alliance' ● PLATAFORMAS: **GBA, PC, PS2, PSP, Xbox 360, Wii** ● PRECIO: **desde 39,95 euros** ● EDAD: **+12.**

¿EN QUÉ SE **gastan** MIS 60 EUROS?

Forbes cuenta dónde va parar el dinero que cuesta cada juego

Los jugones se han quejado tradicionalmente del elevado precio de los videojuegos (entre 60 y 70 euros para consolas de sobremesa). Según un estudio que acaba de publicar la revista *Forbes,* el principal motivo es que el desarrollo de uno de estos productos cada día se asemeja más a la producción de una película de Hollywood, lo que implica, por parte de las compañías desarrolladoras, elevadísimas inversiones que pueden alcanzar los 20 millones de dólares.

Teniendo en cuenta que el beneficio que cada unidad vendida proporciona al desarrollador es de un dólar aproximadamente, ¿adónde va a parar el resto del dinero que pagamos por un videojuego? Pues el 45% va a parar a producción y diseño, y el 55%, a gastos de fabricación, distribución, publicidad, etc. La tarta se reparte así, más o menos:

Arte/diseño: un 25% (aproximadamente, 15 dólares).
Programación: un 20% (unos 12 dólares).
Venta al público: un 20% (unos 12 dólares).
Dinero para el fabricante de la consola: 11,5% (7 dólares).
Marketing: 7% (4 dólares).
Publicidad: 5% (3 dólares).
Manufactura y empaquetado: 5% (unos 3 dólares).
Licencias: 5% (3 dólares).
Distribución: 1,5% (aproximadamente, un dólar).
Costes corporativos: 0,3% (unos 20 centavos). **DANIEL GONZÁLEZ.**



La saga *Metal Gear Solid,* una de las más vendidas.

Tácticas de guerra

'Mark of Chaos' se mantiene fiel al espíritu del 'Warhammer'

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS



LARA FISHER

Hace más de diez años que vio la luz la primera adaptación en videojuego del popular juego de tablero *Warhammer*. Son muchos los títulos que han intentado recrear su peculiar mundo, unos con más suerte que otros. Este ***Mark of Chaos*** se mantiene fiel al juego de mesa, añadiendo posibilidades propias.

En primer lugar, tendremos que elegir qué bando queremos manejar. A las armadas iniciales del Imperio y del Caos se sumarán posteriormente los skaven o los altos elfos. La misión será resultar vencedor en múltiples batallas a gran escala, manejando razas como orcos, enanos o vampiros.

Una de las críticas que se hace habitualmente a los juegos de estrategia es que hay que estar demasiado pendiente de factores como la gestión de recursos en detrimento de las propias batallas. En esta entrega de *Warhammer* se ha eliminado esa gestión, lo que provoca un juego más ágil, más centrado en el combate a tiempo real.

Mark of Chaos se caracteriza por un buen aspecto visual, y los aficionados al juego de mesa sabrán disculpar algunos de sus puntos mejorables, como la escasez de mapas. El detalle de los personajes y, sobre todo, la variedad que otorga el hecho de que se puedan personalizar hace ganar muchos puntos a este título. Eso sí, si tu ordenador no es de última generación, mejor mira primero los requerimientos técnicos del juego.

Y mañana **DVD,** *por José Ángel Esteban*

LOS MÁS VENDIDOS*. **FICCIÓN: 1** 'Yu-Gi-Ih! GX Tag Force' (PSP). **2** 'Deep Labyrinth'(DS). **3** 'Super Fruitfall' (PS2). **4** 'Super Fruitfall' (Wii). **5** 'GottliebPinball Classics' (Wii). **6** 'Cracy Frog Racer 2' (PC). **7** 'Un vecino infernal. Compilación' (Xbox 360). **8** 'Miami Vice-Corrupción en Miami (Xbox 360). **9** 'Future Tactics' (Xbox 360). **10** 'Kao 2' (Xbox 360). FUENTE: GAME.ES

*DEL 20 AL 25 DE DICIEMBRE

INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

COMPRAS seguras EN LA RED

Las transacciones 'on line' se disparan, pero ¡cuidado!: **podemos caer en la trampa**

FRAN POMARES
20 MINUTOS

La tarjeta de crédito en una mano, el ratón en la otra. La compra *on line* está a punto de consumarse, pero... ¡cuidado!, podemos estar a punto de caer en una trampa que nos vacíe la cuenta corriente. El fraude en las compras a través de Internet creció en los primeros cuatro meses de 2006 un 50% con respecto al año anterior, según un estudio de Panda Software.

Uno de cada cinco españoles realiza habitualmente este tipo de transacciones, según datos de Red.es, por tanto, es preciso tener en cuenta algunos consejos antes de dar nuestros datos bancarios.

ANTES DE COMPRAR

Direcciones cortas → No fiarse, en principio, de las direcciones demasiado largas. Confirmar que la página donde se va a realizar la compra corresponde realmente al vendedor y no es de algún desaprensivo.

Investigar → A través de la propia Red, buscando referencias en otros sitios o rastreando los comentarios de otros usuarios, verificar que la página que nos interesa no es una fachada sin venta tras ella.

Evitar los 'links' → No acceder a páginas de compra a través de enlaces recibidos en el *e-mail*. Teclear la dirección siempre a mano.

Dirección segura → Comprobar que la dirección del sitio es segura. Debe empezar con *https://*. Ha de aparecer un candado cerrado en la barra de estado del navegador.

Comprobar los datos → Haciendo doble clic sobre el candado aparecen los datos del lugar visitado. Corroborar que coinciden.

Formularios → Enviar todos los datos personales (nombre, números de cuenta...) a través de formularios seguros, nunca por *e-mail*, que es fácilmente detectable.

Seguridad avanzada → Hacer uso de los medios de seguridad avanzados ofrecidos por las entidades bancarias: tarjetas de compra *on line*, seguros de compra...

Actualizar → Tener al día los programas instalados con los parches de seguridad que vayan saliendo.

Más información: *www.red.es* y *www.pandasoftware.es*



Antes de la compra *on line* conviene comprobar quién hay detrás.

DOS CIFRAS

Cada vez nos roban más

Los datos invitan a la reflexión. En 2005 la cantidad media robada en fraudes *on line* era de 5.249 euros por víctima. Esta cifra, sin embargo, ha crecido notablemente en los últimos meses, pasando a 6.383 euros de media por víctima, según Panda Software. Para más información, *www.nomasfraude.com.*

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Jugar a la PS3 como siempre

Hasta hace poco tiempo sólo había una forma de jugar con la consola: el usuario se sentaba frente a la pantalla y pulsaba los botones. Sin embargo, han empezado a aparecer mandos con formas y funciones diferentes que han creado nuevas formas de jugar. La culminación de estos nuevos modos de juego ha llegado recientemente con la aparición de Nintendo Wii. Sony, a la que se puede considerar como la responsable de la popularidad de los juegos sociales, sigue apostando en su continuista PlayStation 3 por la potencia gráfica, como ya hiciera Microsoft con Xbox 360. En la presentación del Blu-ray Club en Madrid, tuve la oportunidad de probar la nueva consola de Sony, que no llegará hasta marzo. Sin lugar a dudas, su capacidad gráfica es brutal y las imágenes que pude ver en un plasma gigantesco me dejaron boquiabierta. Aunque es imperdonable que el mando no tenga vibración, PS3 supone un paso de gigante hacia la alta definición. Los analistas se empeñan en considerar que las cifras de PS3 serán iguales a las de la exitosa PS2; una consola de la que se han vendido cerca de 110 millones de unidades. Pero los tiempos han cambiado. La competencia también lo ha hecho, y parece que la originalidad está atrayendo a más jugadores que la potencia. Lo que consiga la PS3 será el indicativo de una nueva tendencia entre los jugadores: ¿se comprarán una PS3 o preferirán por el mismo precio tener una Xbox 360 y una Wii?



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTELIGENCIA

En 50 años, rebelión de la máquina

Un estudio británico asegura que, dentro de unos cincuenta años, la inteligencia artificial estará tan desarrollada que los robots exigirán derechos legales.

Sí, las máquinas se rebelarán contra los humanos, exigirán derechos, tomarán bebidas alcohólicas y fumarán puros... ¿Dónde está la base científica de esto? Es la misma que si digo yo que dentro de dos mil años habrá casas voladoras; pero yo no cobro por decir chorradas. ***Alguien.***

¿Es el día de los inocentes, o es que los supuestos expertos se han vuelto definitivamente locos de atar? La inteligencia artificial no existe; una máquina no puede soñar, imaginar, tener pensamientos abstractos... Lo único que hace es lo que nosotros le decimos que haga. Por ejemplo, si juegas con una pistola cargada a la ruleta rusa, a lo mejor te pegas un tiro, pero eso no quiere decir que la pistola se haya rebelado contra ti. Pues con un superordenador pasa exactamente lo mismo. ***Todos locos.***

A mí de pequeño me decían que para el año 2000 los coches volarían... Pero, sin tener en cuenta a los de *Regreso al futuro 2*, no he visto yo tal cosa. Además, quizá los humanos ya lograron que las máquinas tuvieran inteligencia artificial, que éstas fueran mucho más capaces que los humanos, quizá ya hubo guerras entre hombres y máquinas, quizá las máquinas vencieran, quizá ahora es todo una realidad virtual recreada por las máquinas para someter a las personas en un mundo en el que hay tantos problemas que no se preocupan por comprobar si es real lo real, y que les impediría en este mundo virtual desarrollar esa misma tecnología que ya hicieron, quizá sea todo una ilusión creada por las máquinas, quizá... los hermanos Wachoswsky me demanden por plagio. Quizá... ***DrjackZon.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Cualquiera que tenga nociones de inteligencia artificial sabe que a día de hoy está limitadísima. El hombre no sabe bien cómo funciona la inteligencia humana, así que es imposible reproducirla. El ordenador más inteligente que existe tiene la inteligencia de una mosca. Lo único en lo que nos superan las máquinas es en velocidad y cantidad de datos, pero nuestra inteligencia es mucho más eficiente. Hizo falta un maquinón monstruoso para ganar a Kasparov al ajedrez, y después vino otro humano y acabo cargándose el ordenador sin pestañear. ***Un informático.***

Sea un estudio chorra o no, a mí me da mucho miedo, pues no tienen una ética como nosotros, y además los robots pueden hacer cualquier cosa mil veces mejor que una persona si está preparado para ello. Por tanto, nos quitarán el trabajo. ¿Será el fin de los humanos? De confirmarse este estudio, así será, pues podrán vivir como una persona, reproducirse, aprender y mejorar. ***Opinión.***



Las máquinas podrían rebelarse, como en *Terminator.*

ORDENADORES

Panasonic ha empezado a fabricar baterías para portátiles a prueba de incendios para evitar que se repitan incidentes como los que se han producido este año.

Esto es una auténtica bobada. Una buena batería bien hecha no se sobrecalienta. Yo tengo un portátil comprado hace tres meses y no se recalienta en absoluto. Lo que sí veo es que la batería dura apenas dos horas y media. Esto es lo que deberían solucionar definitivamente, porque al final, tanto portátil tanto portátil... y tienes que andar enchufándolo cada dos por tres.. ***Mande.***

Me han acongojado, yo que muchas veces me tiro con el portátil encendido una semana entera... ***Troll.***

VIDEOJUEGOS

«No hay que criminalizar los videojuegos, aunque pueden tener algunos riesgos», asegura la ministra de Sanidad, Elena Salgado.

Por fin alguien sensato. Si se meten con los videojuegos, que se metan también con el cine, pues los videojuegos ya no consisten en matar marcianitos. Ahora son auténticas películas interactivas en las que controlamos al protagonista, aunque depende del género: puedes convertirte en piloto de motos o fórmula 1, hacer ejercicio... Es el nuevo y definitivo arte. De ahora en adelante sólo quedará perfeccionarlo aún más si cabe... ***Psss.***



TRES CLICS

Una cita en el Real

Visita virtualmente el Teatro Real de Madrid. La página permite moverse con total libertad por todas las dependencias.

www.teatro-real.com



Zumbidos en la Red

El mundo, visto desde la perspectiva de un joven gallego fuera de casa. Pasión por el periodismo y nada de tópicos.

www.porsilasmoscas.net



«Ya no soy obeso»

Toda la información sobre los riesgos que conlleva la obesidad, cómo tratarla y algunas pautas para prevenir esta enfermedad.

www.obesidad-plus.com





Assassin's Creed se caracteriza por detallados entornos abiertos en los que el protagonista puede moverse con total libertad.

Un año SIN SOLTAR LOS MANDOS

Potencia gráfica y **videojuegos sociales** son los dos elementos clave para el año que comienza

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

El año 2006 ha sido el de la consolidación de fórmulas de juego alternativas. En un sector tradicionalmente dominado por la potencia gráfica, los desarrolladores empiezan a apostar con firmeza por los juegos sociales, aquellos que supeditan su apariencia a aspectos como la interactividad y el juego en equipo.

Este año que comienza los videojuegos van a estar divididos en dos grandes grupos. En un lado de la balanza se encuentran los de argumento clásico y aspecto visual impresionante. Son títulos desarrollados sobre todo para PC, Xbox 360 y PlayStation 3. Uno de los más esperados es *Halo 3*, para Xbox 360, cuyas versiones anteriores se han convertido en el amuleto de Microsoft. Pero también destacan nuevos juegos, como *Mass Effect*, un título de acción futurista con tintes morales. *Bioshock* será uno de los destacados para PC.

En el otro lado de la balanza, 2007 traerá títulos que apuestan por formas de juego innovadoras. Aunque los más llamativos son los desarrollados para Wii, también el resto de plataformas están apostando por esta alternativa. Destacarán los herederos de *SignStar*, *Buzz*, *Guitar Hero* o *Brain Training*, pero también nuevos lanzamientos, llamativos tanto por su argumento como por la forma de juego. Es el caso de *Wario Ware: Smooth Moves*, que incluye minijuegos como dar la vuelta a una tortilla o bailar el hula-hop, y *Rapala Tournament Fishing*, que propone ir de pesca moviendo el mando de la Wii como una caña tradicional.

Y para amantes de la variedad, *Super Smash Bros Brawl* para Wii reunirá a los protagonistas de varios títulos. Solid Snake, Pikachu y Kirby, juntos y revueltos.

LA ÚLTIMA EN ATERRIZAR

La PlayStation 3 verá la luz en marzo y con ella un nuevo grupo de títulos exclusivos. Aunque buena parte de ellos intentarán llevar al límite la potencia gráfica de la consola, como *Gran Turismo* o *Metal Gear Solid*, no se descarta que también salgan para esta consola secuelas de los juegos sociales que ya han tenido éxito en la PS2. Junto con la Xbox 360, la PS3 apuesta por la alta definición y el juego *on line*. Títulos como *Assassins's Creed*, disponible para ambas consolas, será uno de los más destacados de este año.



El Jefe Maestro, protagonista del juego *Halo 3*.

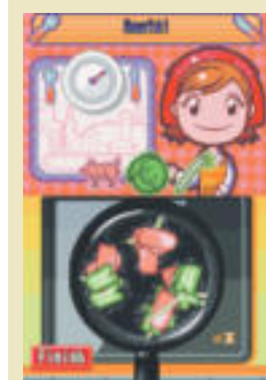
Imágenes de *Mass Effect* (arriba), ***Bioshock*** (centro) y ***Wario Ware: Smooth Moves*** (abajo).

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

¿Qué hay para cenar?

***Cooking Mama** nos pone a prueba en la cocina sin tratar de ser un recetario. Apto para muy frikis*

Cooking Mama es uno de esos juegos con sabor japonés que, antes de existir la Nintendo DS, no había posibilidad de adquirir si no era de importación. Forma parte de los títulos catalogados de muy frikis, como en su día lo fue *Elektroplankton.* Alejado de los clásicos juegos de acción, lucha o plataformas, consiste en un conjunto de 76 minijuegos en el que hay que ir superando distintas pruebas de cocina:



cortar lechuga, preparar un plato con buen aspecto, empanar gambas, estar pendiente del tiempo de cocción y hasta enfriar un plato a base de soplar al micrófono de la consola. Con tres modos de juego: recetas sencillas, combinación de platos y perfeccionamiento de técnicas, muchos encontrarán el título demasiado sencillo. En cada una de las recetas preparadas se obtiene una calificación de medalla de oro, plata y bronce, dependiendo de lo bueno que resulte el plato. *Cooking Mama* consigue despertar adoración y odio a partes iguales entre los usuarios. No es apto para jugadores sin pulso ni para aquellos que sólo disfrutan con argumentos clásicos. Además, abre el apetito.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Rojo' (GBA). **2** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **3** 'Eye Toy: Play 3'. Platinum (PS2). **4** 'Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi'. Platinum (PS2). **5** 'Tekken 5'. Platinum (PS2). **6** 'Yoshis Island DS' (DS). **7** 'Buzz Sports Quiz' + 'Buzzer Controllers' (PS2). **8** 'Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2' (PS2). **9** 'Nba Live 07' (PS2). **10** 'Grand Theft Auto: Vice City Stories' (PSP).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

GADGETS

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

ALARGA LA VIDA DE TUS baterías

Así se evitan **engorros tan habituales** como el 'efecto memoria' o la descarga

IVÁN GARCÍA

Cada vez tenemos más dispositivos electrónicos y todos son ávidos devoradores de energía en forma de baterías de todo tipo. La tecnología de las baterías ha evolucionado mucho, pero los buenos consejos para su cuidado lo hacen más despacio. Te enseñamos los tipos que hay y cómo conservarlas en mejor estado.

TIPOS DE BATERÍA

No recargables → Las tradicionales pilas cada vez se usan menos. Las salinas han sido prácticamente sustituidas por las alcalinas, de mucha más duración. En algunos equipos, como cámaras digitales, suelen incluirse pilas de litio, aún más potentes y caras que las alcalinas. Olvida cualquier truco casero para recargarlas: es imposible y lo único que puedes provocar es un accidente.

Níquel-cadmio (Ni-Cd) → Admiten muchas recargas, pero hay que tener cuidado de que siempre sean completas. De no hacerlo así, iremos perdiendo capacidad por el llamado 'efecto memoria'. Lo mismo ocurre si después de cargadas se dejan mucho tiempo en el cargador. Prácticamente están en desuso.



La pilas ni-MH tienen menor tiempo de vida útil que las ni-cd.

Níquel-hidruro (Ni-MH) → El 'efecto memoria' es mucho menor, de manera que no es necesario que las descargas sean completas, pero conviene hacerlas así de vez en cuando. Tienen un menor tiempo de vida útil (menos ciclos de carga) y mayor perdida de carga, aunque no se usen.

Ión de litio y polímero de litio → No tienen 'efecto memoria', por lo que no hay que descargarlas completamente. Es más, hacerlo es perjudicial, pues la batería puede llegar a dejar de funcionar si se deja así durante un tiempo. Tampoco es necesario hacer una primera carga prolongada. Si no las vas a usar durante mucho tiempo, lo mejor es dejarlas con el 40% de carga, sacarlas de su aparato y guardarlas en un lugar fresco y seco.

En el portátil → Una de las cosas más perjudiciales para la batería del ordenador es tener el portátil siempre, o casi siempre, enchufado. Al hecho de mantener la batería cargada al 100% de forma permanente se une la elevada temperatura que se suele generar, que es siempre compañera de esta práctica. Por tanto, es mejor quitarla y usarlo sin batería.

Además, aunque ya todas las baterías de portátiles son de litio (ión o polímero), conviene hacerles una descarga completa alguna vez. En este caso, no por culpa del 'efecto memoria' –que no existe–, sino para que se recalibren los indicadores de carga que muchas de ellas suelen llevar.

---

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Sin solución para el canon

La RAE define «solución» como la «acción y efecto de resolver una duda o dificultad». A finales de junio del pasado año se aprobó la nueva Ley de Propiedad Intelectual, que enfrentaba a la mayoría de los usuarios y a la industria con varias entidades de gestión de derechos de autor. La ley no aclaraba mucho las polémicas al respecto del canon digital, limitándose a ampliar la aplicación del canon a los «soportes y materiales idóneos». No se especificó claramente cuáles eran ni la cuantía con la que se verían gravados (se habló de reproductores MP3 y teléfonos móviles). Industria y entidades de gestión tenían que ponerse de acuerdo en este tema. No ha sido así y hoy se está igual de lejos de la solución que al principio, con la única diferencia de que se van agotando los plazos. Todo apunta a que los Ministerios de Cultura e Industria, Turismo y Comercio tampoco podrán ofrecer una solución a partir de una base que muchos consideran injusta y un freno a la sociedad de la información. Cuando se trata del canon digital, resolver no es exactamente lo mismo que tomar una determinación. Los ministerios anunciarán los dispositivos y sus nuevos impuestos en un plazo de tres meses, aunque no parece que vaya a ser la solución definitiva para ninguna de las partes por diversos motivos. Los usuarios ya podemos ir preparando las pancartas de protesta para este 2007, que todo apunta a que nos van a hacer falta.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es**

el foro de www.20minutos.es

DVD PIRATEADOS

«Nunca sacarán un sistema anticopia inviolable»

Un *hacker* dice haberse saltado la protección anticopia de los nuevos DVD, el Blu-ray de Sony y el HD-DVD de Toshiba

¿Por qué ponen anticopia en los CD y DVD? ¿No estamos pagando un canon por cada CD o DVD que compramos? Los *antycopy* son ilegales, porque no me permiten hacer uso del canon que pago ni hacer mi copia de seguridad. Que se apliquen el cuento, que ya hay denuncias a nuestro favor en este tema. *Pepon.*

No hay ninguna crisis ni la va a haber, no creo que las grandes discográficas se vayan a hacer pobres porque haya descargas ilegales de sus películas y su música, como la hay de videojuegos. Quien se mete en este negocio es porque sabe que va a sacar tajada. *Opinión*.

Esto es la guerra eterna. Nunca sacarán un sistema anticopia inviolable. No tiene ningún sentido. Cuando sale un nuevo sistema anticopia, todos los *hackers* del mundo compiten para apuntarse el tanto. *Jesús.*

ABUELA 'BLOGUERA'

Nació en Muxía (A Coruña) el 23 de diciembre de 1911 y la semana pasada, por su cumpleaños, su nieto, «como es muy cutre», le regaló un *blog...* y ella tan feliz, porque le encanta Internet. María Amelia se convirtió así en la abuela de la *blogosfera* española.

¿Tan increíble es que una persona mayor tenga inquietudes? Cumplir años no significa volver a la infancia, como cree mucha gente. Si se tiene la suerte de escapar a la enfermedad, un anciano es, evidentemente, más sabio que cualquiera de nosotros. *Juana.*

Ole por las abuelitas marchosas. Me encanta que a parezcan estas personas para que se nos vaya de la cabeza la imagen de los abuelitos de camilla y buen vinito, que si tienen ánimo y vitalidad, las personas mayores son la caña. *Shan.*

A mi abuela lo que le encanta y a lo que está enganchada es a chatear por el Messenger, sobre todo con la familia; no hay quien la quite del ordenador. Eso sí, con su cámara y su micrófono, que lo de las teclas no la va (por la artrosis, según ella; pero creo que es por vagancia). *Nieto orgulloso.*

ESCÁNDALO EN APPLE

La falsificación de unos documentos supuestamente con el objetivo de optimizar el valor de las *stock options* de los directivos ha provocado una caída en las acciones de la compañía de un 5%.

Y salta la noticia cuando Windows Vista comienza a ver la luz, y en las fechas navideñas, cuando más se vende, ejem... *Lazarus Darrforl.*

Eso no significa que los productos Apple sean mejor o peores, lo único que significa es que, como en todos lados, hay gente que mete la mano para sacar tajada. *kazadhun.*

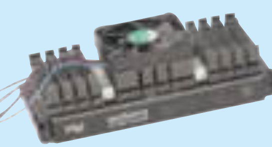
PASO A PASO

CÓMO SILENCIAR EL ORDENADOR

Las CPU, esas enormes torres que integran todos los componentes del ordenador, comenzaron a hacer ruido desde que los ordenadores están encendidos horas y horas en todos los hogares. Los ventiladores y otros elementos se ensucian y, además de molestar, no rinden con la misma eficacia. Para remediarlo sólo hay que seguir unas recomendaciones.

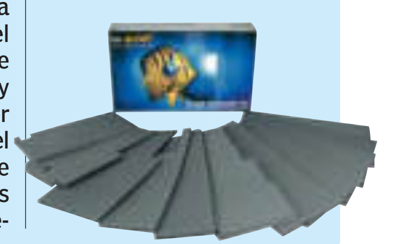


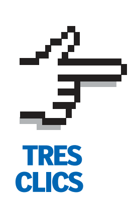
1 FUENTE DE ALIMENTACIÓN. Es el componente del ordenador que más ruido hace, ya que integra un ventilador de grandes dimensiones que no para de girar ni un solo momento. En la mayoría de casos, al estar ubicado en el suelo, recoge todo el polvo y suciedad que encuentra, por lo que es conveniente limpiarlo regularmente. Para ello, sólo es necesario desmontar la fuente con cuidado, desenchufando todos sus cables, y acceder al ventilador con un destornillador. Este proceso también puede realizarse sin necesidad de desmontar la fuente, limpiándola desde el exterior con un bastoncillo para los oídos. Ya existen en el mercado fuentes que no incorporan ventiladores y que disipan el calor a través de su carcasa de aluminio y mediante ranuras y muescas. Son mucho más caras, pero el silencio está asegurado.



2 MICROPROCESADOR. Es otro de los componentes del PC que también integra un ventilador que genera ruido y se ve afectado por la suciedad que penetra en el interior de la torre. Aunque podemos prescindir de él y sustituirlo por un disipador especial, el riesgo de que el microprocesador deje de funcionar correctamente es alto. Por ello, es más conveniente limpiarlo de vez en cuando. Para acceder al ventilador del microprocesador, sólo hay que desmontar la tapa de la torre y localizarlo. El ventilador suele estar sujeto al disipador que está pegado al micro. No es necesario desmontarlo para limpiarlo cómodamente, aunque conviene despejar las ranuras del disipador, que también se llenan de polvo y suciedad.

3 AMORTIGUADOR DE RUIDO. Como medida final, podemos cubrir el interior de la torre con material aislante, de forma que los sonidos no escapen al exterior. Estos materiales son planchas que amortiguan el ruido y que se instalan fácilmente. Sólo hay que recortarlas a la medida de las tapas laterales, techo y suelo de la torre, y pegarlas en la cara interior. La instalación de este material también podremos repetirla en otros lugares del frontal o la sección trasera de la torre, siempre en el interior de la caja.




TRES CLICS

Mi amigo el reptil
Alimentación, cuidados, terrario, fotografías, artículos, enfermedades... Una página dedicada en exclusiva a los reptiles.
www.reptiles.com.es



Los tengo todos
Una lista interminable de programas informáticos para que no te falte nada en el ordenador. Elige, descarga y serán tuyos.
http://es.softonic.com



Un robot personal
Ya puedes fabricar tu propio robot. Electrónica, circuitos, transmisores... Todo lo que necesitas saber sobre robótica.
www.superrobotica.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS www.20minutos.es

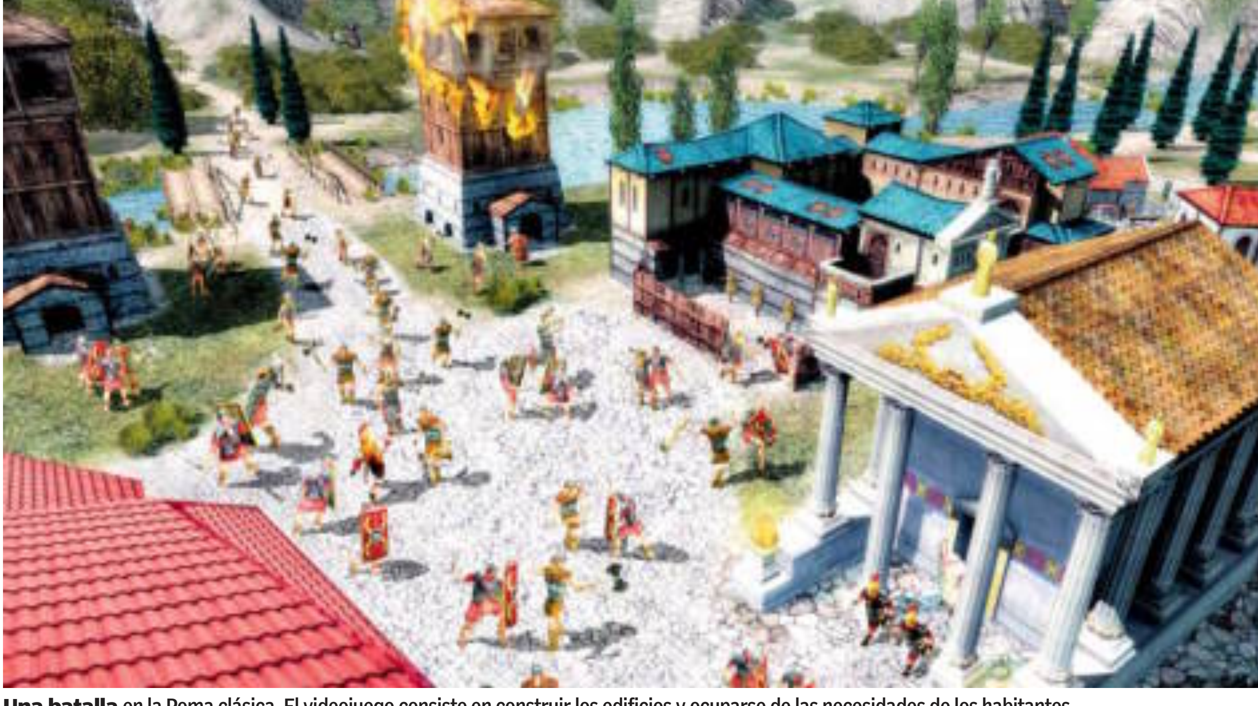
PASAJES DE LA historia CLÁSICA

'Imperium Civitas' te propone un reto: ser un buen gobernante y construir la civilización romana

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

La historia de Roma ha sido retratada en multitud de videojuegos. Divididos en juegos de acción y de estrategia, estos últimos son los que mejor han logrado mostrar la civilización en su conjunto. *Imperivm Civitas*, producción española con tres versiones previas, se centra en los aspectos de construcción y gobierno de la Roma clásica.

En primer lugar, hay que construir la civilización. Pero no sólo de edificios se compone un imperio, y, por ello, el buen gobernante también tendrá que ocuparse de las necesidades de sus habitantes. Si se hace de forma correcta, los ciudadanos estarán agradecidos y se obtendrá el favor del César; si no, el imperio se extinguirá rápidamente.



Una batalla en la Roma clásica. El videojuego consiste en construir los edificios y ocuparse de las necesidades de los habitantes.

Como en todos los juegos de estrategia, la seguridad también es un factor clave, por lo que no hay que descuidar las construcciones defensivas ni el adiestramiento de los ejércitos. Uno de los aspectos más valorados de los juegos de estrategia, además de la 'jugabilidad' o la temática, es la fidelidad con la que se representan las civilizaciones, e *Imperivm Civitas* ha recibido en Italia el premio Marco Aurelio, que se otorga a personas o instituciones que han promovido activamente la cultura romana.

Complemento educativo
Algunos expertos consideran que los videojuegos de estrategia basados en civilizaciones reales estimulan el interés por la historia, además de fomentar habilidades como la organización o la asociación de ideas. En un colegio del barrio de Santa Eugenia de Madrid se ha puesto en marcha una experiencia piloto que consiste en presentar *Imperivm Civitas* a alumnos de 12 a 15 años como herramienta complementaria al libro de texto. Se trata de observar si estos estudiantes muestran más interés hacia esa parte de la historia.

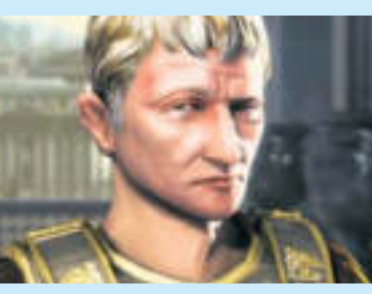
FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **FX Interactive** ● PLATAFORMA: **PC** ● PRECIO: **19,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.fxinteractive.com***

ROMA, FUENTE DE INSPIRACIÓN

La Ciudad Eterna ha servido de marco para gran cantidad de títulos de estrategia. Construcción de ciudades, batallas, mantenimiento del imperio o formas de gobierno son algunos de los temas más tratados. La elección de uno u otro dependerá en gran medida de si el jugador se orienta más hacia la batalla o hacia la táctica.



'CIVCITY ROME'
PARA INGENIEROS A GRAN ESCALA
La construcción de ciudades y la correcta administración de recursos es un argumento recurrente. Con influencias del juego *SimCity*, *CivCity* consiste en construir ciudades que puedan competir en recursos con Roma, sin dejar de lado el bienestar de los ciudadanos y de los trabajadores.



'CIVILIZATION IV. WARLORDS'
EL TÍTULO SIN FIN
Otra de las características de los juegos de estrategia son sus expansiones. Si el título inicial se ve acompañado del éxito, es más que probable que se lancen varias versiones posteriores con nuevos escenarios y batallas. Este *Warlords* es una expansión de *Civilization IV*. Añade nuevas civilizaciones, además de sus correspondientes líderes, como César Augusto.

'ROME TOTAL WAR'
LA REVOLUCIÓN DE UNA SAGA
Es el más antiguo de cuantos hemos repasado y cuenta con varias expansiones. Con distintos modos de juego, está centrado en las batallas y y comienza con las guerras púnicas (264 AC). Antes de centrarse en el imperio romano se lanzaron dos versiones anteriores ambientadas en Japón y en la Edad Media. La última entrega abarca desde la unificación de Grecia hasta la conquista del imperio persa.



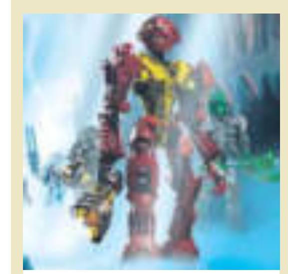
Imagen de *Rome Total War.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

'Bionicle Heroes'

Los desarrolladores de Star Wars en 'versión ladrillo' vuelven con más personajes de Lego

Bionicle Heroes es un sencillo juego de acción en tercera persona. Hay dos razas de guerreros enfrentadas: los toa inika y los piraka. Nosotros jugaremos con los primeros, teniendo que dominar sus habilidades (agua, fuego, aire, hielo, tierra y piedra), si queremos liberar a los habitantes de Voya Nui de la opresión de los piraka. El juego ofrece seis áreas diferentes, que a la vez se subdividen en múltiples niveles.
Es posible que sus desarrolladores se hayan esforzado en hacer un título agradable para todas las edades, y esta aspiración pueda provocar el rechazo de los jugadores más experimentados.



Es sencillo, *tal vez demasiado para algunos, pero es un juego entretenido*

El juego no destaca por su gráficos ni por su sonido ni por su historia, pero tampoco obtiene una mala calificación en esos aspectos.
Bionicle Heroes es un juego tibio, sin grandes aspiraciones, consciente de su público potencial. La mayor parte de los jugadores no tendrán problemas para culminar con éxito cada una de las misiones que se les proponen. Puede resultar demasiado sencillo, pero también es entretenido.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **2** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **3** 'Need for Speed Carbono' (PS2). **4** 'Tekken 5 (Platinum)' (PS2). **5** 'Big Brain Academy' (DS). **6** 'Gran Turismo 4 (Platinum)' (PS2). **7** 'World of Warcraft (tarjeta prepago 2 meses)' (PC). **8** 'Grand Theft Auto: Vice City Stories' (PSP). **9** 'Need for Speed Most Wanted (Platinum)' (PS2). **10** 'Gears of War' (X360).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

GADGETS

TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA EN www.20minutos.es



Las pantallas de alta definición son uno de los principales atractivos de la Feria de la Electrónica de Consumo, que se celebra en Las Vegas.

CON LA TELE, a todas partes

Los **dispositivos portátiles** de imagen y sonido serán las grandes estrellas de 2007

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

La Feria de la Electrónica de Consumo (CES), que comenzó el pasado lunes en Las Vegas (Estados Unidos), presenta desde grandes y brillantes televisiones de alta definición hasta diminutos dispositivos que convierten vídeos de Internet a la televisión.

Además, la movilidad es uno de los elementos clave del evento, dado que los consumidores demandan cada vez más que su música, programas de televisión y fotografías puedan ser portátiles. La mayor feria anual del sector en Estados Unidos, que visitarán unas 140.000 personas, sirve también para fijar la agenda de industria de la electrónica de consumo para 2007. Éstas son algunas de las novedades más esperadas por los aficionados.



MONITOR IPTV. Recibir contenidos audiovisuales deseados a través de internet ya es una realidad. Axion ha presentado en Las Vegas este pequeño monitor iPTV inalámbrico con una gran calidad de imagen. Se pondrá a la venta en marzo por unos 300 dólares (230 euros).



PORTÁTIL ULTRALIGERO. Una de las apuestas de Toshiba y Microsoft es el Portégé R400, un portátil ultraligero capaz de recibir y gestionar correo e información en tiempo real aunque esté cerrado o en suspenso. Dispone de una segunda pantalla, en la parte exterior del portátil, que permite ver las alertas y la agenda, además de navegar sin necesidad de abrir el ordenador.



BLU-RAY Y HD-DVD. LG Electronics lanzará el primer sistema que puede reproducir cualquier disco de alta definición, tanto Blu-ray como HD-DVD.

'GUITAR HERO II'. El videojuego, hasta ahora exclusivo para PS2, tendrá una versión para Xbox 360. Entre otras novedades, el título incluirá un nuevo periférico: esta guitarra blanca, que ha podido probarse en el CES y que contará, además de los botones de la PS2, con un nuevo botón central.





ORDENADOR DE DISEÑO. El Sony Vaio TP1 Digital Living System es un ordenador para el salón, con 300 GB de disco duro y teclado inalámbrico. Se espera que salga a la venta en marzo y costará unos 1.599 dólares (unos 1.230 euros).

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

YouTube, ¿sentenciado?

Cuando Google adquirió YouTube, el pasado 10 de octubre, los expertos ya habían alertado de que la compañía iba a tener problemas por cuestiones de *copyright*. Aunque en YouTube son los propios usuarios los que suben los vídeos, la compañía los aloja y, por tanto, son los últimos responsables. Para evitar problemas con empresas como Time Warner, Vivendi o Sony, Google llegó a un acuerdo con ellas. Incluso se habló de desarrollar una herramienta para detectar contenidos con *copyright*. Sea como fuere, YouTube es consciente de las indemnizaciones millonarias a las que puede enfrentarse, pero también sabe que es precisamente esa libertad la que atrae a millones de usuarios cada día. Lo que imagino que jamás se esperó YouTube es que Daniela Cicarelli, modelo y ex de Ronaldo, pudiera conseguir algún tipo de censura sobre la página. Pero así ha sido. Lo que no han conseguido los grandes estudios lo ha logrado esta mujer con una sentencia de un juez brasileño.

Todo comenzó a raíz de un vídeo en el que se la ve en actitud cariñosa con su actual pareja, que rápidamente se convirtió en el vídeo más visto desde Brasil. Presentaron entonces una demanda por «daños morales» que culminaba con una petición del cierre del sitio web si el vídeo no se retiraba. La semana pasada la justicia brasileña les dio la razón, aunque los expertos veían difícil algún tipo de medida contra el adalid de la Internet 2.0. No ha sido así y las compañías de telecomunicaciones de Brasil ya han comenzado a bloquear el acceso a YouTube desde ese país. Puede ser un importante revés económico para YouTube, que debe de estar asistiendo atónito a cómo un vídeo grabado por un *paparazzi* puede suponerle muchos más perjuicios que cualquier otro propiedad de una gran productora. Veremos cómo reacciona.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CAJA DE HERRAMIENTAS

NUEVAS FUNCIONES PARA TUS **DISPOSITIVOS**

ACTUALÍZATE EN LA RED

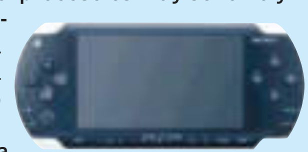
Muchos dispositivos multimedia pueden actualizar sus funciones a través de Internet. Los reproductores DVD, MP3, consolas portátiles, receptores de TDT e incluso las grabadoras de los ordenadores pueden adquirir nuevas características con sólo instalar unos archivos.

Desde que los contenidos digitales entraron en los hogares necesitamos dispositivos y programas que puedan interpretar sus formatos. Éstos incorporan un sistema operativo o *firmware* que les permite reconocer los contenidos multimedia. Aunque los últimos modelos incorporan características avanzadas, los que ya tenemos en casa requieren una actualización periódica.



Las webs de la mayoría de fabricantes contienen un apartado para actualizar el *firmware*. Sólo habrá que buscar la marca y el modelo del dispositivo y comprobar si existe una versión posterior.

Una vez localizado, tendremos que descargarlo al ordenador y transferirlo al dispositivo que se quiere actualizar. Generalmente, el proceso es muy sencillo y la mayoría de los fabricantes lo ofrecen de forma gratuita. Sin embargo, una mala gestión del proceso de actualización del sistema de la máquina podría provocar que ésta se estropease y, en este caso, se entenderá como un error del usuario que no estará cubierto por la garantía.



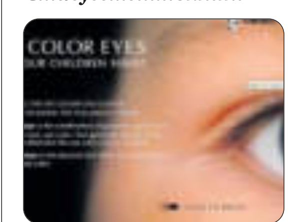


TRES CLICS

Tu granito de arena
Quieres ayudar, y ellos necesitan tu ayuda. No lo pienses más, busca la oferta que más te motive o se adapte a tu capacidad.
www.hacesfalta.org



¿Se parecerá a mí?
¿De qué color tendrán los ojos tus hijos? Calcula en esta web las probabilidades... *http://museum.thetech.org/ugenetics/eyeCalc/eyecalculator.html*



Sexo autóctono
Un museo islandés muestra 154 penes embalsamados o disecados de distintas especies autóctonas.
www.phallus.is



VIDEOJUEGOS

JUEGOS QUE hacen profesión

Enseñan a ser **abogado, médico o alcalde** mientras los chavales se divierten con la consola

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

No existe prueba ni estudio alguno que demuestre que los niños que se han entretenido con los videojuegos de Mario se hayan convertido en fontaneros. No obstante, según algunos estudios, divertirse con ciertos títulos puede ayudar a los jugadores a decidirse por la profesión que quieren desempeñar en el futuro.

Cierto o no, hay multitud de videojuegos que permiten familiarizarse con distintas profesiones. El último en llegar ha sido *Phoenix Wright: Ace Attorney*, una mezcla entre Perry Mason y Ally McBeal en el que el jugador adopta el papel de un abogado. Interrogar con astucia, exponer con precisión, recopilar las pruebas necesarias y buscar pistas que permitan la absolución del cliente son algunos de sus aspectos más destacados.

Cirujanos, bomberos...

Aunque tanto éste como otros videojuegos tienen un argumento fundamentalmente lúdico y no pretenden ser un reflejo de las profesiones en la vida real, unos están más cerca de retratarla que otros. Para aquellos jugadores con grandes aspiraciones profesionales, quizá el juego más representativo y más clásico de cuantos se han hecho sea *Sim City*. La misión es ser alcalde, un buen alcalde, para lo que hay que tener en cuenta numerosos factores: hacer una planificación urbanística adecuada, que los ciudadanos tengan trabajo, que puedan divertirse, que haya las suficientes zonas verdes, un transporte adaptado a sus necesidades, etc.

Fire Department, una aventura que fue creada en colaboración con bomberos reales, refleja los peligros a los que se enfrentan estos trabajadores diariamente. No obstante, también tiene una parte de aventura, como investigar quién ha podido causar un incendio.

Trauma Center, que estrenará en breve una versión para Wii, es otro de esos denominados simuladores de profesiones. El jugador se mete en la piel de un cirujano, que avanza en su carrera desde que es ayudante hasta realizar las operaciones más complejas. Cada decisión que tome en el quirófano marcará la diferencia entre convertirse en un cirujano de éxito o fracasar estrepitosamente.



Los principales personajes del videojuego *Phoenix Wright: Ace Attorney*.

EN EL COLEGIO

Aunque muchos educadores se burlan de la idea de introducir videojuegos en las escuelas como método de aprendizaje, David Shaffer, un profesor de la Universidad de Wisconsin, se inclina por todo lo contrario. De hecho, él y su equipo han desarrollado unos juegos, conocidos como *Epistemic Games*, con los que pretenden que los estudiantes aprendan a pensar igual que los ingenieros, periodistas, abogados o trabajadores de otras profesiones. Sus juegos no pretenden ser un reflejo exacto del trabajo real, pero sí desarrollar ciertas técnicas socializadoras que puedan ayudar a los estudiantes en su futuro profesional *(http://epistemicgames.com/)*.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMA: **Nintendo DS** ● GÉNERO: **Simulador** ● PRECIO: **39,95 euros** ● EDAD: **A partir de 7 años.** ● WEB: ***www.capcom.com/phoenixwright***

OTRAS NOVEDADES

'LOST PLANET: EXTREME CONDITION'. Un futuro apocalíptico: la humanidad se ha visto forzada a sobrevivir en un planeta helado que, además, está plagado de unos enormes seres *insectoides*. Al jugador le toca meterse en la piel del héroe, acabar con los bichos hostiles y hacer del planeta un lugar habitable, en una de las aventuras de acción más brutales de la temporada. ☛ **Xbox 360. +16 años. 69,95 €.**





'RAFA NADAL TENNIS'. El tenista español del momento es la estrella absoluta de este juego para la consola táctil de Nintendo. El jugador puede tanto controlar a Nadal como crear a su propio tenista para competir en los 20 torneos del juego. En cuanto al control, hay dos opciones: el tradicional y un novedoso control táctil. ☛ **Nintendo DS. +3 años. 49,99 €.**

'MACH. (MODIFIED AIR COMBAT HEROES)'. Un juego de aviación para la portátil de Sony en el que las persecuciones aéreas, las demostraciones de velocidad y las más increíbles acrobacias están a la orden del día. El espectáculo prima sobre la simulación en un título que se aleja del realismo para ofrecer la mayor diversión posible a los mandos de un avión. ☛ **PSP. + 7 años. 39,99 €.**





'DOA : XTREME BEACH VOLLEYBALL 2'. Las despampanantes chicas del famoso juego de lucha *Dead or Alive* vuelven a lucir palmito, mucho palmito, en la segunda parte de este título de voleibol playero extremo. Aparte de voley, hay varios minijuegos, muchos extras y, sobre todo, bastantes chicas explosivas vistiendo sugerentes biquinis. ☛ **Xbox 360. +12 años. 59,95 €.**

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El regreso de los orcos

La ampliación de 'World of Warcraft', el juego de rol más popular, por fin en las tiendas

La expansión *The Burning Crusade*, que llega tres meses después que la versión en castellano del juego original, aspira a hacer las delicias de sus seguidores. El mundo de Warcraft presenta a dos bandos enfrentados, la Alianza y la Horda.
El jugador debe crear un personaje (puede elegir raza, clase, profesiones...) y sumergirse en un gigantesco mundo de fantasía épica. Probablemente lo más atractivo, lo que ha conseguido *enganchar* a más de 8 millones de usuarios en todo el mundo, es la posibilidad de interactuar con los demás.
¿Qué trae de nuevo la expansión? añade dos nuevas razas: los Draenei, unos seres de la luz que se unen a las filas de la Alianza, y los Elfos de sangre, una raza adicta a la magia que se pone del lado de la Horda. Además, se han potenciado las batallas jcj (jugador contra jugador), se puede comprar una montura voladora para recorrer todo el territorio...
Novedades más que suficientes para garantizar la diversión durante meses.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'World of Warcraft: The Burning Crusade' (PC). **2** 'World of Warcraft'. Tarjeta prepago 2 meses (PC). **3** 'Age of Empires Collectors Edition' (PC). **4** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **5** 'World of Warcraft'. Castellano (PC). **6** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **7** 'Nintendogs: Dálmata y Compañía' (DS). **8** 'Tekken 5'. Platinum (PS2). **9** 'Big Brain Academy' (DS). **10** 'Wario Ware: Smooth Moves' (Wii).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL PRINCIPIO DEL FIN DE Google?

Los buscadores temáticos ganan terreno. Dan menos resultados, pero más concretos

IVÁN GARCÍA

Dicen algunos que si lo que buscas no está en Google es que no existe. Pero precisamente ése es su mayor inconveniente. Recopila tanta información y de sitios tan diversos, que a veces es difícil separar el grano de la paja. Aunque se pueden añadir condiciones a la búsqueda para hacerla sumamente compleja y filtrar el resultado, puede que ésta no sea demasiado concreta. Cuando las búsquedas que hacemos pertenecen a un área concreta es mejor recurrir a un buscador temático, que nos ofrecerá menos resultados, pero más relacionados con lo que queremos.

Existen buscadores sobre casi cualquier tema, desde música o cine hasta legislación o finanzas, pasando por magia, religión, etc.

El buscador ideal

¿Cómo encuentro el buscador que necesito? El número de áreas temáticas es ilimitado, de modo que una forma fácil de encontrar el buscador que nos puede interesar es usar Google. Pero, claro, sería más eficaz un buscador de buscadores...

Para buscar noticias, *www.mediatico.com* es una buena opción.

Para eso tenemos páginas como *www.buscopio.net* o *www.buscaportal.com*, que actúan a modo de índice para ofrecernos diversas opciones, puntuadas y comentadas por los lectores. Además, están en español. Pero, ¡cuidado!, Google explora continuamente la red a la caza de nuevas páginas. Tanto Buscopio como Buscarportal son índices con un número limitado de referencias, así que no esperes encontrar todos los buscadores que existen.

ALGUNAS PISTAS

Deportes → Si buscas algo relacionado con los deportes, puedes probar en *www.buscadeporte.com* o en *www.sportsciences.com*, más orientado al profesional del deporte, ya sea en la faceta deportiva, educativa, médica, etc. También puedes optar por buscadores aún más específicos, como *www.elfutbolin.com*, si lo que te interesa es el fútbol, o *www.esciclismo.com*, si eres un apasionado de la bicicleta.

Cursos → Para completar tu formación, nada mejor que un curso. Busca en *www.emagister.com*, donde encontrarás desde los solicitados cursos de idiomas hasta másters en cualquier disciplina, sin olvidar los ratos de ocio, con cursos de manualidades o de escalada.

Noticias → No busques más, en *www.20minutos.es* tienes toda la información. Pero si la curiosidad te puede, desde *www.mediatico.com* podrás encontrar las páginas web de cientos de medios de comunicación de todo el mundo: periódicos, televisiones y radios.

Cine → Si te apasiona el cine, tu buscador es *www.lahiguera.net*, en él podrás encontrar todo tipo de enlaces sobre actores, directores, películas, bandas sonoras, etc. Pero tampoco dejes de visitar *www.imdb.com*, que, más que un buscador, es una enorme base de datos con la mayor cantidad de información sobre cine.



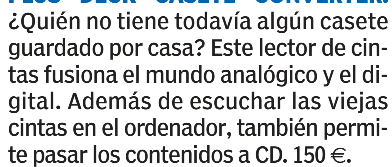
CACHARRERÍA



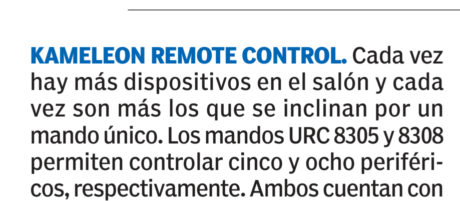
TECLADO THUMBPAD. De tan sólo 10×6×1 cm y 68 gramos, ha sido diseñado por Targus para que sea más sencillo escribir con los dispositivos portátiles sin necesidad de cables. Se conecta con el teléfono o la PDA a través de Bluetooth o del puerto USB e incorpora luz. 69,99 €.

TECLADO DINOVO EDGE. Logitech lo anuncia como uno de los primeros accesorios para mejorar el uso de Windows Vista. Además de diseño innovador y tecnología Bluetooth, se caracteriza porque su soporte es también una base de carga, lo que proporciona un ahorro en pilas. Hasta el momento, este sistema se empleaba con asiduidad con los ratones, pero raras veces con los teclados. 199,95 €.





PLUS DECK CASETE CONVERTER. ¿Quién no tiene todavía algún casete guardado por casa? Este lector de cintas fusiona el mundo analógico y el digital. Además de escuchar las viejas cintas en el ordenador, también permite pasar los contenidos a CD. 150 €.



KAMELEON REMOTE CONTROL. Cada vez hay más dispositivos en el salón y cada vez son más los que se inclinan por un mando único. Los mandos URC 8305 y 8308 permiten controlar cinco y ocho periféricos, respectivamente. Ambos cuentan con pantalla táctil retroiluminada. 64 y 94 €.



BABYTALKER 1010. Este juego de escucha para bebés de Topcom, con un alcance de hasta dos km, dispone de un sistema que minimiza las interferencias. Tiene 15 canales predeterminados, LCD con luz de fondo y tecnología PMR-446, la misma que utilizan los *walkie-talkies*. 59,95 €.



JOYTECH RACING GRIP. Aunque el mando de Wii puede utilizarse como volante sin necesidad de accesorio, este soporte permite añadir un mayor realismo. Diseñado para los incondicionales de los juegos de conducción, el mando de la consola se acopla directamente en el hueco del que dispone el accesorio. 14,99 €.

blogs 20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

TDT, ¿hay alguien al otro lado?

He hecho unos cuantos reportajes sobre la TDT: mayor calidad de imagen y sonido, contenidos interactivos, más canales, etc. Técnicamente, y suponiendo una cobertura completa, la TDT mejora la actual televisión analógica. Pero una cosa son las posibilidades técnicas y otra los contenidos. Entre las condiciones para la concesión de una licencia digital estaban «una programación novedosa, innovadora y diferenciada» con respecto a su réplica en analógico y contar con servicios interactivos. Y eso es algo que no se está cumpliendo. Lo dice la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones (Setsi) y lo comprueban a diario los propietarios de los más de dos millones de descodificadores vendidos. La Setsi se plantea ahora introducir un nuevo criterio en la concesión de licencias: un mínimo de calidad en las programaciones. Y tengo el corazón dividido: por un lado, no me gusta que el Ejecutivo pueda decidir sobre qué programación tiene un mínimo de calidad, y por otro, tengo claro que buena parte de los contenidos que se emiten en TDT son sencillamente un bodrio. Se les obligó a emitir en digital y ahí están, llenando parrillas con contenidos añejos y sin invertir en participación. Si alguien me pidiese hoy razones para cambiar a la televisión digital, sólo podría decirle que ofrece un mayor número de canales. Si me preguntan por la calidad de los mismos, tendría que callarme. Pero tampoco creo que las 'amenazas' estatales a las cadenas sean la solución.

> **Una cosa** *son las posibilidades técnicas y otra los contenidos de la tele digital*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



ZONA 20 PUNTO

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Y de las 'pelis' tipo Tarantino no dicen nada...»

La UE debate la posibilidad de prohibir los videojuegos violentos. Un caso de secuestro y suicidio en Alemania ha avivado la polémica.

Curioso... Estudian prohibir los juegos violentos, pero de las películas tipo Quentin Tarantino, Rambos, *Shwarsenagadas* y demás no dicen nada de nada. En fin... ***Mikjail.***

Eso, quitemos todas las obligaciones de los padres respecto a sus hijos para que puedan pasarse el día currando y gastando... ¿Tan difícil es informarse de un videojuego antes de comprarlo? Recuerdo que la ilustre Pilar Rahola comenzó una campaña contra un juego en el que se usaba diazepan porque su sobrino de nueve años aconsejó a sus padres que se tomasen uno para tranquilizarse. La cuestión no es si ese juego tiene que prohibirse o no. La cuestión es qué hace un niño de nueve años jugando a un título para mayores de 18. ***Papichulo.***



INTERNET

La SGAE gana provisionalmente el juicio contra la Frikipedia por «vulneración del derecho al honor».

Si es que sólo hay que escribir la palabra «ladrones» en el Google para ver cuál es la primera página que muestra... ***Ozzell.***

Me parece una sentencia desproporcionada. Dado que es una web humorística, debería admitirse. No lo veo demasiado ofensivo, para lo que leo en otros sitios, ni creo que se vulnere su derecho al honor. ***Acerswap.***

SGAE: Siempre Ganan Algunos Euros... ***Sgaeuro.***



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



TRES CLICS

Querido amo

Que no hablen no significa que no tengan nada que decir. Conoce a fondo a tu gato: su comportamiento, lenguaje, enfermedades...
www.milgatos.com



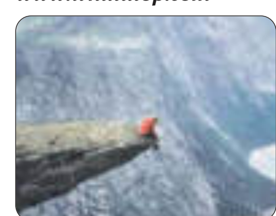
Conoce tu otra vida

Si crees en la reencarnación, escribe tu fecha de nacimiento y sabrás quién fuiste en tu vida anterior.
www.portalmix.com/misterios/vida.shtml



Fotos de póster

Una web con fotografías impresionantes, curiosas y espectaculares para que cualquiera pueda verlas, votar y colgar más.
www.whatatop.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

LA ENÉSIMA fantasía VIRTUAL

El mundo épico y mágico de 'Final Fantasy' regresa con una mezcla de novedad y tradición

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

La saga de rol por excelencia prepara su retorno triunfal a la consola PS 2 con el juego *Final Fantasy XII*. La mitad del éxito ya lo tiene garantizado gracias a su popularidad, pero, ¿y la otra mitad? Espera conseguirla con una sabia combinación de elementos tópicos y típicos con otros totalmente nuevos. Entre los primeros está el argumento (dos reinos en conflicto, intereses ocultos, conspiraciones...), el entorno (un mundo mágico de fantasía épica) y el protagonista (Vaan, un joven ladronzuelo).

El desarrollo se mantiene, a grandes rasgos, respecto a capítulos anteriores de la saga. El jugador, a medida que evoluciona la trama, irá descubriendo un mundo enorme con cientos de misterios por descubrir y enemigos a los que vencer en batallas por turnos.

La principal novedad está precisamente en los combates, que añaden un sistema de tácticas que automatiza las acciones. También se ha incluido un sistema para evolucionar a los héroes en la dirección que el jugador elija, potenciando su agilidad, su fuerza...



Vaan, el protagonista de la aventura, contará con la ayuda de otros cinco héroes que se unirán a su periplo.

El principio del final

Antes de llegar a este *Final Fantasy XII*, la saga, que cumple ahora 20 años, ha pasado por muchos altibajos. De hecho, la primera *Fantasía Final* recibió ese nombre porque su creador pensaba que sería su último juego.

Sin embargo, el tremendo éxito acabó por convertirlo en el primero de una prolífica saga de rol. Cada capítulo ha supuesto una nueva historia con distintos personajes, pero siempre se han mantenido inalterables ciertos elementos comunes, como los chocobos (unas grandes aves corredoras), los hechizos o los soldados Biggs y Wedge, (nombres de dos pilotos rebeldes en homenaje a *Star Wars*), presentes desde el *Final Fantasy VI*.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLADOR: **Square Enix** ● PLATAFORMA: **PlayStation 2** ● GÉNERO: **Rol** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **+16 años** ● LANZAMIENTO: **23 de febrero** ● WEB: ***www.finalfantasyxii.com***

EVOLUCIÓN ESTÉTICA

El mundo de *Final Fantasy* ha cambiado mucho visualmente a lo largo de los años. Primero, por la evolución técnica de las consolas, que convirtió a los pequeños muñequitos planos de los primeros juegos en héroes tridimensionales cada vez más perfectos. Un salto que se dio con *Final Fantasy VII*, la primera entrega que alcanzó el éxito internacional. Pero también por el diseño, que ha ido abandonando los personajes cabezones y achaparrados por otros más adultos y estilizados, como el de abajo (de *Final Fantasy XII*). Aunque, en ocasiones, se ha vuelto al viejo estilo para lograr un aire más desenfadado, como en *Crystal Chronicles*.



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Habilidades frenéticas

'WarioWare: Smooth Moves' ofrece un amplio conjunto de minijuegos groseros y divertidos

Wario, el álter ego gamberro de Mario, es un personaje de esos que caen simpáticos. Con un humor grosero y descarado, ha logrado hacerse con tantos o más seguidores que el popular fontanero. Con esa premisa, no se podía haber hecho un juego más a su medida. *Wario Ware: Smooth Moves* está compuesto por 200 minijuegos más o menos simpáticos que ponen a prueba las habilidades practicadas con el mando de la Wii: insertarle la dentadura postiza a una anciana, bailar el *hoola-hop*, barrer el suelo, saltear unas verduras en una sartén, etc. Todos ellos, por supuesto, imitando los movimientos reales con el mando de la consola.

Los minijuegos siempre son divertidos, permiten pasarlo bien sin dedicarles demasiado tiempo. No obstante, son muchos los que empiezan a estar cansados de tanto *juego demo* de las posibilidades de Wii. *Wario Ware* no está hecho para estos últimos ya que, aunque es muy divertido, no siempre apetece jugar sin pausa a microjuegos que en ocasiones duran dos segundos. Los que gusten de aventuras de larga duración en lo nuevo de Nintendo, que apuesten por el incombustible Zelda.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'World of Warcraft: The Burning Crusade' (PC). **2** 'Prince of Persia' ed. colección. (PC). **3** 'Lost Planet: Extreme Condition' (X360). **4** 'World of Warcraft' prepago (PC). **5** 'Wii Play' + Wii Remote (WII). **6** 'World of Warcraft' castellano (PC). **7** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **8** 'Age of Empires Collect. Edit.' (PC). **9** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **10** 'Nintendogs: Dálmata y Compañía' (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Si nos sentimos estafados, es por algo»

Según un estudio de la Asociación de Internautas, los proveedores de ADSL sólo ofrecen un 77% de la velocidad contratada, y algunos ni eso.

Y eso sin tener en cuenta que ese 77% es sobre el básico de 1 MB de bajada, y que si lo que contratas son los famosos 20 megas puedes tener unos 8; es decir, un 40% en el mejor de los casos. Así pues, si nos sentimos estafados, es por algo. En un programa de radio dedicado al mundo digital suelen hablar de que en España tenemos *ciberdespacio*. *Guada.*

Desde que contraté en octubre el servicio Dúo de Telefónica, primando en la decisión la calidad a la economía, podría escribir un par de libros. Después de demostrar que el problema no es de mis equipos, uno de los técnicos me ha confesado que está averiado el DSLAM, pero no es su competencia, sino que «pertenece a infraestructuras». Y en los teléfonos de atención al cliente pasan olímpicamente. Así que así sigo, sin que nadie me llame para darme una solución, y con la imposibilidad de pasar los filtros para que me atienda alguna persona responsable. *Timado.*

Cuando empezó la liberación telefónica salí de estampida de Telefónica. Pero, después de ser toreado por casi todos los nuevos operadores, he vuelto al redil con la conclusión de que son los menos malos. *Leganés.*

PIRATERÍA

La Corte de Casación italiana considera que descargar de Internet películas, música o programas protegidos por derechos de autor no es un delito si ello no implica ninguna ganancia económica.

Y aquí tampoco. ¿Eh, Ramoncín? ¡Aquí tampoco! *Mr. Snoid.*

Ah, ¿que aquí sí es delito? Bueno, luego cancelo las que tengo bajando... *Aceituno.*

Toda una victoria contra el abuso de las distribuidoras. *Intercambio libre en la Red.*

Los autores tienen parte de razón, su trabajo debe pagarse, pero si un colega me deja un archivo no pueden pretender que lo paguemos. *Meditrón d león.*

INTERNET

REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

Wi-Fi gratis EN ESPAÑA, ¿MISIÓN IMPOSIBLE?

La conexión inalámbrica municipal en San Francisco **reabre el debate** sobre si debería ser un derecho público

DANIEL BASTEIRO
20 MINUTOS

En San Francisco el Wi-Fi municipal es ya una realidad. ¿Llegará a España algún día? Allí, casi un millón de ciudadanos disfrutan de una conexión inalámbrica a Internet gratis, una iniciativa privada en la que participa Google, pero también el Ayuntamiento.

El éxito del proyecto, que ya está en marcha en algunos países europeos, reabre el debate sobre si la conexión a Internet es un servicio más o un derecho que el Estado debiera garantizar, como el agua o la luz.

El proyecto está en marcha en algún país europeo, pero no acaba de cuajar en España

En España, sin embargo, la mayoría de las iniciativas públicas para suministrar Wi-Fi gratuito a los ciudadanos han sido fulminadas por la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones, que tiene entre sus funciones defender las condiciones de libre mercado.

En cambio, las empresas privadas no emprenden iniciativas como la de San Francisco, por lo que la pescadilla se muerde la cola: las entidades no ven ingresos publicitarios rentables a cambio de ofrecer Wi-Fi de acceso gratuito, y la Administración, salvando algunos proyectos municipales, no invierte en ello porque vulneraría la libre competencia.

Reducir la brecha digital

Carlos Guadián, experto en *e-gobierno y comunicación*, considera que una apuesta pública por el Wi-Fi sería «un gran paso para reducir la brecha digital, pero, sobre todo, universalizaría un servicio (Internet) que empieza a ser tan básico como el agua, la luz, el teléfono o el sistema postal, en parte garantizado por el sector público».

Algunas iniciativas privadas ofrecen conexión gratuita sin cables con condiciones. Un ejemplo reciente es Fon, idea del fundador de *Ya.com*, Martin Varsavsky, por el que sus miembros comparten el acceso inalámbrico desde su casa para disfrutar del de otros *foneros* cuando se desplazan. En otras modalidades, los usuarios compran el acceso Fon de otros usuarios o venden el suyo.

Entre las iniciativas públicas, destaca la del Ayuntamiento malagueño de Mijas, que ha dotado de tecnología Wimax (antenas de más alcance que el Wi-Fi) a todo el territorio municipal, y la de las mancomunidades de la comarca de los valles de Benavente (Zamora), que cobra un módico precio a los 66 núcleos de población a los que da servicio.



Tres estudiantes, probando el funcionamiento de una conexión Wi-Fi.

Y ahora, los problemas

La seguridad o la velocidad de conexión son los principales caballos de batalla del Wi-Fi municipal de libre acceso, según la Administración. La iniciativa de San Francisco tiene una conectividad limitada. Pero las amenazas al control hegemónico de las empresas de telecomunicaciones suponen un problema mayor, debido a algunos servicios que podrían socavar el dominio privado de, por ejemplo, la telefonía.

En estos momentos, compañías como Skype comienzan a ofrecer *software* para teléfonos que funcionan con red Wi-Fi y ofrecen llamadas a móviles o fijos por una cuarta o quinta parte del precio que la libre competencia ha fijado en el sector.

Además, el director general para el desarrollo de la Sociedad de la Información, David Cierco, señala que «el sector público como mejor sirve en ocasiones a la ciudadanía no es sustituyendo a las empresas privadas, sino colaborando con ellas». Hasta que llegue esa colaboración, las empresas se escudan en el libre mercado para denunciar las iniciativas municipales que muchos usuarios ven como un derecho que el Estado debería garantizar.

4 PREGUNTAS A...

David Cierco

DIR. GRAL. DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

1 ¿Cuál es la prioridad del Ministerio de Industria para el acceso libre a Internet?
Internet es un derecho de los ciudadanos y tratamos de incorporarles a la sociedad de la información, tanto en el hogar como en las empresas.

2 Iniciativas de municipios con Wi-Fi gratuito han sido fulminadas por la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones ¿Con quién está el Ministerio?
La CMT cierra redes muy concretas, se cuentan con los dedos de la mano. Vemos bien que sea la administración local la que se ponga en marcha para crear redes con unas condiciones concretas. De hecho, estamos financiando algunos proyectos.

3 ¿Cuáles son esas condiciones?
Para empezar, no se pueden poner en marcha iniciativas que distorsionen la libre competencia. Tecnológicamente tienes que ser neutral. Lo que se está haciendo en algunos sitios es ofrecer Wi-Fi en espacios públicos donde el sector privado no lo hace.

4 No hay casos como el de San Francisco en España...
Convergemos a la misma velocidad que EE UU, pero iniciativas como la de San Francisco dependen en gran medida del sector privado. Quizá ellos no vean la rentabilidad por el momento.

VIRUS disfrazados DE PERSONAJES POPULARES

Condoleezza Rice y Fidel Castro sustituyen a Paris Hilton o la palabra sexo en los correos infectados

Los personajes de actualidad están sustituyendo a los asuntos sobre sexo en los correos electrónicos que contienen virus. Esta nueva cadena, que comenzó con un *e-mail* en el que se anunciaba la muerte de Fidel Castro y de Chávez, ha mutado hasta llegar a anunciar el inicio de la tercera guerra mundial.

El objetivo de estos memensajes es conseguir que los usuarios abran el archivo adjunto, que trae consigo un troyano que otorga el control remoto del ordenador infectado a otra persona.

Las noticias de actualidad han sustituido a la viagra, Paris Hilton, sexo o «mira mis fotos desnuda» como asuntos de estos correos. En los últimos días, «Hugo Chávez ha muerto» o «Fidel Castro ha muerto» se han convertido en reclamos para la propagación de estos virus.

Pero éstos no son los únicos personajes mediáticos elegidos. «Sadam Hussein está vivo» o «Sadam Hussein está sano y salvo» son otros de los asuntos preferidos por los *crackers*. Vladimir Putin también ha fallecido en miles de correos electrónicos.

Además, hay correos que anuncian que China o Rusia están atacando satélites estadounidenses o que se está produciendo el primer ataque terrorista con armas nucleares. En un nivel más cercano, pero igual de surrealista, otros mensajes aseguran que Condoleezza Rice y Angela Merkel han llegado a las manos en un duro enfrentamiento.

Paris Hilton, Condoleezza Rice, Angela Merkel y Fidel Castro, cuatro personajes utilizados como reclamo en los correos electrónicos. ARCHIVO

Hay correos que anuncian que China o Rusia están atacando satélites de Estados Unidos, incluso que comienza la tercera guerra mundial

En continuo cambio

La Asociación de Internautas advierte de que este tipo de correos electrónicos está cambiando de forma permanente, por lo que, más que prestar atención a un determinado asunto relacionado con estos personajes, recomiendan no abrir ningún archivo adjunto de cualquier correo que pueda resultar sospechoso a primera vista. B. SALVATIERRA

blogs20



Cinco minutos a oscuras

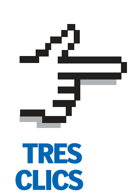
El grupo ecologista francés Alianza por el Planeta ha lanzado una original propuesta que trata de concienciar sobre el cambio climático. Para ello han convocado un apagón masivo el día 1 de febrero de 19.55 a 20 horas. Quizá te haya llegado un correo electrónico en el que se te informa de la convocatoria, aunque esta asociación también ha incluido los detalles de la movilización en su página web.

La situación en la que nos encontramos debería ser lo suficientemente preocupante para que se adopten medidas de forma urgente, y no sólo a través de la creación de un real decreto sobre eficiencia energética en edificios de nueva construcción y rehabilitados a partir de este año, sino también en un plan personal de ahorro energético.

El objetivo *es la concienciación y mostrar a los políticos la preocupación por el derroche energético*

Seguramente el apagón no servirá de nada. De hecho, el objetivo principal es la concienciación y mostrar a los políticos que sus ciudadanos están preocupados por el derroche energético, algo que ellos no suelen demostrar. Puede que algunos secunden la convocatoria y después no apliquen medidas en su propio hogar para el ahorro energético. Pero por si sirve de algo, yo voy a hacerlo. Sería bello y a la vez terrorífico ver cómo todas las ciudades de mundo se apagan. Puede ser una breve simulación de lo que no está muy lejos si seguimos por este camino.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



A toda máquina
El mundo ferroviario tiene también su sitio en la Red. Historia, curiosidades y una completa base de los modelos más interesantes.
www.todotrenes.com



Un pie en el futuro
Un análisis sencillo, a modo de *blog*, del mundo tecnológico. Con atención a la moda, la cultura, el ocio o el deporte.
www.clipset.net



Mundo solidario
Amnistía Internacional recoge en su web sus iniciativas más relevantes, como la campaña por el cierre de Guantánamo.
www.es.amnesty.org



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

UNA FAMILIA DE LO MÁS atípica

Los **dibujos para adultos** están de moda también fuera de la tele. 'Padre de familia' ya tiene su juego

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Series de animación como *Los Simpsons, Shin Chan* o *Futurama* han provocado un antes y un después en la forma en la que los niños se acercan a los dibujos animados. Adorados por los hijos y temidos por sus padres, este tipo de contenidos causan furor en millones de hogares.

Tanto la peculiar familia Simpson como el grosero Shin Chan han hecho a los padres plantearse que no todos los dibujos animados están recomendados para todas las edades. *Padre de familia* ha sido el último en apuntarse a esta corriente y, como suele suceder, no ha tardado en tener su propio videojuego. Se trata, si cabe, de una serie aún más descarada que las anteriores, todo un terreno encabezado por un padre más bien tontorrón, Peter Griffin; un hijo tiránico obsesionado con dominar el mundo, Stewie, y un perro que habla, lee el periódico y bebe martinis.

Un perro que habla, un padre tontorrón y un hijo tiránico son los personajes principales del juego

Éstos serán los tres personajes que toman la iniciativa en el videojuego, ya que, aunque también aparecerán otros, no se podrá jugar con ellos. MacFarlane, el creador de la serie, ha colaborado a la hora de trasladar el humor satírico e irreverente al videojuego, un título de acción y plataformas que se mantiene fiel a la estética de la serie gracias al *cel-shading* (técnica que imita el dibujo a mano).

Si las situaciones absurdas se repiten continuamente en la serie, en el videojuego adquieren la categoría de protagonistas. Con 22 niveles, se divide en tres historias frenéticas y humorísticas, cada una de ellas centrada en los personajes mencionados, que no tienen nada en común.

El mayor defecto del juego quizá está heredado de la serie: mientras que está catalogado para mayores de 18 años debido a algunos de sus contenidos, a cambio resulta demasiado sencillo y poco elaborado, algo que puede echar para atrás al público adulto. Aun así, es recomendable para los incondicionales del humor corrosivo de la serie.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **2K Games** ● PLATAFORMAS: **PS2 y PSP** ● PRECIO: **39,99 y 29,99 euros** ● EDAD: **A partir de 18** ● WEB: ***www.familyguy.com***

OTRAS NOVEDADES

'STARFOX COMMAND'. Nacido en 1993 para Super Nintendo, es una actualización del zorro con más aptitudes para la aviación de todos los tiempos. El protagonista tendrá que defender su sistema planetario de una invasión masiva, para lo que tendrá que desarrollar técnicas y diseñar planes de batalla. **Nintendo DS; +7; 39,95 €.**

'SUPREME COMMANDER'. Tras mil años de guerra, se busca a un comandante supremo que se ponga a la cabeza de un ejército y consiga establecer el orden. Las posibilidades de estrategia, gestión, movimiento y control de dos escenarios a la vez son algunos de sus elementos más destacados. **PC; +12; 49,95 €.**

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Aventura espacial

Un abducido que debe volver a casa antes de la cena centra la demencial historia de 'Contact' para DS.

Contact es un juego con una historia surrealista que se ve salpicada continuamente por toques de humor. Adquirimos el papel de Terry, un joven que, en cierta forma, ha sido abducido y que debe recoger fuentes de energía para ayudar así a un científico loco y a su perro a recuperar su nave. A lo largo de la aventura el protagonista visitará numerosos escenarios, además de encontrar a peculiares enemigos que tratarán de interferir en su destino (y en el nuestro). Todo ello en un ambiente colorista que consigue estar a la altura de los juegos con mejores gráficos de la portátil de Nintendo. *Contact* es uno de esos juegos de calidad que difícilmente se convertirá en un superventas. Aun así, la originalidad de su argumento lo convierte en uno de los títulos de rol más interesantes del momento. Con una jugabilidad intuitiva, explotando la doble pantalla y con un argumento original se puede convencer a más de uno.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Age of Mythology The Titans Gold' (PC). **2** 'World of Warcraft: The Burning Crusade' (PC). **3** 'World of Warcraft', tarjeta prepago (PC). **4** 'Age of Empires', edición coleccionistas (PC). **5** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **6** 'The Warriors' (PS2). **7** 'Nintendogs: Dálmata y compañía' (PS2). **8** 'Donkey Konga' (GC). **9** 'World of Warcraft', castellano (PC). **10** 'Devil May Cry 3', edición especial (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

LLEGAN LAS **MINI-APLICACIONES**

GRATIS Y SIEMPRE A MANO

Pequeñas, sencillas y completamente gráficas, estas útiles herramientas nos ofrecen grandes prestaciones sin que tengamos que echar mano de otros programas. Lo mejor: son gratis y están siempre cerca en el escritorio.

Tener un escritorio completamente visual y con utilidades siempre a mano es uno de los objetivos que persiguen los *widgets*. Estas pequeñas aplicaciones, conocidas en los ordenadores Apple y popularizadas ahora bajo el amparo de Yahoo! y Microsoft, se acoplan como un módulo en el escritorio y nos permiten tener información actualizada en tiempo real y siempre al alcance con un solo clic. Así, podemos tener presente un calendario, un reloj, el tiempo, una calculadora, controles multimedia y muchos módulos más, siempre mientras trabajamos o navegamos. Además, todas estas informaciones pueden ser configuradas de forma personal. Lo mejor de los *widgets* es que cualquiera puede programarlos y ponerlos a disposición de los usuarios a través de Internet, de manera que se multiplican en número día a día.

Yahoo! Widgets.
Yahoo! Weather → Conoce la predicción meteorológica en cualquier parte del mundo.
Stock Ticker → Toda la información bursátil actualizada casi en tiempo real. Se conecta con la sección de finanzas de Yahoo! y obtiene los últimos datos de forma periódica.
CPU Portal y Memory → Dos *widgets* te informan cada segundo del rendimiento de tu ordenador y del uso que se le está dando a la memoria.
☛ ***widgets.yahoo.com***

Windows Widgets.
Diccionario RAE → Permite buscar en el diccionario de la Real Academia.
Swatch Internet Time Clock → Muestra el Internet Time, que indica la hora en la Red, igual en todo el mundo.
Live Mail → Te avisa cuando tienes nuevo correo.
☛ ***gallery.live.com***

Apple Dashboard Widgets.
Wikipedia Widget → Consulta cualquier artículo en la enciclopedia *on line* gratuita.
iTunes Remote → Se trata de un control remoto para operar en la herramienta popularizada con los iPod.
Easy eBay → La información de tus transacciones siempre a punto en tu escritorio.
☛ ***www.dashboardwidgets.com***





INTERNET

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

FOTOS, VÍDEOS Y GRANDES ARCHIVOS para compartir

Hay servicios en la Red que permiten enviar **de forma gratuita** cualquier fichero y almacenarlo entre 7 y 45 días

IVÁN GARCÍA

Volvemos de un viaje con cientos de fotos digitales y algún que otro vídeo. Queremos mandárselo a un montón de gente, pero ¿podrá el correo electrónico con ello? Ésta es una de las ocasiones en las que necesitamos compartir un gran volumen de datos y nos vemos en dificultades. El correo no es la herramienta más idónea. Lo suyo sería disponer de un servidor web o, mejor aún, FTP, aunque no sea lo más habitual.

Afortunadamente, hay servicios en la red que permiten compartir archivos (excepto pornografía y contenidos con derechos de autor) de forma gratuita para quien lo sube y para quien lo descarga.

NO TE PIERDAS...

www.megaupload.com/es → Permite almacenar archivos de cualquier tipo, siempre que sean menores de 500 MB. Desde la misma página que se sube el archivo podemos enviar un *e-mail* para avisar a quien queramos, incluyendo una descripción. Accediendo de forma gratuita y anónima, los archivos se almacenarán hasta 21 días desde la última descarga. Los usuarios de pago pueden llegar a guardar los archivos de forma ilimitada, mientras que los que se descarguen algo de forma gratuita sólo pueden bajarse archivos de uno en uno. Es la única página que dispone de toda la información en español.

www.rapidshare.com → Rapidshare almacena los ficheros ilimitadamente, pero de vez en cuando hace limpiezas de sus discos y borra los archivos que no sean de usuarios de pago y no se hayan descargado en 45 días o más. De forma gratuita sólo se pueden bajar los archivos de uno en uno y, además, existe un límite de megabytes por hora. Cuando se supera, hay que esperar para descargar otro archivo.

www.mytempdir.com → Mytempdir es otro servicio gratuito en inglés, algo más limitado que los anteriores. Los ficheros tienen que ser menores de 50 MB y son borrados tras 21 días sin descargas. Su ventaja es que se pueden hacer varias descargas simultáneas de forma gratuita.

www.yousendit.com → Permite subir ficheros de hasta 100 MB, pero limita las descargas de usuarios sin registrar a un máximo de tres en siete días –después se desactiva el enlace a ese fichero–. Incluso los usuarios de pago tienen límite en 100 descargas durante siete días.

www.ultrashare.de → Pese a ser una página alemana, también dispone de la información necesaria en inglés. Limita la descarga de archivos a 50 MB en una hora para los usuarios sin registrar. Los ficheros se borran a los 30 días de la última descarga.

www.filefactory.com → Permite almacenar ficheros de hasta 300 MB sin necesidad de registrarse. Los archivos permanecerán en línea hasta siete días después de la última descarga.

Algunos de los servidores que permiten compartir archivos de forma gratuita.

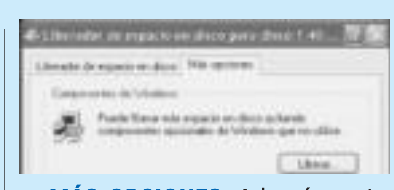
PASO A PASO

RECUPERA EL ESPACIO DE TU DISCO DURO

Cuando nos vamos quedando sin espacio en el disco duro, muchos pensamos que nos hace falta otro para aumentar la capacidad del ordenador. Sin embargo, siguiendo unos sencillos pasos, podemos recuperar muchos megas, e incluso gigas, de capacidad en nuestro actual disco duro.

1 LIBERADOR DE ESPACIO. El sistema operativo Windows dispone de una herramienta que nos ayuda a gestionar el borrado de datos innecesarios en el disco. Para acceder a ella debemos ir a **Inicio, Todos los programas, Accesorios, Herramientas del sistema** y pulsar sobre **Liberador de espacio en disco.**

2 SELECCIÓN DE LA UNIDAD. Se nos pedirá que seleccionemos la unidad de disco sobre la que queremos hacer el borrado de archivos. Seleccionaremos **C:** o la que corresponda, y el sistema analizará la unidad para determinar qué archivos pueden ser eliminados, sin afectar al funcionamiento normal del PC.



3 MÁS OPCIONES. Además, este programa ofrece también la posibilidad de desinstalar de forma directa programas, componentes de Windows o borrar los diferentes puntos de restauración del sistema.

4 DESINSTALACIÓN DE APLICACIONES. Prácticamente todos los programas que instalamos ofrecen una herramienta añadida para su desinstalación y completo borrado del disco duro. Podemos hacer uso de esta herramienta, que generalmente se encuentra en la misma carpeta que el programa. Sólo hay que pulsar sobre el icono del desinstalador y seguir las instrucciones.

6 AGREGAR O QUITAR PROGRAMAS. El sistema operativo tiene además una herramienta desde la que podemos desinstalar todos los programas que se van registrando como instalados en el PC. Si tenemos Windows, en **Inicio, Panel de control, Agregar o quitar programas,** accederemos a una ventana donde están registrados todos los programas instalados en el sistema. Sólo con pulsar sobre cualquiera de ellos iniciaremos la desinstalación.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Así me voy sólo un día de 'botellón' en vez de irme dos...»

Ocho institutos de Alicante han instalado varias consolas Wii para atraer a los jóvenes. Pretenden que sea una alternativa de ocio para la noche de los viernes.

¡Mola! Yo quiero Wii. Así en vez de irme dos días de *botellón,* me voy sólo uno. *Ana.*

Y la alternativa es... ¿una consola? Pues vaya porquería. Para pasarlo bien hay que estar con los amigos teniendo una buena conversación o haciendo alguna actividad... pero en grupo. ¿Y por qué no ponen bares de cócteles sin alcohol y a bajo precio? *Jordi(bin).*

Pues no es mala opción. A ver si otros se dedican a poner también PlayStation 3... *Javi.*

Anda, ¿pero no habíamos quedado en que los videojuegos eran tan malos malísimos para la juventud? *Jugón sí, borracho no.*

Si con el Wii te da el punto de desinhibirte y entrar a las pibas, yo quiero. *Chache Juanlu.*

O sea, que no quedarán borrachos, sino epilépticos. Avanzamos bien... *Anónimo.*

INTERNET

YouTube está trabajando en un sistema para redistribuir sus ingresos y «recompensar la creatividad» de los usuarios que suben sus propios vídeos.

Puede que YouTube pague cuatro duros por una creatividad audiovisual realizada por un usuario que sube un vídeo, pero... ¿a quién pertenecen los derechos de autor tras hacerlo? En MySpace, si subes una canción a un perfil, te quedas sin ella de forma legal. Si un día subo un vídeo a YouTube y resulta que es un exitazo, me quedo sin *royalties,* porque los derechos de autor son de ellos. *Ibizarre.*

Puede que ellos se queden con los derechos, pero es la única forma de darte a conocer. Si haces un vídeo bueno, ya harás más. Si no lo subes, nunca te conocerán. Se quedan con su parte, por supuesto, nadie da duros a tres pesetas, pero te dan una oportunidad única. *Zuaz.*

blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

La extraña estrategia de Sony

Sony anunció la semana pasada lo que todo el mundo decía a voces sin confirmación: que la fecha de salida para su PS3 en Europa sería el 23 de marzo. La auténtica sorpresa provenía de las versiones a la venta. Mientras que en EE UU se puede elegir entre comprar la versión barata y la cara, en Europa, en principio, sólo saldrá la versión cara. El asunto no ha sentado demasiado bien a los usuarios europeos, sobre todo porque no podrán decidir. Cuando salieron dos versiones de Xbox 360, la que más se vendió con diferencia fue la cara. Eso no fue impedimento para ofrecer una alternativa a los usuarios que no querían hacer un desembolso mayor. Teniendo en cuenta el coste de fabricación de la PS3 y del Blu-ray, da la impresión de que Sony quiere recuperar parte de la inversión en el menor tiempo posible. Con esta decisión, parece que sólo quiere hacerlo a costa de los jugadores europeos. Estoy segura a la vez de que la compañía debe tener una estrategia muy clara que se nos escapa. Después de más de un año de Xbox 360 y del éxito de Wii, parece que muy bien le tiene que salir la jugada en Europa. Y ahora nos vienen con ésta…

Mientras que *en EE UU hay dos versiones a la venta, en Europa, en principio, sólo saldrá la cara*



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



TRES CLICS

Vamos de premios

Los premios más temidos por la industria *hollywoodiense* en la Red. Los *razzies* premian a las peores películas del año.

www.razzies.com



Gadgets para frikis

Sábanas para solteros (foto), móviles para niños tontos, paraguas antiviento... Los artilugios más raros que se han inventado

www.nopuedocreer.com



Como los animales

Información sobre todas las razas, sus cuidados, consejos de alimentación y características de los animales de compañía.

www.mascotas.com



VIDEOJUEGOS

➤ REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

MANERAS DE VIVIR EN UNA **realidad** ALTERNATIVA

Además de ser fuente de relaciones sociales, **Second Life** permite realizar todo tipo de transacciones comerciales

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Second Life se ha convertido en una realidad alternativa, un mundo virtual lleno de posibilidades en el que el usuario puede crear un personaje y relacionarse con el resto de personas que también han optado por entrar.

Acceder es tan sencillo como registrarse en *www.secondlife.com*, descargar el programa y tener una conexión de banda ancha. Más de dos millones de personas ya lo han hecho. *Second Life,* que fue creado en 2003 por la empresa estadounidense Linden Lab, no ha dejado de crecer.

Basado en las relaciones personales, destaca además por su actividad comercial. Aunque la moneda oficial de este mundo paralelo son los dólares linden, tienen una equivalencia definida en dólares americanos. Se calcula que el juego mueve alrededor de 600 millones de dólares diarios en transacciones.

Al contrario que en otros mundos virtuales, en éste sí existe la propiedad privada, aunque el usuario no está obligado a realizar ningún gasto.

Una vida paralela

Sin embargo, es lógico que un jugador asiduo quiera tener un buen personaje, ir a la peluquería o estar vestido a la última. Pero, además de ir a fiestas, también puede desear una casa propia, o incluso adquirir un terreno sobre el que construirla.

Su popularidad ha generado todo tipo de iniciativas. Reuters ha optado por abrir una agencia de noticias virtual en el juego, Adidas y Reebok venden ropa y accesorios y se está planificando hacer un *Gran Hermano.*



MIOTRAVIDA.COM.AR



El primer paso en *Second Life* es crear un avatar, como el de la imagen. Se trata del personaje que utilizará el usuario para interactuar con el mundo virtual.

LO QUE HAY QUE SABER

¿Es sólo un juego?

Aunque surgió básicamente como un juego *on line* multijugador, la forma en la que se relacionan los participantes y las actividades económicas que llevan a cabo lo han colocado en un nivel superior. De hecho, la popular web de subastas eBay ha prohibido la venta de objetos virtuales de juegos *on line* como *World of Warcraft*, pero no los de *Second Life*.

Para empezar con buen pie

Cuando uno entra por primera vez, se enfrenta a una lógica desorientación: *SL* es un mundo plagado de opciones. Si el jugador sólo habla castellano. se hace imprescindible darse una vuelta por *secondlifespain*, comunidad de usuarios en español. También *Miotravida.com.ar*, *Infosegundavida.com.ar* y *Mundosecondlife.com* tienen información.

¿Cuánta gente vive en 'Second Life'?

Más de dos millones de personas se han registrado para jugar. Pero eso no implica que *SL* tenga dos millones de jugadores. Según el gurú de Internet Clay Shirky, el 85% de los usuarios que se registran no vuelven a participar. A los motivos técnicos que alegan algunos hay que sumar la dedicación que exigen este tipo de realidades alternativas.

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Magia de bolsillo

'Children of Mana', un juego de rol y aventura para todos los públicos en Nintendo DS

El nuevo juego de rol (JDR) para Nintendo DS invita a un mundo fantástico de guerreros y dragones. Seguro que con estas premisas muchos pensarán: «¡Buf!, otro juego japo de esos raros, llenos de menús que leer...» Pues nada más alejado de la realidad, porque en esta ocasión se ha optado por dejar los puzles y el argumento en un segundo plano para potenciar la acción. El jugador puede elegir entre cuatro posibles personajes que comienzan su aventura en la Aldea Mana. Lo demás



son mazmorras repletas de enemigos en las que los combates son los protagonistas. Eso sí, con poco aprovechamiento de la pantalla táctil, en general. Para hacer más llevadero el periplo existe un modo multijugador para cuatro usuarios. El aspecto técnico es sobresaliente, con gráficos vistosos y escenarios y vídeos que parecen películas de dibujos animados. La banda sonora, también excelente. Todo ello crea un bonito juego al que se puede acceder fácilmente. Pero esta ventaja es, a la vez, su mayor defecto, ya que los expertos se encontrarán con una trama poco profunda y un desarrollo lineal. Algo bastante alejado de los grandes JDR y de los primeros capítulos de la saga *Mana.*

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'CSI: Miami' (PC). **2** 'World of Warcraft' + tarjeta prepago 2 meses (PC). **3** 'Animal Crossing: Wild World' (DS). **4** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **5** 'Big Brain Academy' (DS). **6** 'The Warriors' (PS2). **7** 'New Super Mario Bros' (DS). **8** 'World of Warcraft' castellano (PC). **9** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **10** 'World of Warcraft: The Burning Crusade' (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

INFORMÁTICA

MÁS INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

ALMACENAR DATOS sin límite

Los discos duros externos tienen un gran éxito, por su rapidez y facilidad de uso

IVÁN GARCÍA

Ya sea para complementar un disco duro interno insuficiente, para hacer una copia de seguridad o para facilitar el intercambio de información, los discos duros externos tienen un enorme éxito entre todo tipo de usuarios, pues reúnen velocidad, facilidad de uso y la comodidad de una instalación y desinstalación instantánea, lo que permite guardar el disco en lugar seguro o reemplazarlo por otro siempre que se quiera.

USB, Firewire y de red

Hay tres tipos de discos duros externos, dependiendo de cómo se conecten al ordenador. Los USB son los más comunes. Deben ser USB 2.0, pues de lo contrario la velocidad de transferencia sería mucho más lenta. Se conectan directamente a cualquier puerto USB del ordenador.

Los Firewire, de velocidad similar, también se conectan de forma directa al ordenador a través de un puerto Firewire, también conocido como i-Link o IEEE-1394. Son menos comunes porque este puerto no es habitual en los PC de sobremesa, aunque casi todos los portátiles y todos los Mac lo incluyen.

Los discos de red, o Ethernet, no se conectan al ordenador, sino directamente a la red local. Esto permite acceder a ellos desde cualquier ordenador de la red, aunque los demás estén apagados.

Los fabricantes sacan a la venta continuamente nuevos modelos de discos duros externos.

CAPACIDAD

El tamaño sí importa

Según el uso que le vayamos a dar, nos interesará más un disco grande, de alta capacidad, o de menor capacidad, pero más pequeño –y también más caro–. Los discos externos de sobremesa utilizan uno o más discos iguales que el que monta el ordenador en su interior (de 3,5 pulgadas). Se pueden encontrar con capacidad de hasta dos terabytes (2.000 gigabytes). En los modelos portátiles hay una gran variedad de modelos, según el diseño de su carcasa y su grado de miniaturización. Los equipos ultraportátiles utilizan discos de una pulgada y hasta 5 GB de capacidad o bien memorias de semiconductor como los PenDrive.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

El Capitán Copyright, un héroe de capa caída

El Capitán Copyright, un superhéroe canadiense creado con la intención de enseñar a los niños a respetar los derechos de autor, ha muerto o, al menos, ha suspendido sus heroicas actividades. Y no ha acabado con él un supervillano, un malvado supercopión, ni tan siquiera el Capitán Copyleft. Nacido con todo tipo de carencias, entre las que se encontraba la falta de consenso, sus propios creadores decidieron revisar su filosofía después del aluvión de críticas recibidas. En el comunicado que se muestra en su página web se indica que han estado revisando los contenidos que se presentan a los niños, plateándose también impartir lecciones sobre la licencia *Creative Commons*. Pero, por el momento, ni unas lecciones ni otras. Como los usuarios supieron ver en su día, la información, actividades y juegos que impartía el Capitán Copyright eran parciales, ocultaba los datos que no interesaban a sus objetivos y, por tanto, estaba condenado al fracaso. Sus creadores argumentan que lo hacen desaparecer porque una sola organización no puede lograr grandes objetivos educativos con este tipo de proyectos, que necesitan de la implicación de todos. Pero da la impresión de que el Capitán y sus creadores se rinden pronto. Su meta era buena, pero la carrera estaba mal planteada desde el origen. Resulta muy difícil establecer un debate cuando se encubren datos y no se le da voz a todas las partes implicadas.



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

PORNO EN 3D

«¿También os ponen cachondos los dibujos animados?»

La productora Priceless Films ha lanzado *Nurse Perverse (La enfermera perversa)*, la primera película pornográfica de animación 3D.

Me parece deprimente el prototipo que han diseñado. No todos son mujeres y hombres con cuerpos esculturales, por mucha película porno que sea... ***Una delgada.***

Y esto, ¿a quién pone? Donde esté una verdadera que se quite la de plástico, incluso las operadas. ***Viva el porno.***

Me parece que la peña no sabe distinguir entre una película y un vídeo de 15 minutos o menos, ni entre una película comercial y un subproducto aficionado. ***Pozi.***

Los tíos sois muy raros, os pone cachondos una muñeca hinchable, los dibujos animados... En fin, *rarros, rarros, rarros...* ***Celia Cruz.***

Esto está muy bien, el pueblo necesita estas diversiones para no pensar y mantenernos idiotizados permanentemente. Lo mejor de todo es que nos creemos muy libres... ¡Ja, ja, ja! ***Don nadie.***

GOOGLE PRESENTLY

Google añadirá una nueva aplicación a su amplio catálogo de herramientas gratuitas *on line* con Google Presently, una utilidad para realizar presentaciones.

Poco a poco, Google se acabará comiendo a Microsoft. Yo confiaría mucho más en un sistema operativo suyo que en otro Windows. Ya veremos qué sale de aquí. ***@Maki del mIRC.***

Lo del navegador ya me parece muy raro, pero con lo del sistema operativo se pasan... ¡Dónde vamos a llegar! ***Asdfsdf.***

Pues no sería la primera hostia que se meten, léase Google Pages o Google Answers. Éstos cada vez se parecen más a Microsoft. ***Blas.***

DESCARGAS

Casi la mitad de los internautas españoles utilizan Internet para descargar películas.

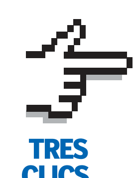
Que pongan los DVD a tres euros y los CD a dos, ya verás cómo nadie se descarga nada. ***Pa listo yo.***

El 50% de los españoles descargan películas por Internet, y el otro 50% o miente o se las compra a los chinos. ***Donpelayo.***

Simplemente ejercemos nuestro derecho a copia privada, no es piratería y es legal. ***Albandy.***

Si pagas canon a los autores, tienes todo el derecho del mundo a bajar cosas, ¿o no? ***Albandy.***





Casi humanos

¿Quieres ver a estos *hombrecitos?* Entra en ***http://ocio-on-line.iespana.es/links_a_sitios_curiosos.html*** y pincha en 'fotos curiosas y humorísticas de animales'.



Un nombre oriental

¿Cómo crees que sonaría tu nombre en japonés? Sólo tienes que escribirlo y traducir a golpe de ratón. ***www.portalmix.com/japon/japones.shtml***



Da pena usarlo...

Seguro que nunca has estado en un museo de váteres... Aquí tienes uno. Está en inglés, pero merece la pena. ***www.sulabhtoiletmuseum.org***



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN **www.20minutos.es**

CÓMO **defenderte** EN LA RED

Software malicioso, usurpación de identidad para acceder a un servicio, 'phishing', robo de ancho de banda... **¿sabes protegerte?**



PABLO NIETO

Navegar por Internet no es peligroso si se sabe cómo hacerlo. Sin duda, la Red esconde algunos riesgos y sólo de nosotros depende no caer en ellos. Las amenazas se transforman, pero siempre se basan en un único principio: el desconocimiento. El año 2007 viene acompañado de cantidad de amenazas, según la consultora IDC. Éstas son algunas de las más frecuentes que circulan por Internet y las soluciones que puedes adoptar para evitar daños.



ILUSTRACIONES: ENEKO

1 USURPACIÓN DE IDENTIDAD. Debemos tener cuidado al elegir una contraseña para los servicios a los que accedemos a través de Internet. Si no lo hacemos, alguien puede usurpar nuestra identidad.

QUÉ HACER

- Evita las contraseñas sencillas, como la fecha de nacimiento y aquellas que sean palabras completas en cualquier idioma. Una buena contraseña debe tener caracteres en mayúsculas, minúsculas y números.
- Emplea contraseñas distintas para los diferentes servicios y cámbialas cada cierto tiempo.
- No envíes tus contraseñas por correo electrónico, programas de mensajería instantánea y otras herramientas de comunicación.

2 'PHISHING'. El usuario recibe un correo electrónico del que parece ser su banco. En él se le pide que introduzca sus claves en una página web incluida en el correo, pero todo se trata de una estafa.

QUÉ HACER

- Jamás se deben facilitar las claves en un *e-mail* ni mediante un formulario o web que ha llegado a través del correo electrónico. En el caso de tener banca *on line*, introducir siempre la dirección URL de la entidad directamente en el navegador.

3 ROBO DE WI-FI. Somos libres de dejar nuestra red Wi-Fi abierta para que cualquier usuario pueda conectarse con nuestro ancho de banda, aunque correremos ciertos riesgos. Si no queremos que otras personas se conecten a través de nuestra red, debemos proteger nuestra conexión.

QUÉ HACER

- Introduce una contraseña de red y de administrador del *router*, así el que no la conozca no podrá conectarse.
- Debes establecer lo que se conoce como un número limitado de los dispositivos (ordenadores, móviles, consolas, etc.) que tienen permitido conectarse a la Red.
- Limita el número de ordenadores que pueden conectarse a nuestro ancho de banda (DHCP). Para ello es necesario determinar el intervalo de direcciones IP disponible.

4 SOFTWARE MALICIOSO. Incluye todo tipo de virus, troyanos o *spyware*. Algunos sólo tienen intención de dañar los datos del ordenador, mientras que otros tratan de obtener información personal que haya en él.

QUÉ HACER

- Cada uno de estos tipos de *malware* requiere de una protección específica. Es posible encontrar herramientas de prevención contra el *spyware* muy buenas y gratuitas, aunque para instalar un sistema completo que nos proteja de todo tipo de riesgos habrá que recurrir a una herramienta de pago.
- Antes de comprar, es recomendable descargar las versiones de evaluación de este tipo de programas. De esta forma podremos decidir cuál es el que más se adapta a nuestras necesidades.

blogs20



Participar es la clave

Las páginas que triunfan en la Red no son las más complejas ni las que más medios invierten. Tampoco las mejor diseñadas, ni las más sencillas, aunque estos factores contribuyen a su aceptación. Por supuesto, con muchos medios se hacen más y mejores servicios, pero eso no lo es todo. Las páginas que están arrasando ahora mismo en Internet son aquellas en las que el usuario tiene algo que decir o hacer, aquellas en las que puede de alguna forma expresar su opinión, ya sea a través de imágenes, vídeos, comentarios o todo ello. Los expertos hablan de YouTube como la excepción que confirma la regla: la ahora compañía de Google tiene un buen diseño, sencillo y ágil, pero en su opinión no son éstos los elementos



que han propiciado el éxito. Las grandes compañías empiezan a ser conscientes de la necesidad de contar con la experiencia de los usuarios si quieren crear servicios más atractivos. La clave es la participación del navegante. El conocido como «componente social de los productos» adquiere en Internet una importancia vital. No en vano, Google tiene un equipo de 50 personas (y suele contratar adicionalmente a estudiantes) para estudiar la forma en la que los usuarios se relacionan con sus servicios.

SIGUE ESTE 'BLOG' EN **www.20minutos.es**

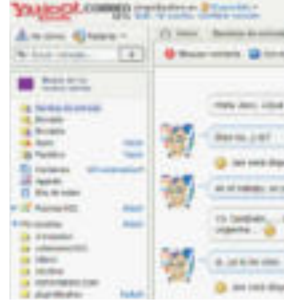
MENSAJERÍA

CORREO Y CHAT, DOS **en uno**

Yahoo sigue los pasos de Gmail al integrar ambos servicios

Los usuarios de la versión beta del correo Yahoo! ya pueden chatear en tiempo real a través de Yahoo! Messenger. El lanzamiento de esta nueva funcionalidad estará disponible para todos los usuarios a lo largo de los próximos meses.

Aunque en principio el alta de este servicio estaba planificado para más adelante, Yahoo! ha decidido acelerar esta iniciativa, siguiendo los pasos de Gmail,



Un pantallazo de la versión con los dos servicios integrados.

que ya unió el servicio de correo electrónico con la mensajería instantánea en su chat integrado.

Cada conversación se realiza dentro de una pestaña, integrada en el interfaz de la versión beta, lo que posibilita chatear con varios amigos de forma simultánea, sin tener que salir del correo electrónico.

Además, el usuario puede decidir si quiere que sus contactos vean que está en línea y con disponibilidad para intercambiar mensajes en tiempo real.

Nuevas posibilidades

La versión beta de correo Yahoo! ofrece también la posibilidad de arrastrar y soltar para organizar las bandejas, la previsualización de los mensajes, un calendario integrado y un lector RSS.

Como ya ocurría con la herramienta clásica de correo electrónico de Yahoo!, esta nueva versión es un servicio gratuito, accesible desde el navegador y desde cualquier ordenador conectado a Internet. Además no requiere descargar ningún software adicional. **S. RUEDA**



CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

GESTIÓN DE **DESCARGAS**

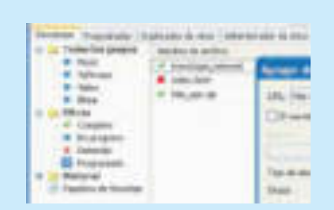
ACELERA LOS RECURSOS

Aunque la mayor parte de los usuarios de Internet disponen de ADSL con una velocidad bastante aceptable, dependiendo de los programas que se utilicen o de los ordenadores que naveguen simultáneamente, las descargas puede ralentizarse o no descargarse de acuerdo a nuestras prioridades.

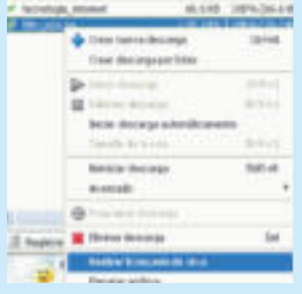
FREE DOWNLOAD MANAGER. Está considerado como uno de los mejores gestores de descargas a la vez que un acelerador. Es gratuito y, aunque está en inglés, en su página web se puede conseguir un archivo que lo traduce al castellano. Para ello, descargaremos el archivo correspondiente a ese idioma de la web *(spn.lng)*. La traducción será tan sencilla como copiar ese archivo (después de haberlo descomprimido) en la ruta C:\Archivos de programa\Free Download Manager\Language y eliminar el correspondiente al inglés *(eng.lng)*.



Aunque realmente no modifica la configuración de la conexión a Internet, permite especificar qué velocidad se desea para cada una de las descargas que se realizan, programar una hora para que comiencen a realizarse, así como establecer prioridades entre ellas.



En la parte izquierda del programa se muestran cada una de las carpetas en las que se van a almacenar las descargas seleccionadas. Dichas carpetas aparecen divididas en Música, Software, Vídeo y Otro tipo de contenido. Debajo, el programa indica el estado en el que se encuentran cada uno de los procesos de descarga, si han sido completados, si se encuentran detenidos o en progreso y si han sido programados para empezar a una hora concreta. Si, por cualquier causa, la conexión a Internet se corta, también es posible retomar la descarga en el momento en el que ésta se interrumpió. Cada vez que se complete una descarga aparecerá un globo en la parte inferior derecha de la pantalla que indica que el archivo se ha completado.



Al maximizar el programa y por si tenemos alguna duda sobre la existencia de virus o códigos maliciosos en los archivos que hemos descargado, se puede analizar su contenido desde la propia aplicación.

www.freedownloadmanager.org

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

MINIJUEGOS EN LA NUEVA **generación**

Velocidad y sencillez son las armas principales de una forma de diversión que **no pasa de moda**

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Los minijuegos son ese tipo de entretenimiento que es capaz de sobrevivir de forma independiente a los avances del apartado gráfico de las consolas; pese a que estos juegos breves se asocian de forma equivocada a máquinas que no pueden dar más de sí en el apartado técnico.

Todas las consolas, incluso las más avanzadas, cuentan con lo que está considerado como un valor seguro: los juegos sencillos, que, en el fondo, son herederos de títulos como *Tetris*, *Pac-Man*, *Space Invaders* o *Pong*, aunque han adaptado su aspecto a los nuevos tiempos.

La segunda entrega de *Fuzion Frenzy 2* es una prueba de ello. Con una ambientación futurista, incluye 40 minijuegos y la posibilidad de que el jugador diseñe sus propios torneos con ellos. Eligiendo uno de los personajes disponibles, el jugador puede empezar a disputar distintas pruebas en los distintos planetas: jugar al *curling*, encestar, disparar bolas de luz, etc.

No es la primera vez que la consola de Microsoft se acerca a los minijuegos. Además de los títulos que se agruparon en el lanzamiento de Xbox Live Arcade y de la primera entrega de *Fuzion Frenzy*, una de las funciones más llamativas del servicio de conexión a Internet de la consola es la posibilidad de descargarse minijuegos, como *Galaga*, *Defender* o *Paper Boy*.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Hudson** ● PLATAFORMAS: **Xbox 360** ● PRECIO: **39,99 euros** ● EDAD: **+7** ● WEB: ***www.xbox.com/es-ES***



Fuzion Frenzy 2 mezcla los minijuegos clásicos con un depurado aspecto visual. El resultado son estos coloridos escenarios.

Como en los recreativos

***Actionloop* es otro de esos juegos nacidos a la sombra de un clásico, aunque esta vez en el sentido más estricto. Con el histórico título de máquinas recreativas *Bust a Move* como precedente, el fin es sencillo: unir las bolas con otras del mismo color lo más rápido posible. No es tan fácil como parece: hay que utilizar el puntero de la consola para dirigirlas.**

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Un secreto no resuelto

'Tenchu: Dark Secret' regresa con buenas intenciones pero resultados irregulares

Tenchu es una saga histórica, de esas en las que cada título levanta mucha expectación antes de su lanzamiento. *Dark Secret* es una entrega continuista que sigue el argumento del genial *Birth of the Stealth Assasins*, pero que no está a su altura en varios aspectos. Con más de 40 misiones, este título de acción mete al jugador en la piel de un ninja que debe sofocar un levantamiento a la vez que salva la vida de una princesa. La aportación más interesante, y la que más gustará a sus incondicionales, son los elementos tácticos, imprescindibles en el juego. Así, será necesario observar el comportamiento de los enemigos y actuar con sigilo para poder acabar con ellos. A cambio, estamos frente a un juego cuyos gráficos no están a la altura de las posibilidades que ya hemos visto en otros lanzamiento de Nintendo DS. La cámara no permitirá al jugador apreciar, en ocasiones, la acción con detalle, algo que puede resultar muy frustrante. *Dark Secret* corre el riesgo de pasar de puntillas por los lanzamientos de DS si sus fans no lo remedian.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1 'Heroes of Might & Magic Colección'** (PC). **2 'Pro Evolution Soccer 6'** (PS2). **3 'New Super Mario Bros'** (DS). **4 'World of Warcraft' - tarjeta prepago 2 meses.** (PC). **5 'Animal Crossing: Wild World'** (DS). **6 'Metal Gear Solid 3' (edición limitada caja metálica).** (PS2). **7 'WWE SmackDown! vs Raw 2007'** (PS2). **8 'The Warriors'** (PS2). **9 'CSI: Miami'** (PC). **10 'Tekken 5' (platinum)** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGÍA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«¡Que no la quiten, por favor! ¿Qué haría yo sin Wikipedia?»

La directora de la Wikimedia Foundation ha advertido de que la Wikipedia podría desaparecer porque la fundación sólo dispone de fondos para mantener la enciclopedia durante cuatro meses más.

¿Y en qué se los gastan? Porque la gente que escribe lo hace gratis y el ancho de banda no es tan caro... ***Trocotronic.***

¡Noooooo! ¡Mi Wikipedia, no, que no la quiten, por favor! ¿Qué haría yo sin ella? Es genial. ***Traductora.***

A mí me parece una forma de llamar la atención para conseguir un patrocinador. ***Ibizarre.***

Tan filántropo que dicen que es Bill Gates, ya se podía tirar el pegote y echar una mano con esto... Aunque conociendo el percal, lo más probable es que la intente comprar y absorber y montar MS Wikipedia, totalmente privada y cerrada. ***Uno.***

Ésta es una de las mayores tragedias de la información... Wikipedia, mi vieja amiga, me has sido de gran utilidad para mi torpe cabeza y mi entusiasmo de estudio. Espero con todo mi corazón que esto sea una de esas rocas del camino y te recuperes pronto para el bienestar de todos. ***[OH].***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Pues que la cierren, ya abrirán otra. ¿O acaso nos hemos quedado sin MP3 desde que cerraron el Napster? ***Naranjito.***

PIRATERÍA

Un estudio del *Journal of Political Economy* dice que la piratería apenas afecta a las ventas de discos.

¡Ja, ja, ja! Vale, pues ahora me descargaré aún más cosas. ¡Yuhuuu! Anda ya. ¿Qué es esto, psicología inversa? ***Lila.***

Yo solamente compro el original si soy fan del artista y realmente me gusta el disco que ha sacado. Pero si de un cantante me hace gracia una canción, me la bajo y punto. ***Mar1.***

¡Qué guay! Pues hala, todos contentos; los músicos, porque viven mejor que yo por tocar la zambomba un poco, y yo, porque no tengo dinero para comprar discos y así puedo escuchar música gratis. ¡Viva el eMule, qué gran invento! Al responsable deberían de hacerle honoris causa o darle un premio Nobel por ayudas al intelecto del ser humano. ***Emuleitor.***



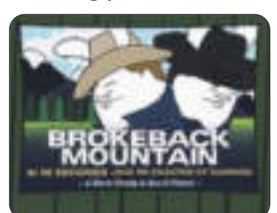
TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 21 DE FEBRERO DE 2007



Cine en 30 segundos

Alien, Star Wars, Brokeback Mountain, Casablanca... Todas en dibujos animados y de sólo treinta segundos de duración. ***www.angryalien.com***



La letra entretenida

Curiosidades y rarezas del mundo del lenguaje. El lado más divertido de las letras, con ejemplos prácticos y comentarios. ***www.juegosdepalabras.com***



Muñecos adultos

Si te daba miedo el Baby Fever, no entres en este circuito por los muñecos más siniestros que se han creado. ***www.sinisterdolls.com/adopted.html***



VIDEOJUEGOS

REGRESARON DESDE el más allá

El **héroe de cómic y de película** Johnny Blaze, atrapado en el infierno, tiene que acabar con el mal

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Los desarrolladores de videojuegos tienen muy presente lo que se cuece entre rodaje y taquillazo en la gran pantalla. *Ghost Rider (El motorista fantasma),* basado en una película que acaba de llegar a las salas de cine, es buen ejemplo de una tendencia globalizada que, sin embargo, no siempre se acerca a los resultados esperados. Como también es habitual en el género, tanto el juego como la peli deben su existencia al mundo del cómic.

Ghost Rider es una aventura de acción en tercera persona en la que el jugador maneja a Johnny Blaze, el héroe de las dos ruedas de Marvel, que se encuentra atrapado en el infierno debido a un pacto y tratará de acabar con el mal.

Sin embargo, *El motorista fantasma* lo tiene muy difícil por una cuestión de equilibrio. Por un lado, debe satisfacer a los incondicionales de los cómics manteniéndose fiel a los personajes. Además, el resultado tiene que atraer al que no conoce la historia previa, con unos buenos gráficos y unas aventuras que supongan un reto.

Los aficionados a los cómics y al cine han disfrutado –o sufrido– las correspondientes adaptaciones al videojuego de sus héroes. Los personajes más explotados de Marvel, los pertenecientes a los *X-Men*, han pasado por todo tipo de adaptaciones, tanto de grupo como individuales. Aunque unas han recibido mejores críticas que otras, buena parte de ellas obtuvieron una puntuación tibia, algo para muchos intolerable cuando se cuenta con una licencia tan popular.

Éxito y batacazo

El Superman de DC Comics ha sido tradicionalmente maltratado por la industria del videojuego. Fueron muchos los que pusieron su esperanza en la última entrega *(Superman Returns)*, que podía hacer uso de gráficos de nueva generación, aunque el resultado tampoco fue el esperado.

Partir de una licencia llevada al cine con éxito de taquilla no asegura el triunfo del videojuego correspondiente. Los seguidores de determinadas sagas suelen ser precisamente el público más exigente a la hora de recibir una adaptación.

FICHA TÉCNICA



DESARROLLADOR: **2K Games**
PLATAFORMAS: **PS2, PSP, GBA**
PRECIO: **desde 29,99 euros**
EDAD: **A partir de 12 años**
WEB: ***www.2kgames.com/ghostrider***



THE WARRIORS

Acción en la calle

La película *The Warriors* (1979) marcó en su momento un hito, por su forma de acercarse a la violencia callejera. Al contrario que *El motorista fantasma*, que se encuentra de plena actualidad, sólo los aficionados al cine de culto recordarán *The Warriors*, una película plagada de bandas, música y *graffiti*. Son muchos los videojuegos que ya han incorporado este tipo de argumento, por lo que la aportación de *The Warriors* es haber realizado una fiel adaptación de los personajes y las situaciones que ya pudieron verse en el filme. Ambientado en Nueva York y con varios modos de juego, se puede manejar a cada uno de los integrantes de la banda protagonista, mezclando conducción y lucha callejera. Un título nostálgico que también puede jugarse en red.






La Policía del futuro

Con una estética de cómic futurista, 'Crackdown' mezcla elementos de 'GTA' y 'Robocop'

Grand Theft Auto (*GTA*) marcó un antes y un después en los juegos de acción, sobre todo en lo que respecta a la libertad de movimiento. Visto el éxito, son muchos los títulos que han decidido incorporar algunos de los elementos de *GTA* a sus historias, y *Crackdown* para Xbox 360 no es una excepción. A ello se suma un cierto aire de *Robocop*, es decir, de policías modificados genéticamente que tratan de poner orden en la ciudad. Basado en la técnica *cel shading*, que otorga a las imágenes un aspecto de dibujos animados, el juego consigue crear una atmósfera futurista con un acabado prácticamente impecable. Sencillo en cuanto a jugabilidad, el objetivo es bien distinto a *GTA*. En esta ocasión hay que hacer el bien, acabar con el crimen organizado. Para los que gusten de jugar con amigos a través de Internet, el modo cooperativo es de lo más interesante que se ha hecho en la consola de Microsoft, ya que permite compartir la aventura con otra persona y desarrollar estrategias conjuntas.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Rainbow Six Vegas'** (PC). **2** **'World of Warcraft' tarjeta prepago 2 meses** (PC). **3** **'Armed Assault'** (PC). **4** **'Heroes of Might & Magic Colección'** (PC). **5** **'Brain Training'** (DS). **6** **'World of Warcraft' castellano** (PC). **7** **'Buzz': 'El Gran Reto' + 'Buzzer Controllers'** (PS2). **8** **'Animal Crossing: Wild World'** (DS). **9** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007'** (PS2). **10** **'Mario Slam Basketball'** (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.**20minutos**.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.**20minutos**.es**

PROGRAMAS 'ILEGALES'

«Si algo no se puede piratear, no triunfa»

Casi la mitad de los programas instalados en los ordenadores españoles «son ilegales», según la Business Software Alliance. Cada año se venden en España 100.000 copias ilegales de Windows. Microsoft ha presentado su plan antipiratería.

¿Sólo la mitad? Me parece a mí que han contado mal. *Que paguen los cerveceros.*

O sea, que más de la mitad tenemos Linux. ***Barbanegra.***

Es el mejor momento para invitar a los usuarios a hacer uso del *software* libre o GNU/Linux. Yo estoy tranquilo con mi *ubuntu* y *beryl* y por esto no pueden demandarme. Linux es legal. ***Jaquez.***

Está demostrado que si tu producto no se puede piratear, no triunfa. El ejemplo más claro fue el de la PlayStation frente a la Nintendo. Si Windows no fuera pirateado, la mayoría no lo tendría en su casa. ***Golfo.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos**.es**

COCHE SIN CONDUCTOR

El coche capaz de conducir sin intervención humana, gracias a la inteligencia artificial, podría estar listo en 2030. Aunque existen ya prototipos que reaccionan ante determinadas circunstancias, el verdadero mérito sería que el coche fuese capaz de anticiparse a ellas.

En poco tiempo, películas como *Terminator* serán realidad (si antes no nos extinguimos nosotros mismos por nuestro propios méritos). *Aunque no tenga un BMW.*

¿Para cuándo el coche que se paga solo? ***Julius.***

Lo que tienen que hacer es investigar nuevos carburantes y que no tengamos que seguir dependiendo del petróleo. ***Egabrense.***

Ante la escasez de inteligencia humana, el futuro pertenece a la inteligencia artificial. ***Caballo ganador.***

Qué jugarreta le han hecho a BMW. Ahora ya no podrán decir aquello de «¿te gusta conducir?». ***LaChica.***



PASO A PASO

VARIOS USUARIOS PARA UN SOLO ORDENADOR

Si varias personas utilizan el mismo ordenador es probable que acaben teniendo problemas, bien porque una no quiera que vean lo que hace, bien porque deban tener distintos niveles de acceso o, simplemente, porque deseen tener una configuración propia. Lo mejor es crear varias cuentas de usuario.

1 QUIÉN ES EL ADMINISTRADOR. Para crear cuentas de usuario individuales en Windows se debe iniciar la sesión como administrador. Si nunca hemos creado diferentes cuentas; es decir, si sólo hemos instalado el sistema operativo y hemos comenzado a trabajar directamente, somos el administrador de la máquina; por tanto, podemos configurar diferentes niveles de acceso y permisos en función de un nombre de usuario y una contraseña.

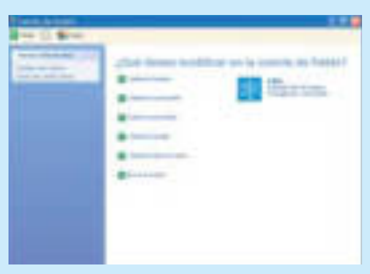
2 DÓNDE CREAR UNA CUENTA. Haz clic en el botón **Inicio** y pulsa sobre **Panel de control.** A continuación busca el icono **Cuentas**



de usuario. Se mostrarán tres opciones: Cambiar una cuenta, Crear una cuenta nueva y Cambiar la forma en la que los usuarios inician y cierran sesión.

3 CÓMO CREARLA. Selecciona **Crear una cuenta nueva** e introduce un nombre. Éste se mostrará siempre en la pantalla de bienvenida y en el menú de Inicio. A continuación, elige el tipo de cuenta que quieres crear: para el administrador del equipo (acceso total) o con funciones y acceso parcial. Pincha sobre la opción **Limitada** y después sobre **Crear cuenta.**

4 ASIGNAR UNA CONTRASEÑA. Para modificar las especificaciones de la cuenta creada, en la ventana **Cuentas de usuario** pulsa sobre **Cambiar una cuenta.** Si hemos creado más de una, habrá que seleccionar aquella en la que vamos a crear la contraseña. Aparecerá una nueva ventana donde tendrás que especificar la clave. Una vez hecho, pulsa sobre **Crear contraseña.** Es recomendable que cada cuenta tenga su propia contraseña, pero hay que tener presente que el administrador podrá acceder a todos los archivos aunque no conozca las claves de las cuentas.



INTERNET

TODA LA INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

SELECCIONA TU correo gratuito

Permiten mandar 'mails' desde cualquier parte del mundo. Todos **parecen iguales,** pero no lo son

PABLO NIETO

En Internet se pueden encontrar miles de páginas que ofrecen correo web (o *webmail)* de forma gratuita. En principio, todos los servicios de correo parecen iguales, pero hay muchas diferencias entre ellos, como la capacidad de almacenamiento o los servicios añadidos de tener un *antispam,* la posibilidad de recibir otras cuentas en él, recibir en el correo las noticias de los medios de comunicación que se elijan (RSS), etc.

Tener un correo web asegura poder enviar un *mail* desde cualquier parte del mundo teniendo tan sólo una conexión a Internet.

PROS Y CONTRAS DE LOS TRES SERVICIOS CON MÁS USUARIOS

	Gmail	Yahoo! España Correo	msn Hotmail
CAPACIDAD	2.8 GB	1 GB	1GB
LECTOR RSS	Sí	Sí	No
ORGANIZACIÓN	Etiquetas	Carpetas	Carpetas
REENVÍO AUTOMÁTICO DE MENSAJES	Sí	Sí, pero de pago	No
BÚSQUEDA	En correos y sus archivos adjuntos	En correos y sus archivos adjuntos	Sólo en los correos

LOS MÁS UTILIZADOS

Correo Yahoo → Es el *webmail* más utilizado en todo el mundo, con unos 250 millones de usuarios. Actualmente ofrece 1 GB. Hace relativamente poco rediseñó su interfaz y ahora puede verse con una imagen similar a la de Outlook, algo que también ha incorporado Hotmail. Al igual que Google, permite configurar su servicio de mensajería instantánea dentro de la ventana del correo, por lo que no es necesario descargar un programa adicional para chatear con los contactos. Los usuarios más experimentados valoran muy positivamente el hecho de que integre lector de RSS desde hace tiempo. *http://mail.yahoo.es*

Windows Live Hotmail → Se encuentra cambiando de denominación, de MSN Hotmail a Windows Live Hotmail, y va a incluir más servicios, como la ampliación a 2 GB. Con unos 228 millones de clientes, sus detractores lo acusan de ser lento, aunque está muy extendido gracias al servicio de mensajería instantánea de Microsoft. Al igual que Google y Yahoo, también ofrece herramientas para evitar el *spam* y los virus. Es el que más opciones ofrece para personalizar los correos. *www.hotmail.com*

GMail → Hasta hace unos días era necesario que otro usuario de este servicio de correo nos invitase para poder tener una cuenta en él. Tal vez por ello es el que menor número de usuarios tiene de los tres. No obstante, ahora ya se trata de un correo electrónico abierto y cualquiera puede registrarse. Es el que ofrece mayor capacidad (2,8 GB) y el más sencillo de usar, aunque también es el que menos opciones de configuración de estilo deja en manos del usuario. Una de sus características más valoradas es que permite configurar otras cuentas a través de él, además del uso de etiquetas. *http://mail.google.com*

¿Sabías que...

Al principio se colocaban en un directorio los mensajes y el destinatario tenía que entrar para **mirar si le habían mandado algo?** El primer programa que permitía gestionar mensajes de correo se llamaba RD y **fue inventado en 1971?** El primer jefe de estado que usó el *e-mail* fue la **reina Isabel II de Inglaterra en 1976?** Los precursores de los emoticones **surgieron en 1979?** La firma de abogados Canter and Siegel, en 1994, fue la responsable del primer **mensaje catalogado como *spam*?**

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA



¿Neutrales o no?

La neutralidad de la Red es un viejo tema que por desgracia vuelve a estar de actualidad. Lo que se debate en Estados Unidos es si las compañías de comunicaciones tienen derecho a cobrar un peaje adicional a determinados contenidos de Internet. Pretenden crear una Red de dos velocidades en la que unos temas tengan prioridad sobre otros, dependiendo de si las compañías que los alojan pasan o no por caja. La demanda de los operadores, muy listos ellos, se basa en que proliferan ciertos contenidos que están alterando el tráfico habitual. Aunque, por el momento, este debate está restringido a EE UU, en el caso de que salga adelante la petición de las operadoras es lógico pensar que no tardará en llegar a España. Y no se puede discutir sobre la neutralidad de la Red. Es un derecho, más que para las empresas, para el usuario, que debe poder acceder a todas las páginas con la velocidad que le permita su ancho de banda, sin cortapisas adicionales impuestas por terceros.

El usuario debe *poder acceder a todas las páginas sin cortapisas adicionales*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA



LUMIX DMC-FZ8. La nueva cámara de Panasonic, con 7,2 megapíxeles y un zoom óptico de 12x, incorpora un *joystick* multiuso que simplifica más el funcionamiento del sistema Mega O.I.S. como estabilizador óptico de imagen y el Control ISO Inteligente. 400 €.

LATITUDE ATG D620. Dell lanza al mercado un ordenador portátil, diseñado siguiendo estándares militares de durabilidad, con el objetivo de resistir todo tipo de condiciones adversas. Incorpora un sistema de protección antigolpes del disco duro, un teclado resistente a vertidos... Desde 1.387 €.





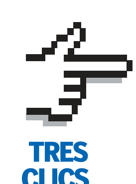
NOKIA N95. Un *multimedia computer* que, además de integrar cámara de 5 megapíxeles, reproducción de vídeo, salida de TV, Internet, banda ancha móvil y conexión WIFI, cuenta con funciones de GPS y Mapas, una aplicación a modo de callejero virtual. 700 € aprox.

STREAMIUM WACS7000. El nuevo centro inalámbrico de Philips se puede conectar a cinco estaciones de audio, combinadas o totalmente sincronizadas funcionando de forma independiente, para disfrutar de la música digital en cualquier lugar de la casa. Además, su disco duro de 80 GB permite almacenar hasta 1.500 CD. 999 €.





T O D O S O B R E E L
O C I O T E C N O L Ó G I C O



TRES CLICS

Publica tu invento
Si te registras en este portal podrás compartir cualquier idea ingeniosa, truco, invento... y conocer la creatividad de otros.
www.aquitusideas.com



Como en casa
Una web dedicada al cuidado de los acuarios, para que tus peces no echen de menos nada de su verdadero hábitat.
www.elencuadre.com



¡Feliz cumpleaños!
Para adultos, para niños, para adolescentes... Cómo preparar un cumpleaños.
www.euroresidentes.com/Diversion/Fiestas_Cumpleanos.htm



VIDEOJUEGOS

EL MUNDO A TRAVÉS DE LA magia

‘Dungeon Siege’, una de las grandes sagas de rol, da ahora **el salto a las consolas portátiles**

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Dungeon Siege ha sido tradicionalmente una saga de rol para PC. Aunque los críticos llegaron a comparar sus primeras entregas con el videojuego *Diablo*, logró hacerse un hueco propio gracias a las posibilidades gráficas y a una historia compleja que evolucionaba a lo largo de las sucesivas entregas. Con este *Throne of Agony,* las Cruzadas se trasladan por primera vez a una consola, en este caso a la portátil de Sony.

El juego supone una ruptura con títulos anteriores, desarrolla una línea nueva y, como se espera de la adaptación a una consola portátil, se ha suprimido el uso de periféricos para ofrecer un control directo sobre el personaje.

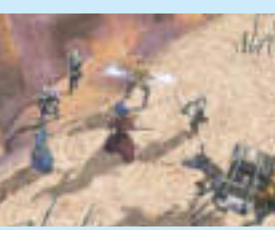
Héroes personalizables
Además, los desarrolladores han optado por aprovechar el bagaje de la saga y, entre los más de 100 monstruos que aparecen en el juego, se han recuperado algunos de otras entregas. Con nuevos personajes personalizables (aunque con menos opciones que otros *Dungeons),* el jugador puede asignarles categorías que determinarán el tipo de héroe en el que se van a convertir. Esos personajes estarán siempre junto con un compañero o mascota que también tendrá poderes especiales y que permitirá superar las fases con mayor o menor dificultad.

Son muchos los usuarios que creen que el salto a las portátiles ha simplificado la historia en exceso, aunque se han mantenido los elementos clásicos: hechizos y habilidades, que se mezclan con todo tipo de armas y vehículos para lograr un juego de rol con elementos de acción.


Los nuevos monstruos se alternan con los clásicos.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **2K Games** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,99 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.2kgames.com/throneofagony***

LA HISTORIA DE UNA SAGA



2002 ***Dungeon Siege.*** Buenos gráficos y un editor para realizar modificaciones en el juego fueron sus principales innovaciones.

2003 ***D. S. - Legends of Aranna.*** Esta expansión traslada la historia a nuevos territorios para resolver un antiguo misterio. Aporta mundos originales para explorar y más criaturas y accesorios.

2005 ***Dungeon Siege II.*** Esta segunda entrega de la saga, ya independiente de las anteriores, traslada a los jugadores a un mundo alejado del anterior, pero



sobre el que también se ciernen amenazas. Los elementos, básicamente, se mantienen con respecto a los otros lanzamientos: acero y magia para devolver la paz.

2006 ***D. S. II - Broken Sword.*** Esta expansión de la segunda parte continúa la historia previa ampliándola con nuevos objetos y héroes,



aunque lo más llamativo fue el sistema de desarrollo de personajes.

2006 ***D. S. II - Deluxe.*** Se limitó a recopilar los títulos ya lanzados, añadiendo varios



objetos coleccionables y un vídeo sobre *Cómo se hizo.*

2007 ***D. S. - Throne of Agony.*** Incorpora la opción multijugador, aunque sólo permite jugar en red de forma local, no a través de Internet.



Otra vida, otro mundo

Hay muchos y muy buenos juegos de estrategia, pero sólo unos cuantos consiguen innovar

Supreme Commander supone el regreso a la acción de Chris Taylor, una de las cabezas pensantes más destacadas de los videojuegos. Este título de estrategia en tiempo real traslada al jugador a un mundo futurista con distintas civilizaciones que luchan por hacerse con el poder. El argumento, en realidad, es mucho más complejo, ya que, además de unos gráficos impecables y una banda sonora del compositor que hizo lo propio para Oblivion, sus desarrolladores se han preocupado de crear una historia plagada de detalles, que no pasarán por alto los más experimentados. *Supreme Commander* no es fácil de jugar, incluso para los asiduos a la estrategia. Con varios modos de juego y niveles, introduce un gran número de elementos innovadores: un *zoom* para controlar las batallas desde fuera de la órbita terrestre; poder utilizar dos pantallas al mismo tiempo para observar varios lugares a la vez; y el hecho de poder dar instrucciones complejas y decidir cuándo deben cumplirse.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **‘Final Fantasy XII’** (PS2). **2** **‘Brain Training** (DS). **3** **‘Rainbow Six Vegas’** (PC). **4** **‘Crackdown’** (XBox 360). **5** **‘World of Warcraft - Tarjeta Prepago 2 Meses’** (PC). **6** **‘Rise of Nations Gold Edition’** (PC). **7** **‘Mario Slam Basketball’** (DS). **8** **‘World of Warcraft Castellano’** (PC). **9** **‘Animal Crossing: Wild World’** (DS). **10** **‘The Legend of Zelda: Twilight Princess’** (Wii).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.***20minutos***.es**/TECNOLOGÍA_INTERNET

el foro de **www.***20minutos***.es**

LAVADORA A PEDALES

«Eso, y que pedalee mi marido»

Internet se ha convertido en el mejor aliado de las energías renovables. Empresas, organizaciones ecologistas y particulares preocupados por el medio ambiente han encontrado en la Red el principal medio para la concienciación social. La lavadora a pedales, los bolsos de energía solar y los cargadores manuales para los móviles son algunas de las propuestas.

Haces deporte y encima ahorras luz. A la ruina las eléctricas, las pastillas para el colesterol y la ansiedad. *Identifícate.*

Sí... ya salvaron al mundo con semejante lavadora... Menos mal, ahora habrá menos hambre y mejor salud. *Mala-Idea.*

Pues algo parecido a eso se hacía antiguamente. Con la llegada de la electricidad llegó la lavadora y si la gente se fue a eso es porque era mucho mas cómodo. Esta idea la veo más un paso atrás que uno adelante. *Lolo17.*

Si van a pedalear los hombres, me apunto. Yo ya voy al gimnasio tres días por semana, así que pedalee mi marido, que le va a venir muy bien. *María.*

W
Entra en nuestros foros
www.*20minutos***.es**

INTERNET

Sólo un 39% de hogares españoles acceden a Internet. La media europea alcanza un 52%.

Parece que tener Internet es la panacea universal, ¿en cuántos hogares españoles se lee un libro al año? *Rata de biblioteca.*

Los precios son altos, la conexión, mala... y luego está el factor gente: este país siempre ha estado plagado de ignorantes. Eso de las nuevas tecnologías no va con ‘Ejpañññña’. *Normal.*

Sólo un 39% de los hogares españoles, frente al 52% de los europeos. Europa termina en los Pirineos. *Simon.*

Es raro que tanta gente no tenga Internet, si es tecnología. Con lo que nos gustan los teléfonos móviles, los iPod,las agendas electrónicas, los GPS, las teles de plasma... que parece que lo regalasen. *La tecnología nos hace libres.*

PASO A PASO

REVELADO DE FOTOS A TRAVÉS DE INTERNET

Comienzan a popularizarse los servicios de revelado de fotografías a través de Internet. Kodak crea álbumes impresos, camisetas, cuadros, tazas, posavasos y decenas de artículos de regalo. Pero, además, existen diferentes empresas que ofrecen servicios similares, como *Fotoprix.com*, *Mypix.com* o *Myphotofun.es*

1 REGISTRO. Lo primero es entrar en *www.kodakgallery.com*, nos registramos como usuario pulsando sobre el enlace **Regístrese ahora.** Recibiremos de regalo la posibilidad de imprimir 20 fotografías.

2 IDENTIFICACIÓN. Hay que pulsar sobre el enlace **Inicie sesión** e introducir nuestra dirección de correo electrónico y la contraseña.

3 CARGAR FOTOS. Así es como llegamos a la interfaz de gestión de la galería, donde podremos cargar las fotografías. Para hacerlo tendremos que crear diferentes álbumes, pulsando sobre el botón **Cargar fotos.** Se abrirá un pequeño formulario para crear el primero. Una vez le hayamos dado un nombre y una descripción, podremos comenzar a seleccionar las imágenes que queremos que formen parte de este ál-



bum. Examinaremos nuestro disco duro en busca de las fotografías y, una vez seleccionadas, pulsaremos sobre el botón **Comenzar a cargar** para que pasen a nuestra galería *on line.* Esta operación puede tardar varios minutos, en función del tamaño de las imágenes y la velocidad de nuestra conexión. En la actualidad, Kodak ofrece un espacio ilimitado para compartir imágenes.

4 CONFECCIÓN DEL PEDIDO. Cuando estén cargadas, podemos comenzar a realizar nuestro pedido o diferentes tareas, como editar las imágenes, compartirlas o gestionar los álbumes. En este caso, queremos encargar un álbum impreso con tapas de tela para que nos lo envíen por correo. Iremos a la **Tienda** y desde allí seleccionaremos el producto que queremos adquirir entre todos los que nos ofrece la galería. Seleccionaremos el **Mini libro de fotos** y después la carpeta donde hemos cargado las fotos, ordenándolas. Podremos revisar el álbum de forma virtual para ver cómo va a ser el resultado final y le pondremos un título. En este momento es cuando nos indicarán las características del producto, el tipo de papel, las dimensiones de las fotos, el número de páginas y el precio (7,95 euros).

5 ENVÍO. Una vez confeccionado el álbum y confirmado, tendremos que indicar nuestra dirección para que el sistema pueda calcular los gastos de envío. En el ejemplo anterior, 1,99 euros. Una vez que hayamos pasado por caja habremos finalizado el pedido y, en función del artículo que hayamos solicitado, tardará de 2 a 10 días en llegar a la dirección que hayamos indicado.

INTERNET

MÁS INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

UN cortafuegos PARA TU PC

Los 'firewall' son la mejor barrera defensiva **para evitar intrusiones** en tu equipo

IVÁN GARCÍA

El simple hecho de tener un ordenador conectado a Internet supone asumir el riesgo de intrusiones. Algunas son simples bromas, pero otras pueden desembocar en el robo de datos personales, como los de acceso a tus cuentas corrientes.

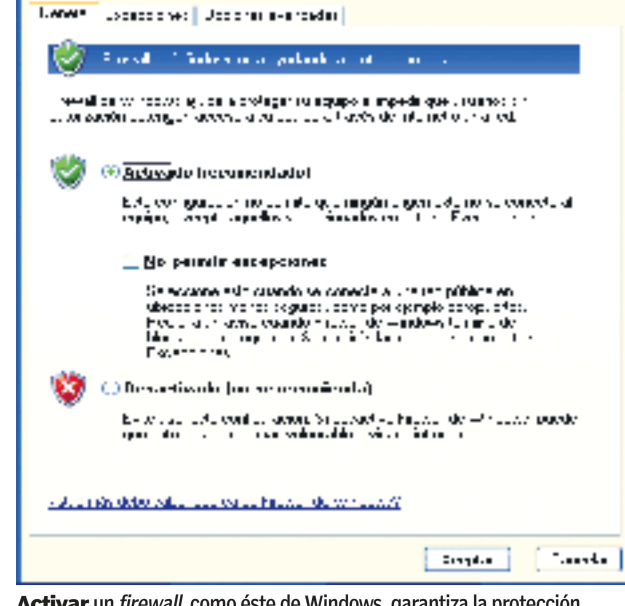
La mayoría de las empresas de seguridad han ido convirtiendo sus herramientas antivirus en amplias *suites* de seguridad que incluyen funciones contra cualquier *software* maligno. La primera defensa con la que debemos contar es un buen *firewall.*

¿QUÉ ES UN FIREWALL?

Un *firewall* o cortafuegos no es más que un filtro que se intercala entre nuestro ordenador y la Red para analizar todo el tráfico de datos, tanto entrante como saliente, y bloquear todo aquello que no deseemos que pase. Puede ser un dispositivo de *hardware* (normalmente en las empresas) o una aplicación más que se instala en el ordenador.

¿QUÉ DEBE BLOQUEAR?

La forma más segura de configurar un cortafuegos es hacer que lo bloquee todo, a excepción de lo incluido en una lista. Normalmente un *firewall* trabaja con protocolos y puertos, pero se puede configurar: le podemos indicar que deje pasar a la aplicación de correo electrónico, al explorador, etc. Detectará que se intenta hacer una comunicación y qué programa lo está intentando, y preguntará si se desea permitirla o denegarla. Al cabo de unos días, habremos usado las aplicaciones habituales y el *firewall* estará configurado, por lo que hará menos preguntas.



Activar un *firewall,* como éste de Windows, garantiza la protección.

¿DÓNDE ENCUENTRO UNO?

El propio Windows XP incluye un cortafuegos básico, aunque su mayor problema es que sólo bloquea el tráfico de entrada, pero no el de salida, de modo que si se nos llega a instalar algún *spyware,* no hará nada para evitar que saque información de nuestro PC. Existen otras aplicaciones gratuitas de reputada fama que mejoran las funciones del cortafuegos de Windows, como Zone Alarm *(http://www.zonelabs.com)* o Comodo Free Firewall *(http://www.personalfirewall.comodo.com).* En el plano comercial, además de estas dos últimas firmas, hay aplicaciones de BitDefender, Kaspersky, McAfee, Symantec y Trend Micro, entre otras.

Comprobación periódica

Para asegurarte de cómo está funcionado tu *firewall* puedes visitar algunas páginas que comprueban el estado de los puertos del PC, ya sean todos o los más usados. Puedes encontrar los enlaces a varios de estos test y mucha más información sobre cortafuegos y puertos en la página del Centro de Alerta Temprana sobre Virus y Seguridad Informática: *http://alerta-antivirus.red.es/utiles/ver.php?tema=U&articulo=3&pagina=0*

blogs20



BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Espacio reservado

Microsoft ha anunciado que va a plantearse incluir publicidad en algunos videojuegos. No se refiere a introducir un folleto promocional en la caja, ni a que cuando se descargue un juego se adjunte una demo de otro título. Está hablando de meter publicidad cambiante y adaptada a cada país en los juegos con conexión a Internet. Bang&Olufsen ya lo hizo con *Tycoon City: New York* y se generó un intenso debate. ¿Hasta qué punto es aceptable introducir publicidad en juegos que, en el caso de Xbox 360, alcanzan los 70 euros? ¿Qué beneficios obtiene el usuario? Microsoft ya se acercó a este tema cuando en su último *Flight Simulator* apareció un avión en el que se podía leer una conocida marca «que te da alas», aunque quizá el paso definitivo se ha dado con *Crackdown,* de Xbox 360. Al descargar la demo aparece un eslogan parecido al tradicional *Ponga aquí su publicidad.* Aunque aún no es posible ver ningún anuncio, todo llegará. Los jugadores parecen dispuestos a aceptar una publicidad no intrusiva si a cambio el precio de los títulos se abarata o se ofrecen elementos adicionales. Pero, por el momento, no parece que vaya a desarrollarse pensando en el usuario.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

INFORMÁTICA

MICROSOFT ANALIZA SUS errores

Investiga los dos fallos detectados en Explorer y Windows Vista

Seguridad. Microsoft está investigando dos errores descubiertos la semana pasada en su Internet Explorer 7 y el nuevo sistema operativo Windows Vista, según anunció ayer la empresa.

Aunque los errores no se consideran como de alto riesgo, son relevantes porque afectan a la última versión del explorador del gigante informático y su flamante sistema operativo Vista. Microsoft ha asegurado que Vista, a la venta en la versión para usuarios particulares desde el mes de enero, es el *software* más seguro que ha diseñado nunca.



Sin embargo, los errores recién descubiertos podrían permitir que los atacantes se hicieran con información delicada almacenada en el ordenador, como contraseñas, según el sitio de tecnología Cnet.

No ha habido ataques

Por el momento, ninguno de los errores ha sido utilizado para atacar sistemas informáticos, dicen los portavoces de la multinacional.

Este no es el primer problema de seguridad al que se enfrenta Vista desde su lanzamiento, en enero. El primer fallo se encontró en diciembre, cuando el sistema operativo sólo estaba disponible para empresas. El sistema de reconocimiento de voz también fue puesto en entredicho por su vulnerabilidad.

CACHARRERÍA



ORDENADOR IPOWER, DE PACKARD BELL. Diseñado para los jugadores más exigentes. Cuenta con un sistema de refrigeración líquida Water-Cooling de última generación y tecnología SLI de doble tarjeta gráfica. De 999 a 1.999 €.

'HOME-CINEMA' J10HD CHOCOLATE. Con un disco duro de 80 Gb para audio MP3 y DVIX y sistema de sonido virtual, este *home-cinema* de LG Electronics consigue un ambiente similar al de cualquier equipo 5.1, gracias a la tecnología Virtual Sound Matrix, con la ventaja de utilizar tan sólo dos altavoces y un *subwoofer.* 599 €.

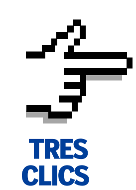




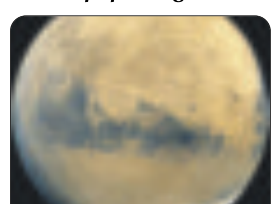
TELÉFONO HTC S710. Además de redefinir el concepto de *smartphone,* es el primer terminal que introduce Microsoft Windows Mobile 6.0. para ofrecer nuevas prestaciones para visualizar *e-mails* con formato HTML. 399 €.

REPRODUCTOR S10. Con una pantalla táctil *direct clic* de 1,15", un tamaño de 42 X 30 X 10,8 mm y un peso de 17,5 gr, el S10 de Iriver reproduce los formatos MP3, WMA, ASF, OGG y BMP, posee un USB 2.0 de transferencia rápida, radio FM y permite realizar grabaciones de voz y desde la radio. 99 € (1 Gb) y 129 € (2 Gb).




TRES CLICS

Conoce el planeta
¿Cuál es el lugar más seco de la Tierra? ¿Pueden flotar las rocas? 101 datos curiosos sobre el planeta. *http://www.astroseti.org/vernew.php?codigo=265*



¿Imágenes reales?
Las fotografías médicas más espectaculares, algunas dudosas o sin explicación científica. *http://elmedico.metropoliglobal.com/calavera.htm*



A cultivar bambú
Profundiza en el bambú, una planta difícil de encuadrar en una especie botánica. *www.webdehogar.com/jardineria/07021301.htm*



VIDEOJUEGOS

REBELDES frente a las plagas

'Resistance: Fall of Man' es uno de los títulos más esperados para la nueva consola PlayStation 3

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Faltan dos semanas para que la consola que más se ha hecho de rogar para el público europeo, la PlayStation 3, salga a la venta. El título de acción más destacado que verá la luz con ella es *Resistance: Fall of Man*, un juego en primera persona que mezcla operaciones militares y terror psicológico en un escenario de destrucción, sólo comparable a lo que imaginaríamos como una tercera guerra mundial de tintes futuristas.

Dos países deben unirse para salvar al mundo de una amenaza de origen desconocido, un virus que convierte a los personajes en seres horripilantes. El jugador adquiere el papel del sargento Nathan Hale, sobre el que caerá la responsabilidad de la batalla.

Este juego de acción es el primero de su género que verá la luz para PlayStation 3

Innovador y esperado
Pero la expectación que ha despertado *Resistance...* no se debe a su argumento ni a su jugabilidad, elementos recurrentes en el mundo de los videojuegos. Definirlo como un *call of duty* con alienígenas o como la evolución mejorada del *Doom* no permite apreciar la verdadera innovación del juego, apoyada en las posibilidades gráficas de PlayStation 3.

Sus desarrolladores han escogido una historia trillada pero la han construido a base de multitud de personajes con un elevado nivel de detalle y unos campos de batalla amplios y realistas. A ello hay que sumar la inteligencia artificial de los enemigos, cómo se comportan ante las situaciones provocadas por el jugador y los movimientos que realizan a lo largo del juego. Junto a la gran cantidad de armas que se presentan en la historia, estos elementos se convierten en los aliados más fuertes del título.

Los usuarios estadounidenses que ya han probado el juego (allí la PlayStation 3 se comercializa desde hace casi cuatro meses) destacan que la falta de carisma de los soldados se suple con la personalidad de los monstruos. En lo relativo al modo de juego, además de la campaña para un jugador, hay también un modo cooperativo para dos jugadores, con pantalla dividida y opciones gratuitas multijugador tanto en red como sin conexión.

EN GUERRA

Comparaciones odiosas

Los aficionados a los videojuegos han visto en *Resistance: Fall of Man* la réplica de Sony y PS3 al éxito de Microsoft y Xbox 360 con *Gears of War*, elegido por parte de la crítica como mejor juego de 2006. Criaturas terroríficas, disparos por doquier y unos gráficos impresionantes son sus elementos en común.

Alienígenas y soldados son los personajes que centran la trama del videojuego.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Insomniac Games** ● PLATAFORMA: **PS3** ● PRECIO: **59,99 euros** ● EDAD: **+18** ● WEB: ***www.resistancefallofman.com***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El romance como fin

Los populares Sims regresan en 'Historias de la vida'. La cotidianidad nunca fue tan rentable

Son muchos los aficionados que ya no sabrían decir qué número de entrega es este recién estrenado *Los Sims, Historias de la vida*. Con más de 70 millones de copias vendidas en todo el mundo, sus desarrolladores, la gente de Maxis, también empezaron a ser conscientes de que había que dar algún giro a la vida de estos pequeños seres para seguir con el éxito. Este *Historias de la vida* supone un cambio de planteamiento para llegar a un público mucho mayor. Por un lado, apenas necesita de requerimientos técnicos en el ordenador, y por otro, permite jugar en una ventana a la vez que se sigue trabajando en otras. Manteniendo una jugabilidad sencilla y un desarrollo construido a base de pequeños retos, esta entrega cuenta con el modo historia, en el que se puede seguir la vida de dos personajes muy distintos que se encuentran en un punto común de su vida amorosa. Para los menos aficionados a las comedietas románticas, el título también ofrece la posibilidad de jugar en modo clásico realizando actividades cotidianas.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Final Fantasy XII' (PS2). **2** 'Ghost Recon: Advanced Warfighter' (PC). **3** 'Los Sims 2 y Las Cuatro Estaciones' (PC). **4** 'World of Warcraft' prepago (PC). **5** 'Resident Evil 4' (PC). **6** 'Sonic y los Anillos Secretos' (Wii). **7** 'World of Warcraft', castellano (PC). **8** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **9** 'Crackdown' (X360). **10** 'World of Warcraft: The Burning Crusade' (PC).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



ALTAVOCES FIREWIRE. Los nuevos altavoces de LaCie (13,5 × 10 × 9 cm) son los primeros que se alimentan directamente mediante FireWire. No necesitan pilas ni cables, basta con enchufarlos al PC o Mac, a un MP3 o a cualquier otro dispositivo multimedia. 107 €.

CÁMARA IP 7100, DE RIMAX. Para vigilar tu casa o negocio día y noche a tiempo real. Cuando detecta movimiento, almacena las imágenes en una tarjeta SD y se pueden enviar por *e-mail*. Sólo hay que conectarla a un acceso a Internet para poder visualizarlas desde cualquier navegador. 109 €.





PORTÁTIL S6 QUARTZ, DE ASUS. Confeccionado en piel, incorpora la informática de Intel Core 2 Duo, Bluetooth 2.0, 5 puertos USB, S-Vídeo, puerto de salida de TV, ranuras para tarjetas Express, batería de larga duración y una conexión inalámbrica de alta velocidad.

GPS MS 2050, DE SIEMENS. Con una pantalla táctil de 3,5" y revestimiento antirreflectante, dispone de mapas de España y Portugal en dos y tres dimensiones y una memoria Flash interna de 64 MB para descargar cualquier actualización desde su página web. Además, permite escuchar archivos MP3. 359 €.





CAJA DE HERRAMIENTAS

ENVÍA **MENSAJES GRATIS** DESDE EL ORDENADOR

SMS PARA WINDOWS

¿Imaginas poder mandar mensajes SMS desde el PC, en cualquier momento y sin que te cueste nada? Si eres de los adictos al texto predictivo, este pequeño programa te va a resultar de gran utilidad. *http://javimoya.com/blog/sms-gratis*

SMS GRATIS. Hace varios años existían numerosos programas para el envío de SMS del ordenador a los teléfonos móviles de los diferentes operadores. Sin embargo, con el tiempo, estos programas han ido desapareciendo.

SMS Gratis recupera estas funciones y nos permite enviar mensajes del ordenador a otros teléfonos móviles, sin importar el operador. Este programa traslada la tarea de confección y envío de los mensajes cortos del móvil al escritorio del ordenador, lo cual resulta más cómodo, fácil y rápido.

DESCARGA. El programa se descarga de forma gratuita desde la página web de su creador *(http://javimoya.com/blog/sms-gratis)* y se instala fácilmente. Sólo tenemos que contar con una conexión a Internet y un sistema operativo Windows para utilizarlo.

CONFECCIÓN DEL MENSAJE. Una vez instalado, aparecerá una interfaz donde habrá que introducir el teléfono móvil al que queremos enviar el mensaje, el número al que nos gustaría que nos respondieran (de ser necesario) y un apartado donde tendremos que confeccionarlo. El sistema admite hasta un máximo de 120 caracteres por cada envío. En pocos segundos el usuario recibirá nuestro mensaje en su móvil.



EXTRAS. El programa ofrece además una agenda donde podemos guardar los números de teléfono que solemos utilizar. La última versión incorpora también una ventana de mensajes de los creadores de la aplicación, en la que van apareciendo avisos de nuevas versiones e incidencias con la aplicación. También nos permite acceder al último texto escrito para realizar verificaciones.

SINGULARIDAD. Este pequeño programa hace uso del servicio CallWave para mandar los SMS de forma gratuita. En la Red existen numerosos *widgets* para mandar SMS con un Mac o a través de Google o Yahoo, pero la comodidad de poder hacerlo desde Windows es lo que hace especial a este programa.



Puede que, en ocasiones, el servicio no funcione, ya que la empresa lo ofrece como un producto de prueba, y si los usuarios abusan de él, puede quedar restringido.

INFORMÁTICA

TODA LA INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN EN www.20minutos.es

ACIERTA CON TU tarjeta gráfica

No dejan de evolucionar. Las últimas permiten ejecutar los **juegos más potentes**

IVÁN GARCÍA

Probablemente, el componente de un ordenador que evoluciona con más rapidez sea la tarjeta gráfica. ¿Qué motiva este ritmo? Sin duda, es un componente fundamental en la ejecución de videojuegos, un mercado en auge que genera cifras de negocio astronómicas y que nadie quiere perderse. Se ha entrado en un círculo vicioso en el que nuevas tarjetas permiten ejecutar juegos más potentes, pero, a su vez, los últimos juegos requieren aún más potencia en las tarjetas.



Los usuarios de nVidia pueden optar por una tarjeta que resuelve sus necesidades ofimáticas y de juego.

LOS JUGADORES

Para los usuarios que no sean aficionados a los juegos o usen el ordenador para trabajo ofimático, cualquier tarjeta gráfica actual resolverá sus necesidades. El sistema más extendido es de Intel, actualmente el Graphics Media Accelerator (GMA) 900. Incluye soporte para pantallas de alta definición (HDTV) y aceleración por *hardware* para aplicaciones DirectX 9 y OpenGL.

La ventaja de optar por esta solución es que resulta más económica y más compacta que una tarjeta adicional. Sin embargo, si las exigencias son muy elevadas, el rendimiento no será suficiente.

ATI FRENTE A NVIDIA

Actualmente este mercado está en manos de dos contendientes: Ati y nVidia, en constante puja por el primer puesto. Las últimas novedades siempre tienen precios desorbitados. Es mejor optar por un modelo uno o dos escalones por debajo del mejor, para encontrar una buena relación precio-rendimiento. Lo más reciente es ofrecer soporte para DirectX 10, la versión de Windows Vista. La propuesta de nVidia es el chip G80 y las tarjetas GeForce 8800 GTX/GTS. Ati usa el chip R600, pero aún no ha presentado los modelos definitivos.

DOS MEJOR QUE UNA

A los fanáticos del rendimiento y la calidad, ni siquiera la tarjeta más potente les satisface. Con dos tarjetas que se repartan el trabajo el resultado será mejor. Donde más diferencia se nota es en la calidad de las imágenes, pues dos tarjetas pueden procesar el doble de información en el mismo tiempo. El problema es que los sistemas de Ati (Crossfire) y nVidia (SLI) no son compatibles.

blogs20



BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Eso que llaman 'target'

Ha tenido que llegar un banco para confirmar lo que los profesionales de los videojuegos llevamos diciendo muchos años: que las consolas y sus juegos cada vez tienen más éxito entre los adultos y que los fabricantes que hacen plataformas y contenidos están definiendo la mayoría de su *target* como un adulto entre 18 y 35 años. Banesto, consciente de la expectación que se ha generado ante el lanzamiento de la PlayStation 3 el próximo 23 de marzo, no ha querido dejar pasar la oportunidad de captar nuevos clientes que, obviamente por una cuestión de dinero, no son niños. En una promoción sin precedentes en España (nunca un banco había abierto a medianoche sus oficinas para entregar consolas), Banesto ofrecerá una PS3 por 350 euros (su precio en el mercado son 600) a cambio de domiciliar la nómina, un par de recibos y firmar un contrato de permanencia de 25 meses. Es posible que algunos padres recurran a esta oferta para solucionar el capricho de sus hijos, pero ni Xbox 360 ni PS3 son consolas orientadas a los más pequeños, por su precio, posibilidades y catálogo. El público objetivo de los videojuegos está creciendo, y, por suerte, la imagen que se tiene de esta forma de entretenimiento está madurando. En EE UU ya hay 45,7 millones de hogares que cuentan con una consola. Más importante que el número es ser consciente de los cambios. Los que pretenden abrir nuevos modos de negocio ya lo son.



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CONSERVAPEDIA

«Creía que era una página de chiste»

Es una Wikipedia para mantener los valores cristianos y americanos. Se define como «la enciclopedia conservadora en la que puedes confiar». Cuenta con unos 3.800 conceptos definidos. Tiene una página de inicio idéntica a la de la Wikipedia.

Esto es más serio de lo que parece: es la ciencia, la verdad y la razón contra la religión y la irracionalidad. Si los norteamericanos permiten que esta gente bienintencionada, pero muy mal informada, controle las universidades y los laboratorios, adiós avances científicos (salvo los relacionados con las armas) y volvemos al Medioevo. *Pablo Yáñez*.

Si la historia no nos es favorable, no pasa nada, nos la inventamos. Nos inventamos lo que haga falta. *Frank.*

¡Ja, ja, ja!, creía que era una página de chiste, pero es de verdad. *Roberto.*

Deberían llamarlo *mepasolacienciaporelforropedia* o *todoelquenopiensecomoyoarderáenelinfiernopedia*, o mejor, *mentirasmalintencionadaspedia. SAm.*

CIBERCAFÉS CHINA

China prohíbe la apertura de cibercafés por el aumento de la adicción. Estos locales son vistos como el caldo de cultivo de la delincuencia juvenil. Ya se ha prohibido el acceso de menores a los cibercafés.

China prohíbe todo lo que pueda meter en la cabeza de los súbditos ideas horribles para sus gobernantes, como democracia, apertura, libertad de expresión... *Escopeta nacional.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Esto no es más que un recrudecimiento de la censura. *Islas baleares.*

Todos sabemos que el control de la información no es por miedo a la adicción. ¿A qué?, ¿a navegar y encontrar información?, ¿a decir lo que uno piensa? *Paraíso comunista.*

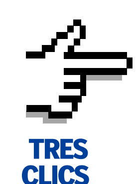
PARCHE XBOX360

Microsoft lanza un parche para evitar el pirateo en la Xbox 360. El fallo en la consola podría permitir la instalación de otros sistemas operativos, modificar aplicaciones y jugar con discos no originales.

Más que pirateo, es normalización ciudadana de precios. *Jan.*

Sed buenos y poned el parche, no vaya a ser que un juego pirata entre en vuestra consola. *Naranjito.*

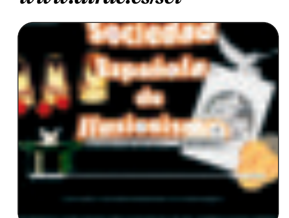
Más negocio para los que ponen los chips. *Mabarroso.*



Bond, James Bond
Actores, imágenes, artículos, juegos... Un auténtico archivo 007, para que no te pierdas ni un detalle de la saga.
www.archivo007.com



El don de la magia
¿Te gustaría ser como Edward Norton en *El ilusionista?* Déjate llevar por la Sociedad Española de Ilusionismo.
www.dirac.es/sei



El recreo perfecto
Cuentos, chistes, música, deporte y hasta un salón de charlas. Para que los niños aprendan y se diviertan al mismo tiempo.
www.aprendejugando.com



VIDEOJUEGOS

LA **gran batalla** DE LAS CONSOLAS

La llegada de PS3 completa la oferta de las de **nueva generación**. En *20minutos.es* te lo contamos todo

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

El 23 de marzo saldrá a la venta la PlayStation 3, la máquina que faltaba para que se pudiera hablar de una verdadera batalla por el liderazgo de la última generación de consolas. Se trata de un sector que mueve unos 22.000 millones de euros anuales y que supera desde hace años a la industria cinematográfica en ingresos.

Con este panorama, no extraña que Sony, Nintendo y Microsoft hayan desplegado sus armas más pesadas: una, porque llega con la intención de arrasar (PS3), y las otras dos, porque no están dispuestas a perder ni un ápice de lo conseguido (Xbox 360 y Wii). Potencia gráfica, catálogo de juegos, posibilidades de entretenimiento y conexión a Internet son parte de su artillería pesada, pero también compatibilidad, precio y periféricos.

Nintendo y Sony son viejos rivales en la pugna de las consolas domésticas. Aunque PlayStation 2 logró vencer a GameCube en la anterior generación, esta vez la lucha se plantea mucho más dura. Xbox 360 ha logrado vencer los prejuicios que tenían muchos 'jugones' con respecto a una máquina desarrollada por Microsoft. Por otro lado, Nintendo se ha desmarcado con una consola que, aunque compite con el resto por hacerse con un hueco en el salón, no plantea lucha en la potencia gráfica.


El especial 'Nuevas consolas' incluye novedades, vídeos, análisis, etc.

Habituales y ocasionales

Los expertos hablan de dos tipos de jugadores: los *gamers* (usuarios que juegan a diario y que valoran la potencia como elemento imprescindible) y los *players* (aquellos que juegan de forma ocasional y preferiblemente a los denominados juegos sociales). En *20minutos.es* hemos recopilado todo sobre las nuevas consolas: lo mejor y lo peor, vídeos y fotos con los juegos más destacados y todo lo que debes saber antes de comprar una de ellas. Entra en el especial y cuéntanos qué te parecen y cuál crees que triunfará. Además, permanece atento a nuestros próximos concursos.

PROS Y CONTRAS DE LOS CONTRINCANTES



PlayStation 3 ▸ LA ÚLTIMA EN LLEGAR
Se plantea a priori como la consola más potente, pero su lanzamiento se ha oscurecido debido a los retrasos y a que la consola no será tan compatible con los juegos de PS2 como en principio se anunció. Es, asimismo, la máquina más cara de las tres, aunque también lo fue su predecesora y, aun así, se convirtió en la consola más vendida de la historia.

Wii ▸ OTRA FORMA DE JUGAR
Su innovadora forma de juego ha conseguido atraer a usuarios que nunca se habrían planteado adquirir una consola. Éste es uno de sus factores de éxito, junto con que es la más barata de las tres. Sus juegos sorprenden por su intuitividad, pero algunos ya plantean que pueden llegar a ser monótonos. Por otro lado, se necesita bastante espacio para jugar a los más llamativos.



Xbox 360 ▸ HACIÉNDOSE UN HUECO
Fue la primera consola de nueva generación que vio la luz. Salió a la venta en diciembre de 2005 y muchos la colocan a la altura de PS3 en potencia gráfica. Como aspectos positivos destaca un catálogo amplio y un sistema *on line* con más de seis millones de usuarios. En el lado negativo hay que recordar que este sistema es de pago y que sus accesorios no son precisamente baratos.

Y EN www.20minutos.es
UNA DE LAS CLAVES DEL ÉXITO DE UNA CONSOLA ES SU CATÁLOGO DE JUEGOS. TE OFRECEMOS LAS FOTOS Y TRÁILERES DE LOS TÍTULOS MÁS IMPORTANTES DE CADA UNA DE ELLAS. ENTRA Y OPINA.

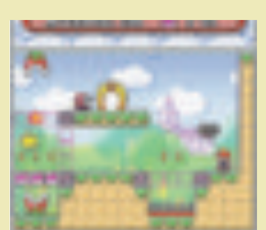
LA ZONA CRíTICA
VIDEO-JUEGOS
LARA FISHER



El fontanero se divide

Mario y Donkey Kong se vuelven a enfrentar por una princesa en esta revisión del clásico.

Nintendo parece dispuesta a exprimir los títulos que mayores alegrías le han dado en su historia. *Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis* para DS es una revisión mejorada del eterno enfrentamiento entre el fontanero y el mono. El juego se compone de ocho plantas, cada una de ellas dividida en nueve fases. Como se juega



con varios replicantes de Mario, la victoria se conseguirá si al menos uno consigue llegar a la siguiente fase. Para mantenerse fiel al espíritu, en las últimas plantas aparecerá Donkey Kong, el mayor reto al que tendrá que enfrentarse el jugador. Aunque se juega íntegramente con el puntero, logra mantener y mejorar los elementos que ya engancharon a los más veteranos y, pese a lo que pueda parecer por su estética, no es un título sencillo.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Final Fantasy XII' (PS2). **2** 'Spectrobes' (DS). **3** 'Ghost Recon: Advanced Warfighter' (PC). **4** 'Settlers V Gold Edition' (PC). **5** 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' (PS2). **6** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **7** 'World of Warcraft', castellano (PC). **8** 'Grand Theft Auto: Vice City Stories' (PS2). **9** 'Ghost Recon Advanced Warfighter 2' (X360). **10** 'Counter Strike Anthology' (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

PARA GRABAR MENSAJES CON TU VOZ

Seguro que alguna vez te has planteado enviar un mensaje de voz a través del correo electrónico. La estandarización de los formatos de archivos de sonido y la popularización del uso de programas de correo electrónico nos permiten grabar un mensaje con nuestra propia voz y adjuntarlo a un mensaje de correo electrónico para enviarlo fácilmente a cualquier punto del planeta.

1 GRABADORA DE SONIDOS. Para enviar un mensaje de voz, lo primero que debemos hacer es grabarlo en un archivo de sonido, que después adjuntaremos al mensaje de correo electrónico. Nuestro ordenador tiene que contar con un micrófono.

A la grabadora de sonidos se accede a través de **Inicio, Todos los programas, Accesorios, Entretenimiento** y **Grabadora de sonidos.**

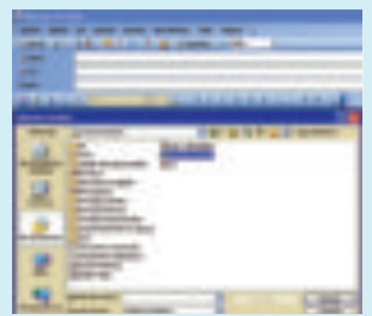
2 UNA INTERFAZ SENCILLA. La interfaz del programa es muy similar a lo que nos encontraríamos en una grabadora convencional; es decir: botones de grabar, detener, reproducir, avance y retroceso, y unos dígitos que señalan el tiempo de grabación. Además, esta grabadora de sonidos ofrece una gráfica que señala el volumen, por lo que podemos comprobar de forma visual si tenemos que hablar más fuerte o no.



3 GRABAR Y REVISAR. Para comenzar a grabar tan sólo habrá que pulsar sobre la tecla de grabar –con un círculo rojo– y hablar ante el micrófono. Cuando hayas terminado, pulsa la tecla detener –señalada con un rectángulo negro–. Ten en cuenta que con esta grabadora sólo tienes un minuto de tiempo por cada mensaje, aunque puedes grabar todos los que quieras.

Una vez registrado, podrás escucharlo todas las veces que quieras y, si no estás satisfecho, siempre tienes la opción de grabarlo otra vez.

4 GUARDAR. Una vez grabado, habrá que guardar en un archivo de sonido, de modo que podamos adjuntarlo al mensaje en el siguiente paso. Para ello sólo hay que ir a **Archivo, Guardar** y teclear un nombre identificativo para el archivo.



5 ADJUNTAR. Sólo queda adjuntarlo a un mensaje de correo electrónico, igual que hacemos con las fotos o documentos de texto, y enviarlo a cuantos destinatarios queramos. La forma de adjuntar el archivo dependerá del programa de gestión de correo que utilicemos.

INFORMÁTICA

➤ TODA LA INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Tus fotos, POR TODO EL MUNDO

Puedes dejarlas en los **mapas de la Red** para que cualquier persona pueda verlas

IVÁN GARCÍA

Esa foto tan bonita que hiciste hace unos años en... ¿dónde era? Seguro que alguna vez has tenido esa duda. Ahora es un problema muy fácil de solucionar, y aunque es algo poco conocido por la mayoría de usuarios, cada vez son más los que se suman a la geolocalización.

Todas las cámaras digitales, cuando hacen una foto, guardan datos, como el modelo de cámara o los ajustes que se usaron. Son los datos EXIF y, aunque en principio no son visibles, la mayoría de programas de retoque de imágenes los muestran si pedimos las propiedades o la información del archivo.

Coordenadas muy útiles

Si le dices a alguien 40.420400-3.706000, no tendrá ni idea del lugar del que le hablas. Podemos localizarlo con precisión en la casilla de búsqueda de Google Maps *(maps.google.com)*. Son las coordenadas de la sede de *20 minutos* en Madrid.

Sería un engorro consultar las coordenadas de cada foto, abrir el navegador, hacer la búsqueda... Gracias a la geolocalización y a Google Maps, las fotos pueden quedar automáticamente colocadas en el mapa, señalizadas y accesibles para que las vea cualquier persona.

Google Earth incluye en su última versión miles de fotos de usuarios de Panoramio. De este modo, no sólo veremos la foto de satélite del lugar, sino también una imagen, o varias, tomada a pie de calle.



La plaza del Callao, en Madrid, donde está la sede central de *20 minutos,* en una imagen de satélite y otra a pie de calle.

Con la cámara y el GPS a cuestas

La forma más fácil de asignar coordenadas es llevar un GPS cuando hagamos fotos. Si el reloj de la cámara está sincronizado con el GPS, bastará con ejecutar una aplicación en el ordenador (GPS-PhotoLink o RoboGEO, entre otras), para cruzar los datos de la ruta y la hora de las fotos, que quedarán grabados en todos los ficheros. Muchas webs de alojamiento de fotos, como Flickr, Favshare o Panoramio, permiten colocar fotos en cualquier parte del mapa. Flickr tiene su propio sistema *(www.flickr.com/map)*, aunque es algo menos avanzado que el de Google.

blogs20



BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Editar al editor

La Wikipedia tendrá que revisar su política por la que escoge a aquellos que supervisan el contenido que editan los usuarios. Esta enciclopedia basa parte de su éxito en que cualquier persona puede crear entradas y modificar las existentes. Pero por encima de ésta se encuentran los administradores, que deciden si las entradas son válidas o no, moderan discusiones, gestionan contenidos polémicos, etc.

Recientemente se ha descubierto que uno de estos editores no era un profesor de religión con experiencia en leyes y derecho como aseguraba en su currículo, sino un estudiante universitario de 24 años.



El descubrimiento ha provocado que los detractores de la Wikipedia tengan una nueva arma. Su fundador, Jimmy Wales, ha declarado que fomentará que los editores demuestren su verdadera identidad y la respuesta de los usuarios no se ha hecho esperar. Mientras algunos aplauden la determinación de Wales, así como que expulsara al impostor, otros defienden el anonimato argumentando que no necesitan saber quién es el autor ni el editor de lo que leen. Los editores fomentan el buen funcionamiento de la popular enciclopedia *on line* y son imprescindibles. Salvo en contadas excepciones, así es. Más allá de que Wales introduzca nuevas reglas para comprobar la verdadera identidad de sus editores, esto no parece tan importante como el encomiable trabajo que realizan a diario.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

DESCARGAS

«Y todo para que Bisbal tenga su mansión»

Cinco páginas que incluían enlaces a contenidos P2P han eliminado sus contenidos. «La web queda cerrada de forma cautelar» es el mensaje que aparece con más frecuencia.

Yo lo tengo claro. En el momento que no pueda descargar música y películas, me daré de baja del ADSL. *Perseo.*

No tienen por qué cerrarlas, ya que no están vendiendo nada; siemplemente ofrecen su descarga mediante P2P, no tienen los contenidos metidos en un servidor. *Marco.*

Y todo para que Bisbal o Alejandro Sanz sigan manteniendo sus mansiones en Miami... En fin, seguiré usando el buscador del eMule hasta que los CD originales tengan un precio asequible a todos los públicos o el cine deje de *sajarnos* por hora y media de peli. *Isi.*

¡Esto es un timo! Que se dejen de chorradas los de la SGAE, que esas webs no hacen nada ilegal. Que sepan que no podrán con nosotros; se cerrarán páginas, pero se abrirán otras. *Moray33.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

SEGURIDAD

Madrid quiere crear la figura del defensor del internauta para trabajar en defensa de la seguridad y en la protección de menores. El dictamen ha sido aprobado por unanimidad por el PP y el PSOE.

Me parece una idea estupenda, hay que actualizarse. La Administración suele ir siempre por detrás de los ciudadanos, pero en este caso parece que se ha puesto las pilas. Me gusta. *Santa Tecla.*

El defensor del internauta... Suena a superhéroe. En fin, una chorrada más en la que gastar nuestros impuestos. *JMGH.*

MEMORIA

Científicos españoles han inventado un dispositivo que multiplicará la capacidad de las memorias de ordenador.

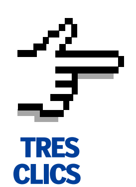
El cuello de la botella hoy por hoy no es la memoria, es el *hardware* y el ancho de banda de la red. *Daryl.*

¿Y si inventamos algo que, además de útil, sea factible? *Bla.*

¿Un invento español? Espero que la ampliación de la memoria del ordenador no sea a costa de borrar lo que ya contiene. *Endevé.*



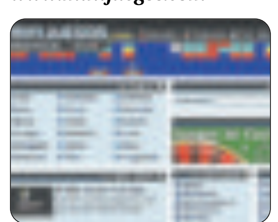
TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



TRES CLICS

Apta para jugones

Desde competiciones deportivas hasta los clásicos de naves. Todos los retos al acance de los aficionados al entretenimiento.
www.minijuegos.com



Así vistes, así eres

Basta de disimulos. Llega a los armarios el orgullo friki. Aquí puedes encontrar camisetas y complementos a tu medida.
www.ropafriki.com



Las torres más altas

En esta web están las fotos de los edificios más altos del mundo. Disfruta de sus impresionantes vistas.
http://tuvida.aol.com/familia/viajes/galerias/torres



VIDEOJUEGOS

➤ ENTRA EN EL ESPECIAL CONSOLAS DE www.20minutos.es

enREDados CON LAS CONSOLAS

Los videojuegos evolucionan y ahora ofrecen **todo tipo de posibilidades** para conectarse a Internet

B. S.
20 MINUTOS

Las consolas de nueva generación aportan múltiples posibilidades *on line* con respecto a sus predecesoras. Xbox 360 cuenta con *Xbox Live*, un servicio con seis millones de usuarios que ofrece *demos*, descargas, juegos y la posibilidad de comunicarse con otros jugadores. Wii, por su parte, ha incluido conexión WiFi de serie y apuesta por los canales dedicados (encuestas, noticias, navegador, etc.) como forma de diversificar el entretenimiento.

PlayStation 3, que sale al mercado este viernes, no va a dejar pasar la oportunidad de conectar a sus jugadores con un sistema propio y gratuito. También con WiFi de serie, el usuario podrá navegar con el mando convencional, aunque sin cables, como sus competidoras.

Al igual que las demás, contará con una especie de tienda propia en la que se pueden descargar juegos, gratuitos y de pago (el precio oscilará entre uno y nueve euros). Como en todas las nuevas consolas, la principal finalidad de la conexión a Internet es el hecho de jugar y comunicarse con otros jugadores a la vez, ya sea por escrito o mediante voz. A todo ello, PS3 añade *Home*, un mundo virtual que verá la luz en breve y cuyo funcionamiento es similar al conocido *Second Life*.



PlayStation 3 contará con un mundo virtual propio, llamado *Home*, en el que los usuarios pueden interactuar y realizar una vida alternativa.

¿QUIERES UNA CONSOLA DE NUEVA GENERACIÓN? NOSOTROS TE REGALAMOS LAS TRES. ENTRA EN **www.20minutos.es** Y ENTÉRATE DE TODOS LOS DETALLES DE NUESTRO CONCURSO

HAZTE CON UNA POR LA CARA

Te ofrecemos la oportunidad de conseguir las tres consolas de última generación: Wii, PlayStation 3 o Xbox 360.
Los pasos que debes seguir son:

1 Elige la consola por la que vas a competir. En el mensaje que nos envíes no olvides detallar la consola que deseas.

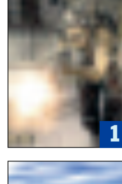
2 Haz una fotografía (original) que represente de alguna forma por qué crees que mereces ganarla. ¿Con la nómina que tienes no te llega para comprar una PS3?, ¿tienes todas las consolas antiguas de Nintendo, pero te falta una Wii?, ¿te mueres por jugar a *Halo*, pero no puedes gastarte el dinero en una Xbox 360? Hazte una foto que represente cualquiera de esas ideas, u otra, y envíanosla. Cuando más original sea tu foto, más probabilidades tendrás de conseguirla.

3 Envíanos la imagen por correo electrónico a *periodismociudadano@20minutos.es.* También puedes enviárnosla por MMS al 690 20 20 20.

Con las imágenes que nos enviéis haremos una galería. Tienes hasta el **16 de abril** para hacernos llegar tu foto. Antes del día 30 de ese mes publicaremos el listado de ganadores. Si no sabes por qué consola decidirte a la hora de concursar, entra en nuestro ***Especial consolas***, en *www.20minutos.es*, donde te ofrecemos todos los detalles.

LOS JUEGOS MÁS DESTACADOS

PLAYSTATION 3



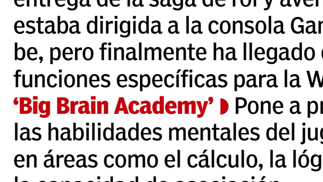
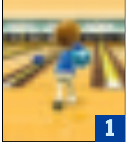

POTENCIA GRÁFICA

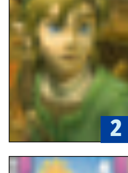
'Resistance: Fall of Man' Se ambienta en una realidad alternativa, en un mundo plagado de seres salvajes. Tiene un modo *on line* de hasta 40 jugadores.

'MotorStorm' Motos de trial, todoterrenos, coches de rally e incluso camiones de carreras se dan cita para garantizar el espectáculo.

'Heavenly Sword' Juego de acción al más puro estilo *God of War*, pero con una bella protagonista. Una historia de dioses y demonios.

Wii



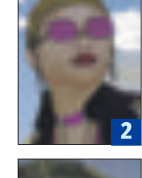
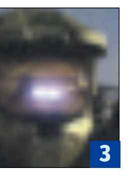

MOVIMIENTO

'Wii Sports' Viene incluido junto con la consola. Se compone de cinco deportes diferentes: tenis, golf, béisbol, bolos y boxeo.

'Zelda: Twilight Princess' Esta entrega de la saga de rol y aventuras estaba dirigida a la consola GameCube, pero finalmente ha llegado con funciones específicas para la Wii.

'Big Brain Academy' Pone a prueba las habilidades mentales del jugador en áreas como el cálculo, la lógica o la capacidad de asociación.

XBOX 360

JUEGOS EN RED

'Gears of War' Elegido por los desarrolladores como el mejor juego del año. Sus puntos fuertes: mucha acción y gráficos espectaculares.

'Crackdown' El desarrollo es muy similar al de la conocida saga GTA, con mucha acción, libertad para moverse y decenas de misiones.

'Halo 3' Las anteriores entregas se convirtieron en los dos mejores juegos para la Xbox anterior. Este nuevo capítulo intentará convertirse en un digno sucesor.

¿QUIERES VER LOS VÍDEOS DE ESTOS Y OTROS JUEGOS? ENTRA Y OPINA EN EL 'ESPECIAL CONSOLAS' DE www.20minutos.es

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Conducción sencilla

Las carreras frenéticas llegan a la Wii con 'Excite truck', un título recomendable para los amantes de la conducción arcade

A excepción de unos pocos títulos, la consola Wii de Nintendo ofrece por el momento juegos sencillos que permiten probar el sensor de movimiento del mando. *Excite truck* no es una excepción. Aunque no es el primer juego de conducción para esta plataforma, sí es el más centrado en la jugabilidad. El argumento es sencillo y el juego, también: colocar el mando en horizontal, moverlo como un volante y superar alocadas misiones. Acelerar, frenar o hacer piruetas son las principales actividades de este título de conducción arcade en el que el jugador debe olvidarse de las carreras realistas. Como en la mayoría de estos juegos, uno de sus puntos destacables es la música. En este caso, la elige el propio usuario, ya que permite incluir canciones propias en una tarjeta SD. *Excite truck* mejoraría si se le hubieran agregado posibilidades *on line*, algo que empieza a ser un elemento imprescindible. No obstante, es el título más divertido de carreras de cuantos pueden encontrarse para Wii.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Brothers in Arms Pack' (PC). **2 'Final Fantasy XII'** (PS2). **3 'World of Warcraft' Tarjeta Prepago 2 Meses** (PC). **4 'Spectrobes'** (Nintendo DS). **5 'WWE SmackDown! vs Raw 2007'** (PS2). **6 'Grand Theft Auto: Vice City Stories'** (PS2). **7 'Mind Quiz: Exercise your Brain** (PSP). **8 'Pro Evolution Soccer 6'** (PSP). **9 'Sonic y los Anillos Secretos'** (Wii). **10 'Brain Training'** (Nintendo DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

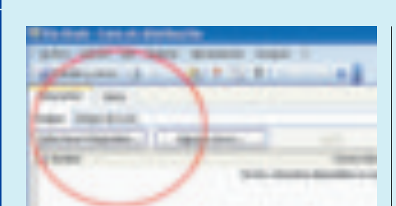


PASO A PASO

PABLO NIETO

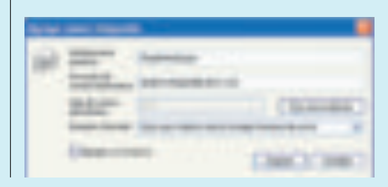
ESTABLECER GRUPOS DE CONTACTOS

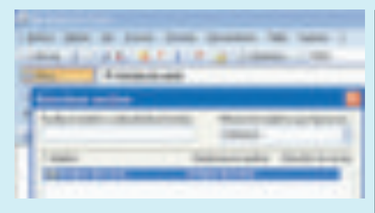
Seguro que en nuestro correo electrónico tenemos las direcciones de personas que pueden agruparse en distintas categorías: gente del trabajo, amigos del colegio, familiares, etc. Si queremos enviar un mensaje, por ejemplo, a todos nuestros familiares, no es necesario que los seleccionemos de uno en uno. Podemos crear una lista y enviar el mensaje a todos a la vez.



1 CREAR LA LISTA. Casi todos los gestores de correo permiten crear listas de distribución. Aunque vamos a crearla en Outlook, los pasos son prácticamente idénticos. En el menú **Archivo** seleccionaremos la opción **Nuevo** y después pincharemos en **Lista de distribución.** Se abrirá una ventana en la que escribiremos un nombre común a todas las personas que van a formar parte de ella, como «Amigos de Lucía».

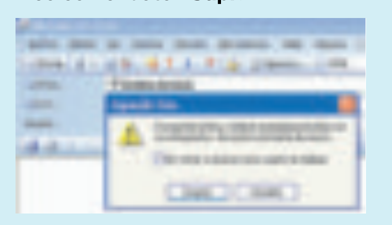
2 SELECCIÓN DE LAS PERSONAS. Una vez creado el grupo, tendremos que seleccionar a los integrantes. Pulsaremos sobre el botón **Seleccionar integrantes** si sus correos están en nuestra libreta de direcciones. En el caso de que no sea así, haremos clic sobre **Agregar nuevo.** En la ventana escribiremos la dirección de la/s persona/s que van a formar parte de la lista. Una vez incluidas todas, en el menú **Archivo** pulsaremos sobre **Guardar.**





3 ENVIAR EL MENSAJE. Para enviar un correo a todos los amigos de Lucía sin seleccionarlos uno por uno, abriremos un nuevo *e-mail* y en **Para,** en lugar de todas las direcciones de una en una, seleccionaremos el nombre de la lista, en este caso «Amigos de Lucía». Cuando una dirección forma parte de una lista, sigue disponible como un contacto individual, por si quisiéramos enviar un mensaje sólo a esa persona.

4 ALGUIEN SE QUEDA FUERA. Si no queremos que un par de personas de la lista reciban ese correo, seleccionaremos la lista, como antes, pero pincharemos sobre el símbolo + que antecede al nombre de la lista de distribución. Ésta se expandirá, dejando al descubierto todas las direcciones que forman parte de ella. De ahí eliminaremos las que no queramos que reciban el correo con el botón **Supr.**



GADGETS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

LOS 'cacharros' DEL FUTURO

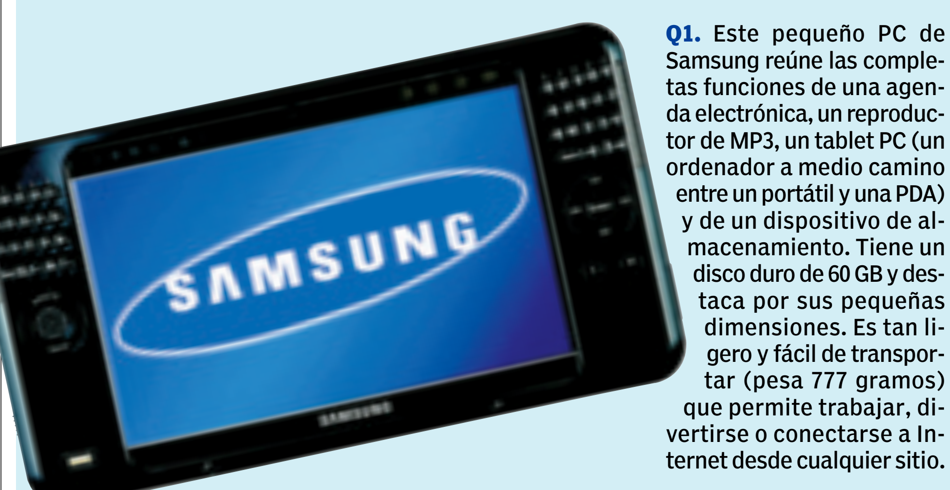
CeBIT, la mayor **feria tecnológica del mundo,** ha mostrado muchas novedades

D. GONZÁLEZ
20 MINUTOS

El CeBIT, la prestigiosa feria tecnológica que se ha celebrado en Hannover (Alemania) desde el pasado día 15, cierra hoy sus puertas.

Esta edición ha estado marcada por los sistemas de navegación, además de tecnologías de recepción de televisión en el teléfono móvil y a través de Internet.

También los sistemas que sucederán al formato DVD actual, el Blu-Ray y el HD DVD, han tenido una gran presencia en la feria.



Q1. Este pequeño PC de Samsung reúne las completas funciones de una agenda electrónica, un reproductor de MP3, un tablet PC (un ordenador a medio camino entre un portátil y una PDA) y de un dispositivo de almacenamiento. Tiene un disco duro de 60 GB y destaca por sus pequeñas dimensiones. Es tan ligero y fácil de transportar (pesa 777 gramos) que permite trabajar, divertirse o conectarse a Internet desde cualquier sitio.

MÓVIL PRADA. LG ha presentado el primer terminal del mundo con pantalla completamente táctil.

CÁMARA WEB. Una cámara adaptada a la cabeza para transmitir imágenes en directo a una página web.





XO. El famoso portátil de 100 dólares para niños de países en vías de desarrollo también se ha dejado ver en el CeBIT. Uno de los responsables del proyecto confirmó que estará listo antes de 2008.

SAMSUNG F300. Un móvil con dos pantallas LCD, una en cada cara. Tiene reproductor MP3 y cámara de dos megapíxeles.



blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

A la caza del resultado

El sector de los buscadores anda revuelto. Google y Microsoft, enemigos irreconciliables en este mercado, llegan a acuerdos, compran, diversifican, se posicionan ante uno de los negocios más lucrativos de la Red. Según datos de Nielsen/NetRatings, Google tiene alrededor de un 54% del mercado, seguido del 24% de Yahoo y el 8% de Microsoft, así que tanto Yahoo como Microsoft son conscientes de que tienen que empezar a hacer algo para no seguir perdiendo cuota.

Microsoft está ofreciendo compensar de diferentes formas a las empresas que consigan que sus empleados realicen sus búsquedas a través de su buscador. Por otro lado, al igual que Google tiene un acuerdo con Dell por el que sus ordenadores incluyen preinstalada su barra de búsquedas, Microsoft ha cerrado un acuerdo similar con Lenovo (el tercer mayor fabricante de ordenadores del mundo) por el que la página de inicio de las máquinas del fabricante será *Live.com*

Los expertos ya hablan de que este tipo de acuerdos podrían provocar una reacción adversa entre los empleados obligados a utilizar *Live.com* por parte de sus empresas. Sea como fuere, habrá que esperar hasta ver el número de empresas que se adscriben a este programa. Hasta el momento, buscar en Internet es gratis, pero ¿tiene un precio?

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

JUGONES TEMERARIOS

«Cualquier día te van a pedir carné para jugar al GTA»

Un estudio asegura que los usuarios de juegos de velocidad son conductores más temerarios. Este estudio forma parte de una investigación sobre cómo los videojuegos afectan a la conducta.

Soy un fanático de los juegos de carreras y ayudan a tener más reflejos en la conducción real. Y, por supuesto, no voy haciendo el imbécil corriendo por ahí. Eso depende de la persona. Es como si se dijera que a quienes le gustan los juegos de acción son peligrosos porque en la vida real van matando. *Skinner.*

No hacía falta hacer un estudio para eso. Hay cada flipao por ahí... *yop*

Sólo se ponen a estudiar chorradas. Peligroso es el que hace estos estudios. Para mí que se aburre en casa y no tiene otra cosa que hacer. A mí me gustan estos juegos y en 14 años no he tenido ningún accidente. *Tedascuen.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Cualquier día en el *Grand Theft Auto* te van a pedir carné para jugar y te van a quitar tres puntos por atropellar a las putas. *Jorge.*

Las marujas adictas al *Aquí hay tomate* sí que son peligrosas... dejadnos en paz a los que sólo queremos distraernos un rato. *Españoleitor.*

REVOLUCIÓN DIGITAL

Bill Gates augura una auténtica revolución digital en diez años. Afirma que los chicos que hoy tienen 14 años dentro de diez serán personas con «una forma de pensar diferente». Ha precisado que ofrecer ordenadores a bajo precio no servirá para acabar con la brecha digital.

Éste fue el que dijo aquello de *«640K will be enough»*, no? *Menudo visionario.*

Qué demostración de visión a largo plazo. Yo voy más lejos: Dentro de diez años habrá grandes cambios, no sólo en la informática ni relacionado con ella. *mabarroso.*

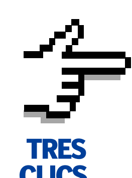
¿Qué pasa, que en diez años todo el mundo va a usar Linux? *Alex Juniro.*

Viene un tsunami digital. Yo ya llevo remando un rato para surfearlo. *digital surfer.*

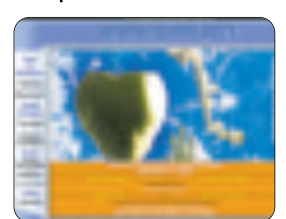
¿Este personaje no fue el que dijo que Internet era un fenómeno pasajero? Como empresario, será bueno (robando ideas), pero como profeta, no vale. *James Ballard.*

Reparte tu riqueza en África y se acabará el hambre. *rancio.*





Desde el más allá
Misterio, incredulidad e incluso miedo. Las noticias y reportajes más impresionantes sobre ovnis. Una página no apta para escépticos. *www.ovni.net*



No más enanitos
¿Eres de los que no soportan ver figuras de enanos adornando los jardines? Esta web lucha por su libertad. *www.geocities.com/enanojardin*



Cuida tu entorno
Botánica, medio ambiente, zoología... Regístrate en Bioclub y sé partícipe del amplio mundo de la biología. *www.members.tripod.com/bioclub*



CURRA 'on line', DEJA EL DISCO DURO

Edición de imágenes, conversión de formatos, suites ofimáticas... casi todo se puede hacer **en la Red**

IGNACIO FERNÁNDEZ

Google se dio cuenta hace tiempo de que prescindir de nuestro disco duro para trabajar sobre todo tipo de documentos ya no era una utopía. Y también decenas de empresas, que han presentado desarrollos *web 2.0* que acercan al usuario prestaciones de programas habituales sin necesidad de usar nuestro PC. ¿La idea? Editar textos, hojas de cálculo, imágenes o vídeos desde cualquier parte con acceso a Internet.

SUITES OFIMÁTICAS

- Las suites ofimáticas *on line* permiten trabajar con documentos de Word, Excel e incluso PowerPoint.
- Dos opciones destacadas son Google Docs & Spreadsheets *(http://docs.google.com)* y Zoho *(www.zoho.com)*. Ambas ofrecen acceso a la edición de ficheros DOC y XLS, pero Zoho es mucho más ambiciosa y dispone también de presentaciones PowerPoint y herramientas de videoconferencia integradas.

¿CUÁL ES EL PLAN DEL DÍA?

- Las listas de tareas de toda la vida también tienen su versión *on line*, y existen varios proyectos en Internet que les dan acceso inmediato.
- Los hay con nombres realmente curiosos: Remember-TheMilk (acuérdate de la leche *(www.rememberthemilk.com)*, que tiene versión en castellano, o Ta-Da List *(www.tadalist.com)*.

SIN PHOTOSHOP

- Si quieres dejar tus fotos preparadas antes de compartirlas con amigos y conocidos, hay editores de imágenes *on line* que acercan algunas de las tareas más frecuentes a este tipo de aplicaciones web. No pueden competir con Photoshop, pero posibilitan un procesado básico que nos salvará de un apuro.
- Picnik *(www.picnik.com)* es una de las opciones más potentes, con herramientas creativas que permiten aplicar desenfoques, sepias, tintes, esquinas redondeadas...
- Otras opciones válidas son Phixr *(www.phixr.com)* y MyImager *(www.myimager.com)*. Ambas permiten exportar fotos a páginas web de publicación de fotos, como Flickr o Picasa Web Albums, pero además podemos guardarlas en formato JPG o PDF.

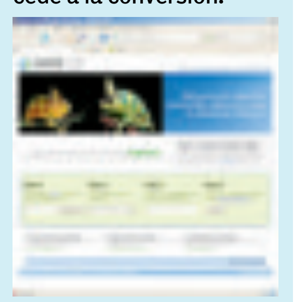

En la página de Picnik se puede modificar una foto: pasarla a sepia, desenfocarla o redondearle las esquinas.

CONVERSORES

Ficheros para todos los gustos

Los conversores de formatos *on line* permiten que convirtamos distintos tipos de documentos en los formatos que necesitemos: de DOC a PDF, de MP3 a WMA, de JPG a GIF o de DivX a FLV, por ejemplo.

Los ficheros pueden ser de gran tamaño y el servidor donde se alojan es el lugar donde luego se procede a la conversión.



El más conocido y versátil de todos es Zamzar *(www.zamzar.com)*. Acepta virtualmente los formatos que cualquiera de nosotros pueda utilizar. Si no lo encuentras en Zamzar, tienes otra excelente opción: Media Convert *(http://media-convert.com/convert/index.php)*. Es perfecto para, por ejemplo, obtener tonos de móvil a partir de melodías en formato MP3.

blogs 2.0

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Qué ver y cómo

Apple presentó la semana pasada Apple TV, un dispositivo con un objetivo claro: facilitar el concepto de *hogar digital* integrado a aquellos que cumplen a pies juntillas la filosofía iPod (dispositivo portátil + iTunes + Apple TV). Este lanzamiento, y pronto llegará la propuesta de Microsoft, se suma a otros en los que cada uno vende los accesorios del hogar digital ideal. Básicamente, la idea de los fabricantes se reduce a un dispositivo con WiFi que reproduce los contenidos alojados en el ordenador. El problema reside en que cada uno impone unos formatos específicos. Las grandes compañías se olvidan de que al usuario no le gusta que le digan qué programas debe usar para manejar sus contenidos multimedia y mucho menos que se le ate a un *hardware* que le encadena a un formato de reproducción. Para el usuario hay tantos conceptos de hogar digital como fórmulas libres (y baratas) posibles, y todas pasan por un formato que detestan las grandes compañías: el DivX. Mientras los fabricantes se percatan, el verdadero centro del hogar digital son los reproductores que leen DivX o los discos duros que se conectan a la tele y reproducen lo que se les eche.

El hogar *digital pasa por un formato que detestan las grandes firmas: el DivX*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



el foro de www.20minutos.es

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es**

WINDOWS VISTA

«Cuando se deja instalado se apropia del ordenador»

Según las cifras de la compañía, Microsoft vendió 17 millones de licencias de Windows XP en un mes, mientras que Vista ha llegado a los 20 millones.

Con el Vista hemos llegado al punto de inflexión: la gente se plantea utilizar sistemas operativos libres. Que Microsoft empiece a mirar las orejas al lobo porque el tenderete se le va a venir abajo. *Ernst.*

El Vista es el enemigo del buscador de recursos económicos, o lo que algunos llaman pirata; una vez instalado, se apropia del ordenador y no te deja ser libre nunca más. *Lorki.*

Es normal que venda más Vistas que XP, no hay quien encuentre una licencia de este último en ningún distribuidor, sin contar los equipos que ya vienen con el Vista de marras instalado... *Asqueado del jodido Vista.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Yo considero el Vista como la encarnación del mal. No es que esté a favor de lo pirata, pero menos de que me cobren hasta por respirar; las limitaciones y los recursos que consume ese sistema dan pena. Muy bonitos los iconos e imágenes, pero el que lo coge sólo por eso es porque le sobra la pasta y no tiene ni idea de ordenadores. *Nexus.*

INTERNET

Ya está disponible Citizendium, la nueva alternativa a la Wikipedia.

Pues ojalá que tenga mucho éxito, porque la Wikipedia tiene a su favor su ingente cantidad de artículos, pero en contra la mínima fiabilidad que ofrece. Cualquier prenda puede modificar una entrada y los errores se ven como caracoles después de un día lluvioso... *Paco el del tabaco.*



CAJA DE HERRAMIENTAS

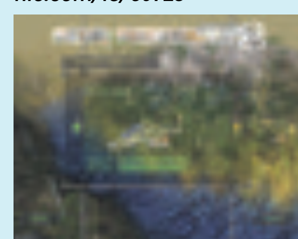
ADAPTACIONES DE CLÁSICOS Y NOVEDADES

JUEGA GRATIS EN LA RED

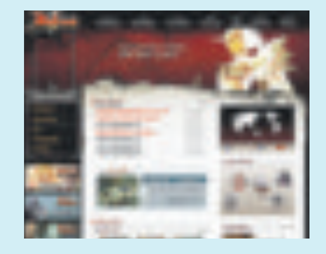
No esperes una gran complejidad en sus argumentos ni en los gráficos a los que nos han acostumbrado las consolas de última generación. Pero si sólo quieres jugar sin complicaciones, la Red te ofrece interesantes alternativas gratuitas.



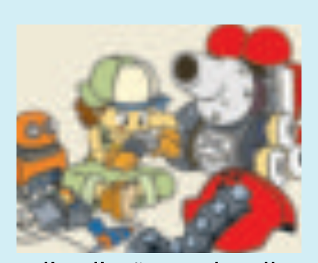
'AIR ASSAULT 2'. Un espectacular juego de helicópteros que destaca por un apartado visual más que aceptable, con vistosos escenarios y bonitos efectos gráficos. Además, tiene un control muy sencillo. Basta con mover el ratón para dirigir tu *pájaro de acero,* pulsar el botón izquierdo para el disparo convencional y pulsar el derecho para soltar misiles. Elige tu helicóptero (al principio sólo hay uno, los demás debes desbloquearlos) y prepárate para abatir aviones, tanques y submarinos. El único pero destacable es la música, que llega a hacerse demasiado repetitiva. *http://air-assault-2.softonic.com/ie/60729*



'RAKION: CHAOS FORCE'. Este título de estrategia y ambiente medieval sólo se puede jugar *on line.* No se trata de un juego rápido y sencillo, por lo que será necesario dedicarle unas cuantas horas para manejarlo con cierta destreza y conseguir las armas y habilidades necesarias para poder aumentar de nivel. Aunque el juego es gratuito, su limitación consiste en que a partir de un determinado nivel no permite sumar los puntos necesarios para seguir ascendiendo, aunque sí seguir jugando de forma indefinida. *http://rakion.softnyx.net*



'GUNBOUND'. Un juego de estrategia con un estilo heredado directamente del mítico *Worms* (un juego de guerra entre simpáticos gusanos). Pero aquí no se controlan bichitos, sino unos pequeños tanques con un peculiar diseño. Las batallas se desarrollan mediante turnos y hace falta algo de habilidad, suerte y cabeza para ganar la partida. Es un juego *on line,* así que antes de jugar es necesario registrarse y crear un avatar. *http://gunbound-world-champion.softonic.com/ie/42701*



VIDEOJUEGOS

VISITA EL ESPECIAL CONSOLAS EN www.20minutos.es

LA MAGIA HEREDADA DE 'Final Fantasy', PARA PS3

'Enchanted Arms' presenta un mundo plagado de personajes con un argumento apocalíptico

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Enchanted Arms forma parte de ese catálogo de juegos que permite comparar la potencia gráfica de Xbox 360 y PlayStation 3. Disponible en ambas plataformas, el título recuerda a alguna de las entregas de la saga *Final Fantasy,* sobre todo en lo relativo al diseño de personajes.

El argumento, apocalíptico, narra cómo unas fuerzas del mal que parecían derrotadas reaparecen para sembrar el pánico entre los humanos. Con esta premisa y asumiendo el papel de un aprendiz de mago se inicia un título de rol que se caracteriza por unos escenarios llenos de color y unos protagonistas con personalidades diferenciadas. Uno de sus apartados más interesantes es que el juego incluye más de 100 personajes, que se desbloquearán a medida que se avance en la historia.



El juego tiene más de 500 personajes, 100 de ellos desbloqueables.

Con un sistema de juego calculado sobre las 50 horas, los expertos le han criticado que apenas da motivos para volver a jugar una vez terminado. Aun así, destacan los combates por turnos y aleatorios, que obligan al jugador a estar pendiente de todo lo que sucede de alrededor para conseguir la victoria.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **From Software** ● PLATAFORMAS: **PS3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 euros** ● EDAD: **+ 12** ● WEB: ***http://enchantedarmsgame.uk.ubi.com***

OTRAS NOVEDADES



'DEF JAM ICON'. Título básicamente de lucha en el que los golpes se hacen siempre a ritmo de hip hop. El objetivo del jugador es lanzar un sello discográfico, pero para ello deberá aprender a manejar la música mucho antes que sus propios puños. **EA Big, PS3 y Xbox 360, +18. 69,99 euros.**



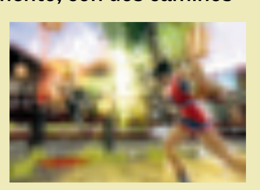
'NEW ZEALAND STORY REVOLUTION'. Revisión del exitoso clásico de 1988 que se adapta a la doble pantalla de la portátil de Nintendo para ofrecer nuevas posibilidades, como los minijuegos táctiles o la acción a doble pantalla. **Rising Star, NDS, +3. 39,99 euros.**

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Rol con aires de acción

'Jade Empire' salió a la venta para la primera consola de Microsoft. Ahora le han hecho un lavado de cara para PC

Hace casi dos años que *Jade Empire* vio la luz para Xbox. Con escenarios exóticos y una historia interesante, el título se mantiene gráficamente a la altura de juegos muy posteriores, ya que lo que se echa de menos en potencia se ha suplido con un buen diseño y una ambientación adecuada. En cuanto al modo de juego, cada decisión que tome el protagonista influirá en cómo se desarrolla el argumento, con dos caminos posibles que no se dividen necesariamente en ser buena o mala persona. *Jade Empire* es un título innovador como ya lo fue su versión previa. Se trata de un juego que logra mezclar con éxito dos géneros, con combates en los que es necesario emplear las diversas técnicas aprendidas. Pese a que se trata de un título de rol, también incorpora bastantes elementos de acción, algo que disgustará a los jugadores más puristas, pero que quizá logre atraer a un público más numeroso. Aunque a los más experimentados les resultará demasiado fácil, es una buena oportunidad para acercarse a una de las historias más interesantes que vio la luz en Xbox.



LOS MÁS VENDIDOS*. 1 **'Resistance: Fall of Man'** (PS3). 2 **'Virtua Tennis 3'** (PS3). 3 **'Motorstorm'** (PS3). 4 **'Formula One Championship Edition'** (PS3). 5 **'World of Warcraft-Tarjeta Prepago 2 Meses'** (PC). 6 **'Brain Training'** (DS). 7 **'Call of Duty 3'** (PS3). 8 **'Virtua Fighter 5'** (PS3). 9 **'Spectrobes'** (DS). 10 **'Final Fantasy XII'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



ASUS P535. Desde planificar un viaje a escanear una tarjeta de visita. Este Smart Phone de Asus incluye PDA, sistema GPS, memoria flash, sistema operativo Windows Mobile 5.0 y, por supuesto, teléfono. Permite usar archivos de Word y Excel.

QUICKCAM DELUXE FOR NOTEBOOKS. La nueva cámara de Logitech, compatible con Windows Vista, incorpora una lente de cristal con el fin de obtener una mayor claridad de imagen y mejor contraste de colores, e integra una función de supresión de ruido, entre otros muchos dispositivos.





PIONEER AVIC-D3. Entretenimiento, navegación y seguridad al servivio de los conductores. Este navegador incorpora una pantalla de 6,1 pulgadas, mapas de 26 países y permite conectar reproductores MP3. Como elemento opcional, una cámara de visión trasera que ayuda a aparcar el vehículo en espacios reducidos con facilidad.

LG FM37. Un dispositivo multimedia sin botones capaz de reproducir archivos MP3, películas y libros digitales. Incorpora la función de grabación de voz y visor de textos. Cuenta con 20 horas de autonomía en audio y 3 en vídeo y 4 GB de memoria flash. 199 €.

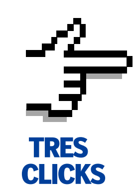




BA 169. Estación meteorológica con imán para sobremesa, pared y superficies metálicas, ideal para colocar en el frigorífico. Este dispositivo de Oregon Scientific, además de medir la temperatura interior de la estancia, incorpora reloj y alarma y está disponible en azul, blanco y negro. 24,99 €. Dentro de la misma gama destaca la estación meteorológica BA 900. 99,90 €.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO
MIÉRCOLES 4 DE ABRIL DE 2007


TRES CLICKS

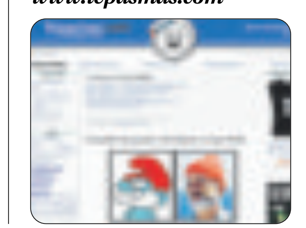
¿Será niño o niña?
Artículos, dudas resueltas y recomendaciones sobre el sexo del bebé. Además, información del mundo de las futuras mamás.
www.embarazada.com



Con estas manitas
Si eres aficionado a las manualidades, aquí encontrarás miles de ideas para dar a tu casa el toque personal que necesita.
www.hazlotu.com



El celuloide curioso
Los grandes títulos del séptimo arte esconden anécdotas y curiosidades sorprendentes. Como muestra, esta página.
www.tepasmas.com




Una imagen real de Chernóbil, a la izquierda, junto al escenario del videojuego que se ha recreado a partir de esa fotografía.

FORTUNA EN tierra peligrosa

'S.T.A.L.K.E.R.' **recrea los escenarios** del mayor accidente nuclear de la historia, la tragedia de Chernóbil

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernóbil es un videojuego ambientado en Chernóbil, aunque no trata sobre la tragedia nuclear de 1986. Los desarrolladores han plasmado al milímetro los escenarios reales para lograr una ambientación cuyo desarrollo tiene poco que ver con la historia real, pero sí ayuda a transmitir la sensación de desolación y angustia que se buscaba para el videojuego.

S.T.A.L.K.E.R. tiene dos partes: una real y otra figurada. Los escenarios son reales y el recuerdo del desastre subyace en el fondo del argumento. Pero el juego es una historia inventada llena de seres sobrenaturales.

El jugador adquiere el papel de un *stalker*, un personaje creado para la ocasión que se convierte en un mercenario buscador de tesoros que se adentra en la zona del desastre para conseguir artefactos deseados por ciertas organizaciones. Su labor será esconderse del ejército que vela por la seguridad de la zona y huir de las extrañas criaturas que le salgan al paso.

Cómo se hizo
En un principio se pensó en ambientar el título en escenarios futuristas, pero la cercanía física del estudio de desarrollo con Chernóbil (sus oficinas están situadas a poco más de 100 km) ayudó a llevar a cabo el enfoque final. Se consiguió así una ubicación realista que representaba a la vez una de las mayores devastaciones provocadas por el hombre. Además, parte del equipo de desarrollo, el estudio ucraniano GSC, vivió de cerca la tragedia. En un trabajo que ha tardado más de seis años en ver la luz se ha partido de las fotografías tomadas en la zona y se ha recreado cada una de las áreas. Así, en el juego se pueden observar las calles de Pripyat (la ciudad irradiada que quedó abandonada tras el desastre), el tenebroso reactor n.º 4, el bosque rojo o los asentamientos destruidos.

La salida de este juego ha levantado la polémica, no tanto entre los aficionados como en algunos medios de comunicación. Unos alegan que no es necesario acercarse a una tragedia en la que se calculan 250.000 víctimas para realizar un videojuego y otros hablan de realismo, de acercar a la gente un hecho que no se debe repetir, dejando claro que los desarrolladores sólo han usado la zona y no en el desastre en sí mismo.

CAPTURAS FOTOGRÁFICAS
Los escenarios
El título recrea 30 km² de parajes desolados en los que el jugador puede moverse libremente y desarrollar una historia con ocho finales diferentes.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **GSC** ● PLATAFORMA: **PC** ● PRECIO: **49,95 €; 55,95, ed. especial,** ● EDAD: **A partir de 16** ● WEB: ***www.stalker-videogame.com***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEO-JUEGOS
LARA FISHER

Fuerza... y pericia

Fiel a un estilo propio basado en la técnica, este* Virtua Fighter *mejora sus gráficos y su velocidad

Aunque la que suscribe se confiesa incondicional de *SoulCalibur*, este *Virtua Fighter 5* merece también un hueco en el podio de juegos con patadas y puñetazos. *Virtua Fighter* tiene el interés de la inmediatez, de resultar ganador o perdedor en pocos minutos. A esto añade un depurado estilo en cuanto a técnica: todos los golpes pueden parecer



iguales, pero no lo son. De ello dan fe los millones de japoneses que han dedicado años a aprender cada combo, a coordinar los segundos entre que se realiza el golpe y lo recibe el contrario. Esta entrega añade además las posibilidades gráficas de PS3: escenarios cuidados, detalles en la piel y los músculos, rapidez y precisión en los movimientos... Con 17 estilos marciales representados, gana enteros cuando se juega con otras personas en lugar de contra la máquina. También verá la luz para Xbox 360.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2' (Wii). **2** 'Brain Training' (DS). **3** 'Resistance: Fall of Man' (PS3). **4** 'Horsez' (DS). **5** 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' (PS2). **6** 'World of Warcraft - Tarjeta Prepago 2 Meses' (PC). **7** 'Animal Crossing: Wild World' (DS). **8** 'Rayman: Raving Rabbids' (DS). **9** 'Motorstorm' (PS3). **10** 'Virtua Tennis 3' (PS3).
*FUENTE: GAME.ES

Y el lunes, en La Revista, **LIBROS,** *por Sonia Rueda*


20minutos.es **Trivial** DEMUESTRA LO QUE SABES DE... **...VIDEOJUEGOS**

1 ¿Qué tipo de personaje es Larry?
A ☐ Un ligón de poca monta.
B ☐ Un superhéroe de *Final Fantasy*.
C ☐ El mejor luchador de *Tekken*.

2 ¿Cuál fue el primer videojuego?
A ☐ *Tetris*.
B ☐ *Pong*.
C ☐ *Nought and crosses*.


JUEGA A ESTE TRÍVIAL Y A MUCHOS MÁS EN... www.20minutos.es

3 ¿Qué relación tienen Mario y Wario?
A ☐ Son amigos.
B ☐ Son pareja de hecho.
C ☐ Son enemigos feroces.

4 ¿En qué mundo virtual se pueden comprar objetos con dinero real?
A ☐ *Unreal Tournament*.
B ☐ *Project Entropia*.
C ☐ *SoulCalibur 3*.

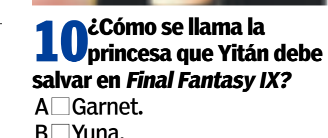
5 ¿Cuál de estas películas no se ha convertido en videojuego?
A ☐ *Matrix*.
B ☐ *Easy Rider*.
C ☐ *Star Wars: La amenaza fantasma*.

6 Si te hablan de los Covenant, ¿de qué videojuego te hablan?
A ☐ *Halo*.
B ☐ *Dinasty Warriors*.
C ☐ *Metal Gear Solid*.

7 ¿De qué año data la saga *Unreal*?
A ☐ 1990.
B ☐ 1995.
C ☐ 1998.

8 ¿Qué futbolista prestó su imagen para la portada del FIFA 2003?
A ☐ Ronaldinho.
B ☐ Roberto Carlos.
C ☐ Fernando Morientes.

9 ¿Qué consola fue retirada por su fracaso comercial?
A ☐ Dreamcast.
B ☐ Jaguar.
C ☐ 3DO.



10 ¿Cómo se llama la princesa que Yitán debe salvar en *Final Fantasy IX*?
A ☐ Garnet.
B ☐ Yuna.
C ☐ Selphie.

SOLUCIONES **1-A; 2-C; 3-C; 4-B; 5-B; 6-A; 7-C; 8-B; 9-C; 10-A. Suma un punto por acierto. De 1 a 3 puntos:** Eres una calamidad. **De 3 a 7:** Has jugado lo tuyo, pero no estás a la altura de los grandes. **De 7 a 10:** Eres un crack. Mereces dar clases.

PASO A PASO

RECUPERAR ARCHIVOS BORRADOS

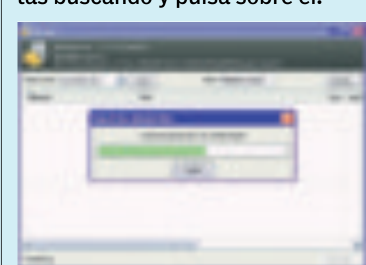
Seguro que más de una vez has borrado accidentalmente un archivo que no has podido recuperar con ninguna de las herramientas de Windows. Sin embargo, existen diferentes soluciones que ayudan a devolver a la vida aquella información importante que ya no aparece ni tan siquiera en la papelera de reciclaje. Puedes hacerlo entrando en *www.recuva.com/download*

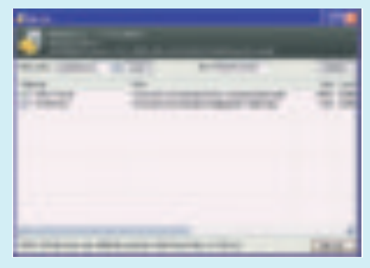


1 DESCARGA E INSTALACIÓN. Si instalamos esta aplicación conseguiremos recuperar la mayoría de archivos que se borren de forma accidental o sufran daños. Su funcionamiento es muy sencillo, ya que sea realiza todo a través de una interfaz gráfica fácil de manejar. La descarga se hace por medio de un par de clics en la página web y la instalación se hace mediante el clásico asistente que nos indica detalladamente los pasos a seguir.

2 ¿DÓNDE ESTABA EL ARCHIVO? Es el único dato importante que debemos recordar, además del nombre o parte del nombre del archivo que hemos perdido. Conocer dónde se encontraba almacenado nos ayudará a la hora de realizar el análisis para su búsqueda. Así, podemos escanear por completo un disco en busca de todos los archivos borrados y que pueden ser recuperados o señalar una ruta o el nombre para llegar de forma más directa.

3 ANÁLISIS DEL DISCO DURO. Para analizar cualquier unidad de almacenamiento sólo hay que seleccionarla y pulsar sobre el botón **scan**. Tras realizar el análisis, el programa ofrecerá un listado de los archivos eliminados que ha encontrado y que son susceptibles de ser recuperados. Selecciona el que estás buscando y pulsa sobre él.





4 BÚSQUEDA MANUAL. Sin embargo, si en algún caso recordamos exactamente dónde se encontraba el archivo y su nombre, o, al menos, parte del mismo, podremos completar el campo **filename or path** y la unidad en la que queremos que se realice la búsqueda, y pulsar nuevamente sobre **scan**.

INTERNET

MÁS SOBRE INTERNET EN www.20minutos.es

CONSTRUYE TU **reflejo virtual** EN LA RED

Planos o en 3D. Fotos o dibujos. Los **avatares** son nuestra mejor tarjeta de presentación en el ciberespacio

PABLO NIETO

Un avatar es la imagen que representa a una persona en Internet, donde existen multitud de sitios que permiten crearlos a gusto del usuario. Se utilizan habitualmente en foros, *blogs*, programas de mensajería instantánea y juegos en red.

PARA CADA OCASIÓN

Mensajería instantánea → Aunque los usuarios más experimentados suelen construirse su propio avatar en Photoshop partiendo de un modelo, la mayoría recurre a un programa concreto para hacerlo, ya que es mucho más sencillo. Los programas de mensajería instantánea más populares tienen su propio gestor de avatares, aunque nada nos impide crear un avatar, por ejemplo, en Yahoo (siempre que estemos registrados), y usarlo después en otros programas de mensajería o en un foro simplemente guardando la imagen, aunque no debe sorprendernos si nos encontramos en la red a otra persona que ha escogido prácticamente nuestra misma imagen.

Juegos en red → Mundos virtuales como *Second Life* o *World of Warcraft* tienen, al igual que los programas de mensajería, su propia gestión de avatares, aunque en este caso el propio juego proporciona más accesorios o un mayor nivel de detalle a medida que podamos comprarlos o completemos misiones. Los avatares creados en este tipo de sistemas tienen tres dimensiones, ya que tienen que moverse e interactuar con otros. Una vez creados, también podemos convertirlos en una imagen fija.

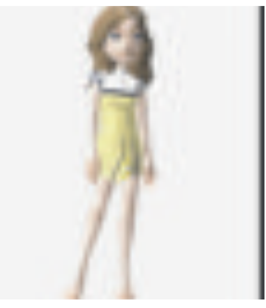
Sitios especializados → La mayoría de los usuarios desea tener un avatar lo más personalizado posible para distinguirse del resto. En Internet se pueden encontrar fácilmente multitud de programas para crearlos: Meez (*http://meez.com/*), por ejemplo, es un buen editor de avatares en tres dimensiones.

La edición de un avatar no puede ser más sencilla y, aunque algunos de los accesorios no son gratuitos, sí es posible crear un avatar original sin realizar ningún desembolso. Una vez construido, nos pedirá que nos registremos en la página. Si hemos utilizado accesorios de pago, la página nos lo avisará, y podremos seguir exportando el avatar sin esos accesorios.

Una vez seleccionado el tamaño, podemos decidir si queremos que sea animado o no –la página nos mostrará el código HTML que debemos adjuntar cuando vayamos a incluirlo–. También podemos descargarlo como un GIF animado.







Desde el sexo hasta el último complemento, todo se puede elegir.

Hora de tomar medidas

Un avatar suele medir entre 80 × 80 y 100 × 100 píxeles. La herramienta Avatar Sizer (*www.jql.co.uk/avatarsizer.htm*) permite cambiar el tamaño de una imagen de forma sencilla. Sólo hay que seleccionar la imagen mediante el explorador, especificar a la derecha el tamaño resultante y elegir la calidad deseada.



blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Una luz al final del túnel

Algunos nos hemos animado ante el anuncio de que EMI va a suprimir los DRM de su catálogo musical *on line*. EMI ha anunciado más calidad –se pasa de de 128 a 256 kbps– y sin DRM, un conjunto de restricciones anticopia que impiden hacer determinados usos de las obras. iTunes, de Apple, será la primera tienda en tomar esta medida, aunque en poco tiempo se le unirán más.

El caramelo se ha vuelto algo amargo al descubrir que el precio también se ha modificado, pasando de los 0,99 céntimos actuales a 1,29 euros por canción. Se supone que tenemos que pagar esa diferencia por el aumento de calidad y porque las canciones van sin los absurdos DRM. Que los álbumes completos y los vídeos se mantengan al mismo precio sí puede suponer un avance, pero pequeño.

Que EMI suprima los DRM es un gran paso, aunque aún está lejos de comprender al usuario. Parece que viene a decir: quito los DRM (algo que ya se ha demostrado que no funciona), pero págame un 30% más por canción.

Lo que podía haber sido una gran noticia ha quedado en parte empañada. Un gran anuncio para la prensa, pero un pequeño paso para el usuario.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Visto el éxito de los 'realities', esta web triunfará...»

Un joven ha creado una página web en la que se ve cómo se desarrolla su vida 24 horas. Se trata de *Pierde el tiempo viendo cómo otra gente pierde el tiempo*, un nuevo éxito en Internet.

Qué tontería más grande, ¿no? Eso ya está inventado; si no, que miren a todos los que estamos aquí, a ver si no perdemos el tiempo viendo cómo los demás también lo hacen. *Fae.*

Pues eso, que Internet ya es de por sí gente perdiendo el tiempo viendo cómo otros pierden el tiempo. Creí que no lo mencionaría el artículo, pero sí que lo hace: «[...] al igual que lo es leer la tonelada de *blogs*, perfiles en *MySpace* o vídeos en *YouTube* de internautas dedicados a mirarse el ombligo». Yo añadiría también los foros y los comentaristas de noticias. Realmente es una alternativa a mirar las obras y no hace falta estar necesariamente jubilado. ***Nadie.***

Bienaventurados los frikis porque ellos heredarán Internet. ***Liberal.***

Teniendo en cuenta el éxito de los *realities*, esta web también triunfará. ***Castings.***

DESCARGAS

La música de Apple por fin es compatible con cualquier reproductor. Se utilizará un nuevo formato denominado *premium* que hará que la música de iTunes no sea exclusivamente para el iPod.

¿Pero quién es el pringao que compra música en iTunes? Yo tengo un iPod desde hace años y me bajo la musica gratis con eMule, como el 99% de la gente. ***José Luis.***

iTunes = absurdo. ***Mithrand.***

ANTICOPIA

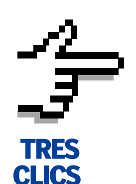
EMI confirma que venderá música sin protección anticopia.

Por fin nos libramos del maldito DRM. ¡Viva Apple! ¡Viva EMI! En serio, esto es un paso muy grande, por fin las discográficas tratan a los usuarios como a gente civilizada y no como a ladrones. El primer paso para eliminar el canon, entre otras cosas...



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 11 DE ABRIL DE 2007



Cuida de los tuyos

Ésta es una clínica psiquiátrica para peluches maltratados. Acude a la consulta antes de que sea demasiado tarde.

www.paraplueschde.de



El chat de todos

¿Prefieres hablar con Canadá, Rusia, Finlandia...? Ahora puedes visualizar un chat desde el mismo mapa mundial.

http://twittervision.com



Descarga tu ira

No pongas más en riesgo a tu ordenador y descarga tus enfados en éste, que siempre puedes repararlo.

www.thestylemachine.com/metele_es.html



INTERNET

MÁS INFORMACIÓN EN www.20minutos.es

TODA LA tele, A TRAVÉS DE LA RED

La mejora de la **banda ancha** en todo el mundo ha permitido acceder a un nuevo mercado televisivo

IGNACIO FERNÁNDEZ

La bajada de precios y las nuevas prestaciones de las líneas de banda ancha favorecen la existencia de múltiples alternativas para acceder a contenidos televisivos de medio mundo. Hay algunas diferencias entre unas y otras.

VÍDEO BAJO DEMANDA

El primer gran grupo de servicios incluye a muchos de los grandes portales de publicación de vídeos *on line*. Las grandes cadenas han firmado acuerdos con YouTube o servicios similares para distribuir contenidos con *Copyright*. En España lo hacen Antena 3 y Cuatro.

También lo hacen gigantes como Apple –que sigue potenciando los contenidos de vídeo bajo demanda con su iTunes Store– y Microsoft, que en Navidad de este año tendrá a punto su propia tienda de alquiler y compra de vídeos *on line* y que convertirá a la Xbox 360 en todo un centro de ocio digital.

TVP2P, LA REVOLUCIÓN

La gran sorpresa la ha causado la aplicación de la tecnología P2P al mundo televisivo. Los clientes del protocolo BitTorrent se lo están tomando muy en serio, con su propia tienda de contenidos de pago *(www.bittorrent.com)*. Lo mismo hacen –por ahora, gratis– Azureus, *(http://azureus.soourceforge.net)* y Democracy Player *(www.getdemocracy.com)*.

Joost *(www.joost.com)*, la famosa propuesta de los creadores de Kazaa y Skype, pretende aprovechar la potencia de las redes P2P para distribuir vídeos con más calidad que YouTube.

Hace varios meses han aflorado servicios TVP2P que permiten no perderse un partido de la Liga española de los que se emiten por PPV.

Aplicaciones como TVants, PPLive, SopCast o PPStream se están haciendo un hueco entre los internautas, pese a los retrasos en la emisión y a su calidad limitada. RojaDirecta *(www.rojadirecta.com)* y TVMix *(www.tvmix.net)* ofrecen todo lo necesario para aprovechar esos recursos.

IPTV

España es un excelente ejemplo de la llegada y expansión de la IPTV, que no es más que la transmisión de la señal de televisión a través de las mismas redes que ahora nos dan banda ancha.

El mejor ejemplo es Imagenio, la oferta de Telefónica, que está siendo contrarrestada por Jazztel con su Jazztelia TV y con Orange TV. Aun así, la interactividad que prometían no es tan elevada como se esperaba.





La oferta es casi ilimitada, desde dibujos animados hasta concursos, películas o partidos de fútbol de cualquier rincón del mundo.



Azureus, uno de los sitios gratuitos con contenidos televisivos.

Al borde de la legalidad

La delgada línea de lo que es legal y lo que no lo es parece mucho más endeble en el caso de las aplicaciones TVP2P. De hecho, ocurre con servicios como YouTube y similares: todas las culpas se las lleva el servicio, en lugar de los responsables de la publicación del contenido protegido *on line*, como demuestra la reciente demanda multimillonaria de ViaCom a YouTube. En el caso de los partidos de PPV, a los que cualquiera puede acceder con una conexión de banda ancha y un cliente como TVants o PPLive, ocurre algo similar: el contenido está ahí, y la responsabilidad es de quien lo ha publicado (en muchos casos, esas emisiones se retransmiten desde servidores chinos).

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Un código ético para los 'blogs'

La experiencia dice que tanta importancia tienen las entradas del propio autor como cada uno de los comentarios que generan los lectores, incluso más. Según algunos, se están perdiendo las formas en la *blogosfera*. La polémica ha surgido a raíz de que Kathy Sierra, una *blogger* y escritora, decidiera anular una conferencia ante el pavor que le supuso leer las amenazas de muerte que le habían dejado en su *blog*. Vista la trascendencia del caso, unos *bloggers* se han decidido a realizar una especie de código de conducta. «La *blogosfera*» es para mí un concepto difuso, como «la gente». Por eso resulta especialmente difícil, y no sé si útil, crear un código de conducta para ella. También porque no son los *blogs* los que están en tela de juicio, sino el comportamiento de algunos de los visitantes. Asusta un poco el hecho de que se hable de la *blogosfera* como una entidad única que necesita de un decálogo para avanzar. Millones de usuarios hasta ahora no han necesitado de más normas que las que les dicta su sentido común. Debería bastar con ser consciente de la existencia del otro, como siempre. Y eso es algo que no sólo se está perdiendo en la *blogosfera*.

> **La conducta** *de algunos de sus visitantes es lo que está en tela de juicio, no los 'blogs'*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA



NOKIA 5700 XPRESSMUSIC. Un móvil 3G con cámara de dos megapíxeles y videollamada diseñado específicamente para disfrutar de la música. Almacena hasta 1.500 canciones, incorpora unos altavoces estéreo a modo de equipo de sonido y permite descargar y reproducir temas de una amplia gama de tiendas de Internet. 350 € aprox.

MOTOROLA S9. Un auricular Bluetooth inalámbrico y estéreo que permite escuchar música y responder llamadas desde cualquier lugar. Su sistema de ejecución trasera, un peso inferior a 38 gramos (menos que unas gafas de sol) y sus altavoces compactos de 1,3 cm hacen que el usuario pueda hacer deporte sin apenas notarlo. 99 €.





FORERUNNER 305. El nuevo entrenador personal para *fitness* y actividades al aire libre de Garmin, además de registrar distancias, calorías, velocidad, tiempo, altitud sobre el nivel del mar..., es resistente al agua e integra un receptor GPS de alta sensibilidad.

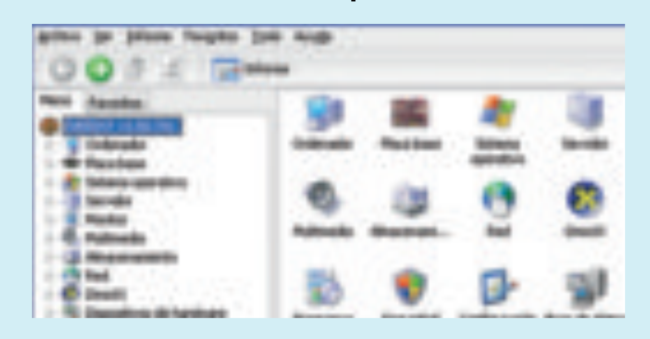
PARROT MK6100. Este kit musical para el coche de Cebit es capaz de reproducir archivos MP3 en los altavoces desde cualquier fuente Bluetooth estéreo, como un móvil o un reproductor MP3. El control remoto inalámbrico RF permite hacer uso de todas sus capacidades sin necesidad de quitar las manos del volante. Incluye una pantalla OLED desmontable antirrobo. 199 €.

CAJA DE HERRAMIENTAS

ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES DEL PC

TU EQUIPO POR DENTRO

La mejor forma de conocer los componentes del ordenador y saber si funcionan adecuadamente es abriendo la máquina. Para no tener que hacer algo tan complicado, existen programas como Everest Home Edition que realizan estas funciones.



EVEREST HOME EDITION 2.2. Este programa permite conocer con detalle todo tipo de datos acerca de nuestro sistema, tanto en lo referente a los componentes que lo integran como a los programas que tengamos instalados. *www.lavalys.com*

CATEGORÍAS. El programa organiza la información en categorías. De este modo, podemos buscar información referente al ordenador en general, a la placa base, al sistema operativo, al monitor, a los componentes multimedia, a las unidades de almacenamiento, a la Red, a los programas instalados y a la seguridad, entre otros aspectos.

EL ORDENADOR, A FONDO. Lo más común es no conocer la velocidad del procesador, la cantidad de memoria o la capacidad de los discos duros. Aunque el propio sistema operativo puede informar sobre parte de esos datos, con esta aplicación podremos conocer detalles, como el tipo de memoria instalada y la ranura en la que se encuentra, el modelo de nuestro microprocesador y su velocidad o la memoria caché real. Además, podremos estudiar con minuciosidad el esquema de nuestra placa base, una labor fundamental al ampliar y optimizar nuestro ordenador.

DETALLES DEL SISTEMA OPERATIVO. Muchas veces necesitamos conocer de forma pormenorizada los controladores instalados en el sistema, los programas en ejecución y otros detalles, como la tarjeta gráfica o de sonido. El programa no sólo efectúa un examen de cada componente y su estado, sino que elabora un informe detallado.

PROGRAMAS INSTALADOS. En ocasiones tenemos dificultad a la hora de conocer cuáles son todos los programas que están instalados, cuáles se utilizan y cuáles podrían desinstalarse sin que eso suponga ninguna pérdida. Everest hace un análisis de todas las unidades y ofrece un listado con sus versiones, los números de licencia e incluso una relación de los formatos de archivos que abre cada programa.

COMPARATIVAS. Everest permite comparar nuestros componentes con otros del mercado. Estas pruebas nos ayudarán a decidirnos en la compra de algún nuevo componente para el sistema.

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

A saltos POR LA CIUDAD Y SIN TOCAR EL SUELO

Los Yamakasi, que saltaron a la fama a raíz de una película de Luc Besson, llegan ahora a los videojuegos

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

El *parkour* es un deporte urbano extremo que, aunque no tiene demasiados seguidores en nuestro país, consigue asombrar a todos los que han sido testigos de las piruetas de estos acróbatas. Básicamente consiste en desplazarse por la ciudad superando los obstáculos que se presenten en el camino utilizando únicamente el propio cuerpo.

Aunque la historia del *parkour* es muy anterior, Luc Besson lo popularizó con su película *Los Yamakasi,* un famoso grupo que practica este deporte y que cuenta con una disciplina propia. Moverse por la ciudad libremente y avanzar en las distintas pruebas es la base argumental de *Free Running,* un videojuego basado en este deporte que traslada al jugador a Londres.

LOS ELEMENTOS

Estilos de juego → No todos los que practican el *parkour* siguen la misma técnica. En el juego se ven estilos distintos, divididos en 10 niveles y más de 60 pruebas.

Conseguir objetivos → A medida que se mejora la técnica, se pueden conseguir objetos y nuevas acrobacias.

La pericia es práctica → Parte de la dificultad de este deporte se ha trasladado a los mandos de la consola. No hay que desesperar si los saltos no salen bien al principio.

Multijugador → Además del modo carrera, se puede jugar a través de Internet con otros usuarios en su versión portátil.



MIRA EL VÍDEO DE ESTE JUEGO EN... 20minutos.es

El *parkour* es un deporte arriesgado, aunque algunos lo llegan a considerar una forma de vida.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Reef Entertainment** ● PLATAFORMAS: **PS2 y PSP** ● PRECIO: **39,99 y 29,99 €** ● EDAD: **A partir de 7 años** ● WEB: ***www.freerunning.com***

OTRAS NOVEDADES

'VIRTUA TENNIS 3'. El clásico que se popularizó en Dreamcast regresa con una nueva entrega de gráficos mejorados y más posibilidades de juego en Red. Incluye jugadores como Federer, Nadal, Hewitt, Sharapova, Davenport, o Hingis, entre otros. También permite la creación de jugadores propios. ☛ **SEGA; PC, PS3, PSP, Xbox 360; desde 39,99 €; +3**

'THE COLLECTION'. Sierra ha decidido reeditar, a precio reducido, títulos antiguos que ya no se comercializaban. Destacan los juegos de estrategia clásica, aunque también el humor subido de tono y la acción. Algunos de los elegidos para formar parte de la colección son *Empire Earth, Caesar III, Larry Magna Cum Laude, Lords of the Realms III, Faraón* y *Swat 4.* ☛ **Sierra; PC; 6,99 €; varias edades.**

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



El regreso de un clásico

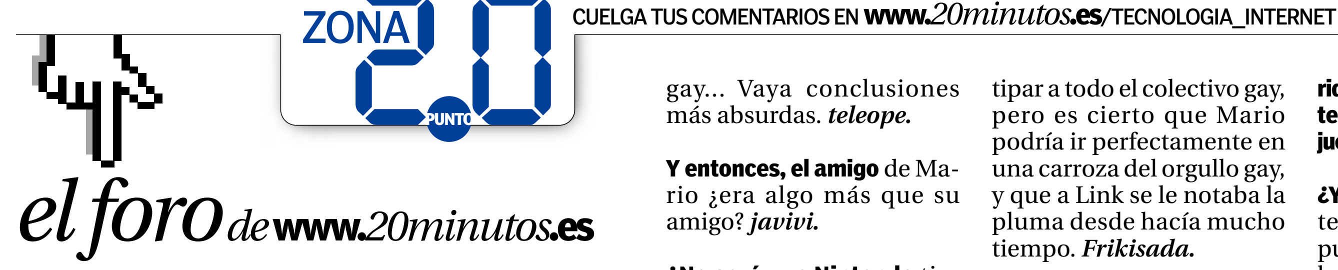
'Bomberman Land Touch' es la segunda entrega de este personaje en la portátil de Nintendo

No es la primera vez que Bomberman, un personaje nacido hace más de 20 años, aparece en la Nintendo DS. Ambientado en un parque de atracciones, *Bomberman Land Touch* ofrece en su modo para un jugador 36 minijuegos relacionados con el *arte* de la explosión inofensiva. La oferta se completa con partidas multijugador a través de la conectividad local de la consola o mediante Internet. Además, mantiene la estética 2D retro que muchos consideran imprescindible para este tipo de juegos. Pese a que algunos opinan que *Bomberman* debería renovarse con historias y escenarios más elaborados, otros apuestan por la fidelidad al origen de la saga. Su jugabilidad, grado de diversión y posibilidades *on line* son más que recomendables para los aficionados a las partidas breves.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' (PS2). **2** 'Horsez' (Nintendo DS). **3** 'Brain Training' (Nintendo DS). **4** 'Resistance: Fall of Man' (PS3). **5** 'Animal Crossing: Wild World' (Nintendo DS). **6** 'Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2' (Wii). **7** 'Dogz 2006' (Nintendo DS). **8** 'Final Fantasy XII' (PS2). **9** 'Motorstorm' (PS3). **10** 'Command & Conquer 3 Tiberium Wars' (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

MARIO Y LA WII, GAYS

«Si era gay, ¿por qué rescataba princesas?»

La Wii se ha convertido en la consola icono de la comunidad gay, según *Chueca.com.* Algunas de las razones: el diseño, la ausencia de violencia en muchos de sus juegos... Mario ha sido nombrado «el personaje más homosexual».

Vaya, la falta de violencia de un juego lo convierte en gay... Vaya conclusiones más absurdas. *teleope.*

Y entonces, el amigo de Mario ¿era algo más que su amigo? *javivi.*

¿No será que Nintendo tiene una tradición de juegos orientados al público infantil y ha heredado esa imagen?, ¿de verdad hace falta tener juegos con violencia e hiperrealismo gore para ser un machote? Vivan los topicazos... *David.*

Soy homosexual y bastante *friki.* No se puede estereotipar a todo el colectivo gay, pero es cierto que Mario podría ir perfectamente en una carroza del orgullo gay, y que a Link se le notaba la pluma desde hacía mucho tiempo. *Frikisada.*

Y si Mario Bros era gay, ¿por qué perdía el tiempo rescatando princesas? Se me ha caído un mito... *El enano rumbero.*

MENORES Y JUEGOS

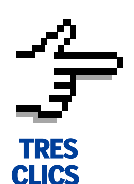
China prohíbe a los menores de edad jugar más de 3 horas diarias por Internet. Las autoridades quieren aplicar un sistema que limite el tiempo de juego de los menores.

¿Y cuántas horas les permiten ver la televisión manipulada? Imagino que ahí no hay límite. *Asdf.*

No les preocupaban los problemas de la infancia cuando los enseñaban a ser pequeños soldaditos de la patria y a delatar a los padres cuando tocaba purga. *Acratius implacabilis.*

Cada uno gasta su tiempo en lo que le da la gana. *Merle!*





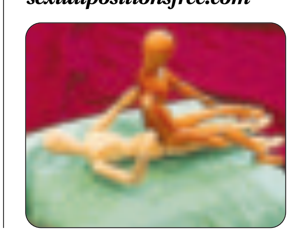
Y esto... ¿para qué? Barriles adosados a la cabeza, tubos para las orejas de los perros... Conoce los inventos más inútiles y disparatados. *http://totallyabsurd.com*



Tumbas famosas Toda la información sobre cómo y cuándo murieron tus ídolos, y dónde están enterrados. Incluye fotografías de las tumbas. *www.findagrave.com*



El buen amante Siempre queda algo por aprender... Una guía de posturas para innovar, cambiar o mejorar tus relaciones sexuales. *www.sexualpositionsfree.com*



INFORMÁTICA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

ORDENADORES **ultraportátiles**

Se les conoce como UMPC, pesan **menos de un kilo** y ofrecen todo tipo de posibilidades multimedia

PABLO NIETO

Los Ultra Mobile Personal Computer (UMPC) son pequeños ordenadores, a caballo entre una PDA, un ordenador portátil, un Tablet PC y un teléfono móvil avanzado, que reúnen las funcionalidades de todos estos dispositivos. Son potentes ordenadores portátiles de reducidas dimensiones (alrededor de siete pulgadas de pantalla y menos de un kilo de peso), pero con grandes posibilidades para la comunicación.

Como sus teclados son muy pequeños, los UMPC incorporan también una pantalla táctil para manejar todos los programas e introducir datos.

En 2006 se filtraron los primeros datos de un nuevo proyecto que Microsoft tenía entre manos. Se anunció el nombre de un futuro dispositivo móvil, que integraría Windows y que sería un todo en uno definitivo. Nacía Origami. La colaboración entre Samsung y Microsoft hacía surgir un nuevo concepto, el UMPC.

Al contrario que con los teléfonos móviles o con las PDA, para el usuario final lo que aparece en pantalla es lo mismo que tiene en su ordenador personal: un sistema operativo (Windows, Mac OS o Linux), todas las herramientas ofimáticas conocidas, las aplicaciones multimedia necesarias para disfrutar del ocio y programas para gestionar el correo electrónico o realizar llamadas.

Pero lo mejor de estos miniordenadores son sus posibilidades añadidas. Como concepto de dispositivo plenamente portátil, está preparado para que podamos estar en contacto a través de correo electrónico, mensajería instantánea, voz sobre IP, videoconferencia o redes de telefonía móvil.

Además, pueden utilizarse como dispositivos multimedia portátiles: para escuchar música, ver fotos o películas. Pero sus posibilidades no acaban ahí. Ya se están desarrollando aplicaciones que permitirán ver la televisión digital, utilizarlos como navegador GPS o para controlar los electrodomésticos.

Son sistemas multimedia con pantalla táctil para trabajar y comunicarse en cualquier lugar

Entre los rasgos más positivos del UMPC está la integración de trabajo, ocio y comunicación en un dispositivo fácil de manejar gracias a la pantalla táctil. Pero la duración de la batería no es acorde a lo que se espera de un producto con tantas funcionalidades. Además, su precio actual es aún prohibitivo, aunque se pueden encontrar desde 900 euros.



ORIGAMI, EL UMPC ORIGINAL. Desarrollado por Samsung, junto con Microsoft, se le considera como el primer UMPC. Su principal característica es no ofrecer un teclado físico y haberlo sustituido por la tecnología Dial Keys, una forma de escribir en pantalla con los pulgares. Es posible conseguirlo por menos de 1.000 euros. ☛ **Samsung Q1, www.samsung.com/es**



EL ÚLTIMO EN LLEGAR. Con 30 GB de almacenamiento, está a medio camino entre un ordenador y un teléfono móvil, dadas sus capacidades de conexión. Saldrá en el tercer trimestre de este año. ☛ **HTC Shift, www.europe.htc.com**

LA ESPERA TIENE PREMIO. Asus ha preferido esperar un poco más que sus competidores. Windows Vista, GPS, seguridad mediante huella, cámara de 1,3 MP, WiFi, Bluetooth, ranura para tarjetas SD, etc. ☛ **Asus R2H, http://es.asus.com**





DE SEGUNDA GENERACIÓN. Tuvo un modelo previo, pero se actualizó para incluir almacenamiento SSD de 32 GB y Vista como sistema operativo, además de otras opciones. Ronda los 3.000 euros. ☛ **Sony Vaio UX1 Ultra, http://vaio.sony.es**

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Canonizar sin freno

Canon y canonizar son dos palabras que, pese a que se parecen, no tienen nada en común. De hecho, la segunda acepción de canonizar según la Real Academia Española es la de «calificar de bueno a alguien o algo», y este significado no puede estar más lejos de lo que implica el canon, al menos para los usuarios. La definición de un nuevo canon, de un nuevo impuesto para los dispositivos digitales, implica a muchas entidades y fabricantes, pero afecta sobre todo al usuario, que verá cómo se incrementa el precio de algunos productos. Y es que varios de los integrantes de la negociación de este canon se han empeñado en mezclar conceptos que no tienen nada que ver. Canon y piratería son criterios que no pueden ni deben relacionarse, y eso es lo que se intenta desde uno de los frentes. Mientras los Ministerios de Industria y Cultura intentan tomar una decisión conciliadora entre las entidades gestoras de derechos de autor y fabricantes y asociaciones de usuarios, son muchos los que piensan que hasta después de las elecciones autonómicas no se hará pública la decisión. Lo que algunos creían cosa de cuatro locos de la informática nos afecta a todos, y cada día más.

Lo que se creía *que era cosa de cuatro locos de la informática nos afectará a todos*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

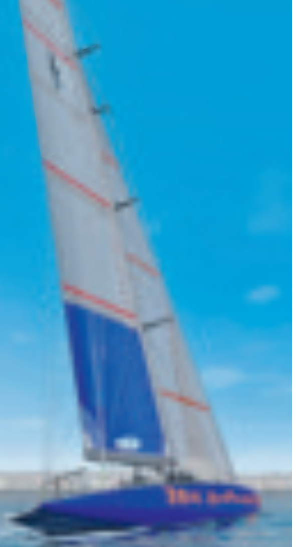
TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

CÓMO SER **patrón** OFICIAL EN LA COPA DEL AMÉRICA

Virtual Skipper 4 permite practicar la vela para convertirse en el el mejor en esta competición

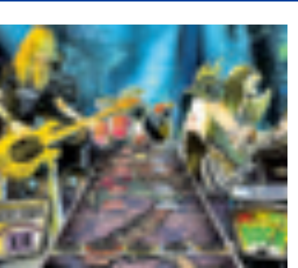
Valencia ya está celebrando las regatas previas a la Copa del América. Se trata del tercer acontecimiento náutico más importante del mundo, por detrás de la Copa Mundial y los Juegos Olímpicos.

El videojuego, que recrea la ciudad por completo, convierte al jugador en patrón de una de las 11 embarcaciones que se disputan la Copa Louis Vuitton. La victoria permitirá participar en la campaña de la Copa del América, la gran final. El juego incluye 14 rutas marítimas conocidas para los aficionados a la navegación, aunque también se puede optar por crear rutas propias a través de un editor. Las diversas condiciones climatológicas complementan la dificultad. ☛ **Nobilis; PC; +3; 29,99 €;** ***www.virtualskipper-game.com***

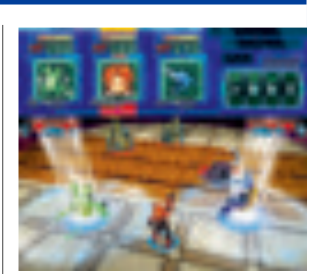


Modelado y animación del mar.

OTRAS NOVEDADES



'GUITAR HERO II'. El juego de guitarra que se popularizó para PS2 llega a Xbox 360. El instrumento ha cambiado y, pese a que las canciones son las mismas, se han añadido nuevos modos de juego. ☛ **Harmonix; Xbox 360; +3; 89,95 €; *www.guitarhero.es***



'SPECTROBES'. Título de rol y acción cuyo rasgo más llamativo consiste en unas tarjetas físicas que, colocadas sobre la pantalla de la consola, aportan nuevas posibilidades al juego. También tiene funcionalidades *on line*. ☛ **Disney; DS; +7; 39,95 €.**

INTERNET

TODA LA INFORMACIÓN SOBRE LA RED EN www.20minutos.es

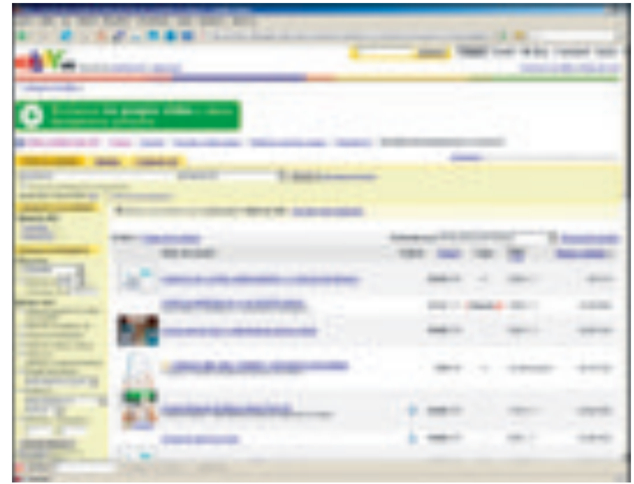
PARA SER EL MÁS LISTO EN eBay

Conseguir los **productos más codiciados** es fácil si sigues algunos consejos

JAVIER PASTOR

El portal de subastas más conocido en todo el mundo, eBay, permite encontrar gangas que de otro modo sería muy difícil localizar. Sin embargo, llevarse un producto codiciado puede ser realmente complicado. A no ser que sigas nuestros consejos.

Puedes tener muchas más opciones para ganar cualquier subasta y, además, hacerlo de forma totalmente legal con algunos truquillos, como hacer un seguimiento de las pujas para ofrecer más en el último segundo y así conseguir llevarte el objeto.



La página de eBay permite automatizar las pujas.

POSIBILIDADES DE ÉXITO

Antes de pujar conviene hacer una búsqueda en eBay del artículo para saber el precio de pujas similares. Eso nos permitirá saber en qué rangos de precios nos movemos.

No pujes por el primer producto que veas: es probable que lo consigas más tarde a mejor precio. De hecho, las búsquedas pueden quedar almacenadas para volver a hacerlas en fechas posteriores.

CUESTIÓN DE REPUTACIÓN

Todo el que conoce eBay sabe que la reputación de un vendedor es básica para confiar en el producto que ofrece. eBay utiliza un sistema de votos muy útil, a favor y en contra de los vendedores.

TRAS LA PISTA

El seguimiento de artículos es fácil de configurar –eBay avisa de nuevas pujas en el correo electrónico–. Además, eso oculta nuestras intenciones y puede ayudar a que el precio final sea muy inferior.

SIN REDONDEO

Haz pujas por cantidades que no sean redondas. Por ejemplo, en lugar de aumentar 10 euros, hazlo en 10,01, lo que permitiría que un usuario que pujase en la misma franja de tiempo quedaría por detrás de ti y no tendrías que pujar de forma tan insistente.

EL TIEMPO A TU FAVOR

Comprueba qué subastas acaban justo el día que haces tu puja: a menor tiempo y menor número de pujas, más posibilidades de que otros compradores no se hayan dado cuenta de la oferta.

Snipers y francotiradores

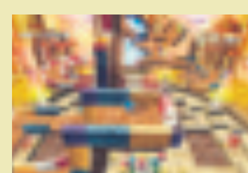
El secreto mejor guardado de algunos compradores es la táctica del *sniping* (aceptada en eBay, *http://pages.ebay.com/help/newtoebay/glossary.html#Sniping*). Consiste en mantener el interés, sin pujar hasta los últimos segundos. Hay servicios que automatizan el proceso, como AuctionSniper (*www.auctionsniper.com*), o BidSlammer (*www.bidslammer.com*). Pero los *snipers* no siempre ganan: puede que otro francotirador haya sido más listo o que un madrugador ofrezca un límite secreto más alto. ¿Cómo superar esos obstáculos? Se puede de aprovechar una característica de eBay llamada *Proxy Bidding* que deja que el sistema puje automáticamente hasta cierto límite. Las pujas pueden ser aún más afinadas con el llamado *Time Conscious Proxy Bidding* (que combina el Sniping y el Proxy Biding) e indicando lo que pagaríamos como máximo. eBay se asegurará de que si alguien puja, nosotros lo hagamos inmediatamente con lo justo para colocarnos como puja ganadora.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El retro se renueva

'Kororinpa' para Wii es un juego basado en el equilibrio, en el que el mando vuelve a ser la única estrella

Desde que Wii salió a la venta se ha hablado mucho del sensor de movimiento de su mando, y siempre ha sido para bien. Una vez visto lo que puede hacer, los jugadores adultos buscan incansablemente buenos títulos que al mismo tiempo les permitan jugar de esa forma distinta. No es el caso de *Kororimpa*, un videojuego susceptible de ser adquirido en la tienda Wii por un módico precio, pero que puede parecer corto (y caro) a los jugadores más experimentados. El argumento es sencillo, pero divertido: manejamos una bola que debe seguir un camino concreto, y la forma de hacerlo es inclinando el mando hacia donde corresponda, poniendo de nuevo a prueba la precisión del sensor de Wii y nuestro propio pulso. Y de esta prueba el juego sale victorioso. Con gráficos sencillos pero agradables y un nivel de dificultad en correcto ascenso, el jugador adulto echará de menos más niveles o la inclusión de pantallas alternativas que introduzcan nuevos elementos de juego. Aun así, es recomendable para los que se compraron una Wii pensando en su mando y en las opciones que éste puede ofrecerles.



LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **Pokemon Ranger** (Nintendo DS). **2** **Hotel Dusk: Room 215** (Nintendo DS). **3** **WWE SmackDown! vs Raw 2007** (PS2). **4** **Horsez** (Nintendo DS). **5** **Brain Training** (Nintendo DS). **6** **New Super Mario Bros** (Nintendo DS). **7** **Dogz 2006** (Nintendo DS). **8** **Dragon Ball Z Shin Budokai Platinum** (PSP). **9** **Resistance: Fall of Man** (PS3). **10** **Guitar Hero II + Guitarra** (X360).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

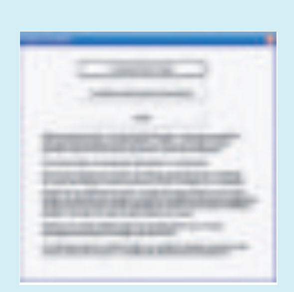
PASO A PASO

LA DECLARACIÓN DE LA RENTA, POR INTERNET

Llega el momento de hacer la declaración de la renta. Si dispones de conexión a Internet, ésta puede serte muy útil tanto a la hora de pedir documentos importantes como para descargar el programa de ayuda.

1 ACCESO A LA PÁGINA WEB. Si Hacienda no nos envía el borrador de la declaración o si queremos comprobar por nosotros mismos cuál es el resultado, podemos recurrir a la página web de la Agencia Tributaria (*www.aeat.es*).

2 SOLICITUD. Dentro del apartado **Ciudadanos**, pincha sobre **Renta 2006**. Si no nos han enviado el borrador de la declaración, procederemos a pedirlo pinchando sobre el apartado **Solicitud de datos fiscales.** El envío de esta solicitud se realiza en un plazo de dos a diez días.



3 DATOS. Este documento permite trasladar automáticamente una serie de datos y después añadir los que este informe no contempla, como por ejemplo, si ha habido un segundo pagador.

4 DESCARGA. Para descargar el programa PADRE, pincharemos sobre **Programa de Ayuda Renta 2006** en la ventana anterior, procediendo a descargarlo desde **Módulo único.** En este caso lo guardaremos en el escritorio. Su denominación será s1006101.exe.

5 INSTALACIÓN. Para instalarlo, tan sólo habrá que hacer doble clic sobre este archivo, y el propio programa irá indicando los pasos a seguir en la instalación. Luego preguntará si queremos colocar un acceso directo en el escritorio, recomendable en caso de no tener mucha experiencia informática.

6 PROGRAMA. Para realizar la declaración, haz doble clic sobre el acceso directo **Renta 2006.** Con el programa PADRE la declaración se realiza igual que en los años anteriores.

7 CONTENIDO. Una vez introducido el nombre de la declaración y unos cuantos datos personales, se ofrecerá la posibilidad de **Incorporar datos fiscales,** algo interesante si hemos pedido previamente el borrador de la declaración o si poseemos un certificado de usuario. Introduciendo cualquiera de estas dos referencias, los datos se incorporarán de forma automática, y



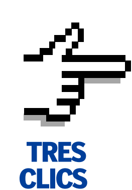
ya sólo habrá que agregar los que no están contemplados, algo que además el programa también detalla. Si dispones de certificado digital, también puedes enviar la declaración directamente a través de Internet.

8 MENOS TRABAJO PARA LOS QUE REPITEN. Esta versión del programa también permite incorporar los datos personales de años anteriores, de forma que, si ya hemos hecho la declaración otros años con el programa PADRE y seguimos teniéndola guardada en el ordenador, esos datos se incorporarán de forma automática al indicar dónde se encuentra.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 25 DE ABRIL DE 2007



TRES CLICS

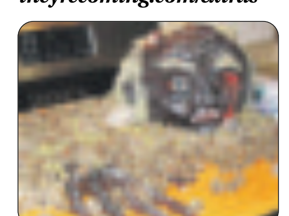
Caras asimétricas

Comprueba la simetría de tu cara con la composición de cada lado por separado. Posiblemente veas dos personas diferentes. *www.iaadesign.com/asimetria*



Delicias siniestras

Si te gusta innovar en la cocina, atrévete con estas tartas monstruosas, bastante más originales que apetecibles... *www.theyrecoming.com/extras*



Antigüedades

Plumas, radios, relojes, libros, discos, juguetes, teléfonos... Una página de compraventa para todo tipo de coleccionismo. *www.todocoleccion.net*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

UNA **novela** EN FORMA DE JUEGO

La literatura **de serie negra** llega al mundo de las consolas con una historia orientada a adultos

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Los videojuegos buscan nuevas fórmulas para atraer aficionados. A medio camino entre la narrativa y el videojuego, y con influencia de películas como *Bagdad Café*, *Hotel Dusk: Room 215*, plantea una historia que tiene más de novela que de juego, aunque mezcla elementos de ambos lados.

El argumento tiene como protagonista a Kyle Hyde, un ex policía de Nueva York con una vida de antihéroe que ahora se gana la vida con un mísero trabajo de viajante. Citado en un motel de carretera, tendrá que desentrañar una maraña de mentiras mientras se va implicando emocionalmente en la trama.

Aunque la acción también juega un papel importante en esta novela interactiva, sus desarrolladores hacen hincapié en que se han centrado en los diálogos, la ambientación, la música y la propia historia, ya que sin esos elementos el título perdería parte de su faceta innovadora. No se descarta que salgan videojuegos de este tipo para otras consolas portátiles, con la peculiaridad de que cada una de ellas tendrá que adaptar las opciones añadidas de este tipo de historias a sus propias posibilidades.

En este caso, la pantalla táctil es fundamental para avanzar en el argumento, tanto para moverse por los escenarios como para tomar las notas con las que resolver los casos. Además, cerrando la consola se consigue que los dos personajes que aparecen en las pantallas se besen. El juego ofrece varios finales y distintos desarrollos, al más puro estilo de los libros *Elige tu propia aventura*.

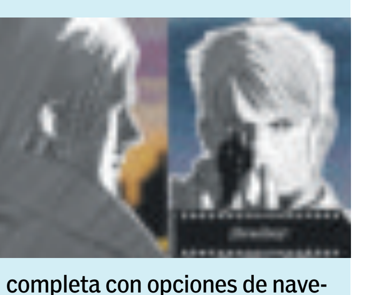
NO TE PIERDAS ÉSTE Y OTROS VÍDEOS DE JUEGOS EN... www.20minutos.es

La pantalla táctil es uno de los mejores aliados de la trama.

OTROS USOS

Algo más que juegos

No es la primera vez que los fabricantes de dispositivos se esfuerzan en convertir sus portátiles en algo más que dispositivos para jugar. Sony ya lo hizo con el lanzamiento de unas guías de viajes para su consola portátil PSP, aunque no ha sido ésta la única propuesta. Los títulos para aprender idiomas han salido tanto en PSP como en DS, y a ellos se suman otros para aprender a cocinar. Esta oferta alternativa se



completa con opciones de navegación a través de Wi-Fi y posibilidades de utilizar la consola como un reproductor de MP3 y vídeo. Por su parte, las consolas de sobremesa también han optado por añadir prestaciones más allá de los videojuegos, como la navegación sin cables, convertirse en un *media center* o integrar las últimas propuestas en lectores de alta definición.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Cing, Nintendo** ● PLATAFORMAS: **DS** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 12** ● WEB: ***www.hoteldusk.com***



ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«¿Por qué compiten con la DS, si es otro mercado...?»

Sony reduce el precio de la PSP para competir con la Nintendo DS. También ha anunciado una bajada de precios en algunos juegos.

Se veía venir, y lo mismo pasará con la PS3... Nintendo también podía bajar el precio, aunque no lo necesite aún. De todas formas, si la maquinita DS no era competencia para ellos, ¿por qué quieren competir con Nintendo si es otro mercado? *Aish*, lo que hace la prepotencia... Que le pregunten a los de Nintendo no hace mucho. *Hot Rod.*

¡La PSP es lo mejor! Yo no la cambiaría por la DS. Soy feliz. No digo que la DS sea mala..., pero prefiero la PSP. *SamSkater.*

Han tardado demasiado en realizar esa bajada de precio, y justo tras el descalabro que está teniendo la PS3 frente a la Wii... Sony parece que no anda muy encaminado en la nueva generación de portátiles. Ya veremos si cuando entre en la nueva generación de sobremesa, como ha hecho Nintendo con la Wii, puede al menos plantear algo serio, porque, no nos engañemos, la PS3 no supone ninguna revolución, sólo mejores gráficos y un motor mas potente. La Wii puede ser acusada de ser sólo dos Game Cube pegadas, pero al menos el concepto de juego ha cambiado. *Consolero.*

INTERNET

Google es la marca más valiosa del mundo, por delante de General Electric, Microsoft y Coca-Cola, según el *ranking* Brandz.

Lo de Google asustaría si no fuese porque hacen tan bien las cosas que es imposible cabrearse con ellos. Deberían fichar a Messi y a Maradona. *Taranguh*.

Gracias a estos productos todos somos un pocos más ricos, disponemos de servicios que, si no, no existirían. Es la empresa más poderosa del mundo y sólo dispone de 6.000 trabajadores... El futuro ya presente. *Mejorando la Humanidad Global.*

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER



Acción de miedo PS3

'F.E.A.R.', el juego de disparos más terrorífico de la nueva generación, se estrena en Sony

El espectacular *shooter* en primera persona que aterrorizó a miles de jugones de PC en 2005 y a otros tantos de Xbox 360 en 2006 llega por fin a la PlayStation 3. Como buena conversión, mantiene las virtudes que le hicieron destacar en su momento, especialmente la acertada mezcla de acción tradicional con un toque de terror que pone los pelos de punta. De este modo, la escasa originalidad del desarrollo (avanzar y disparar sin casi libertad de acción) queda de sobra compensado con una sobrecogedora atmósfera a la altura de grandes como *Doom 3*.

Otro de los puntos fuertes del título es su adictivo y completo modo multijugador –hasta 16 personas–, que completaría una adaptación perfecta si no fuese por las deficiencias gráficas. Sorprendentemente, este *F.E.A.R.* no aprovecha las capacidades de la consola, por lo que su apartado visual queda por debajo de las otras versiones.

Aun así, si quieres sentir un poco de delicioso terror sin soltar el gatillo, échale el guante.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pokémon Ranger' (Nintendo DS). **2** 'Hotel Dusk: Room 215' (Nintendo DS). **3** 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' (PS2). **4** 'Dogz 2006' (Nintendo DS). **5** 'Brain Training' (Nintendo DS). **6** 'Wii Play' + Wii Remote (Wii). **7** 'Horsez' (Nintendo DS). **8** 'New Super Mario Bros' (Nintendo DS). **9** 'Resistance: Fall of Man' (PlayStation 3). **10** 'God of War' platinum (PlayStation 2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

INFORMÁTICA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

TUS COSAS, SIEMPRE a mano

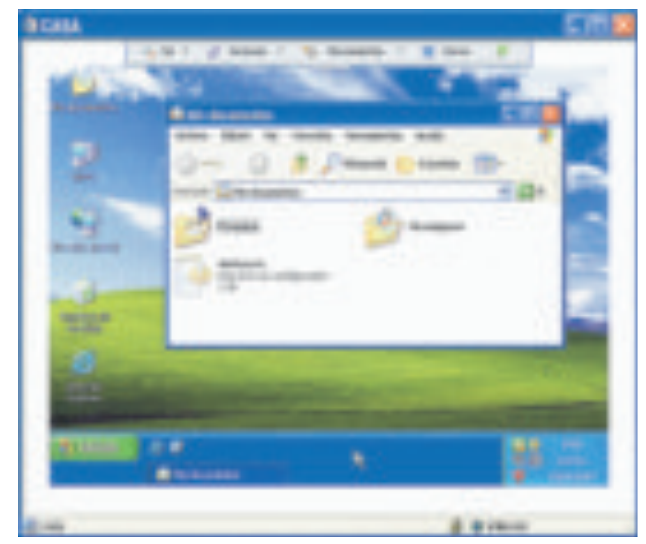
NTRconnect permite **acceder a tu ordenador desde cualquier lugar** del mundo

IVÁN GARCÍA

Seguro que más de una vez has pensado que estaría bien poder conectarte a tu ordenador desde cualquier lugar. Los programas de control remoto no son nada nuevo, pero normalmente exigen que se instale una aplicación en el ordenador *esclavo* y otra en el *maestro*. Esta obligación limita su uso a dos ordenadores en los que tengamos permisos de administración o instalación de programas, algo que, en la práctica, restringe mucho su utilidad.

Sin embargo, hay una aplicación que resuelve este problema, pues sólo es necesario que se instale en el *esclavo* (nuestro ordenador), mientras que el *maestro* puede ser cualquier ordenador conectado a Internet, sin necesidad de que instalemos nada. Esta aplicación se llama NTRconnect, es gratuita y se puede descargar desde *www.ntrconnect.com*.

Esto permite que, por ejemplo, podamos controlar un PC con Windows desde un sistema Linux, Macintosh o incluso desde un Pocket PC. Además, como no hay que instalar nada, podemos conectarnos al ordenador incluso desde un cibercafé.


Con esta aplicación podrás controlar todo el contenido de tu ordenador.

Información a prueba de riesgo

Esta aplicación puede instalarse en tantos ordenadores como queramos y elegir un acceso –controlado sólo a través de usuario y contraseña, o también por una clave de una tarjeta de seguridad–. Todo el tráfico circula encriptado para garantizar la seguridad y, además, es transparente a firewalls, sin que sea necesario que se abra ningún puerto.

Las utilidades de un programa como éste son múltiples y cada usuario le encontrará nuevas aplicaciones. Por ejemplo, puedes conectarte a tu correo desde cualquier sitio sin necesidad de tener una cuenta de correo web, acceder a un archivo desde cualquier lugar del mundo o despreocuparte de si el ordenador ha terminado ese largo proceso que dejaste a medias.

Una simple conexión desde un Pocket PC en cualquier acceso Wi-Fi gratuito serviría para verificar que ha terminado y hasta apagar el ordenador si así lo deseas.

Si conectamos a nuestro ordenador alguno de los múltiples sistemas domóticos que existen para controlar las funciones del hogar, sería posible manejarlo en tiempo real desde cualquier sitio donde haya una conexión a Internet. Por ejemplo, podríamos pedir que se encienda la calefacción antes de salir del trabajo para encontrar la casa caliente cuando lleguemos.

Versión para empresas

Desde la página web de NTRconnect se accede al panel de control que permite gestionar todos los equipos que tengamos configurados y a un histórico de conexiones. Además, los fabricantes están preparando una versión avanzada para empresas, lo que permitiría a cualquier empleado tener acceso a su ordenador y a la intranet de la oficina desde cualquier lugar del mundo. De momento, se mantiene la versión personal gratuita con sus funciones habituales.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Quién navega con el móvil

Que la telefonía móvil ha adelantado a la fija en número de usuarios es un hecho. La comodidad y el abaratamiento de algunos servicios han sido los factores clave para este ascenso imparable. Un estudio de la Asociación Española de Empresas de Consultoría (AEC) afirma que el año que viene la mitad de los usuarios de móvil navegará por Internet con su terminal. Atendiendo a la realidad, este augurio no parece demasiado creíble. Aunque es cierto que la tecnología ya existe y que este tipo de posibilidades podría facilitar mucho la vida de muchos usuarios, se trata de un servicio que requiere de un terminal optimizado para que la navegación no sea un infierno y, sobre todo, son exigibles unas tarifas mucho más económicas de las que se están ofreciendo ahora. En su día, otros estudios auguraron la revolución del WAP, y no pasó del fiasco. Todos los ojos se pusieron después en el UMTS, y la cosa no mejoró en exceso. Ahora se habla del HSDPA, de la velocidad que permite y de sus infinitas posibilidades en navegación, pero lo cierto es que por el momento la revolución masiva sólo ha llegado de la mano del sistema de comunicación móvil más básico (y más económico, relativamente): el SMS. Y es que el avance en las tecnologías tiene que ir acompañado irremediablemente de una bajada en los precios. Si éstos no mejoran, no parece probable que en 2008 los usuarios se lancen a navegar a través de su teléfono móvil.



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CAJA DE HERRAMIENTAS

PROGRAMAS **INCREÍBLES**

YA LO HACE ÉL POR TI...

Útiles para algunos, inútiles para la mayoría, existen pequeños programas informáticos desarrollados para llevar a cabo tareas impensables en un ordenador. Es el caso de iDo: Wedding Couple Edition, Hippo Name 2.0 y Break Reminder. ¿Te atreves a dejar tareas en sus manos?

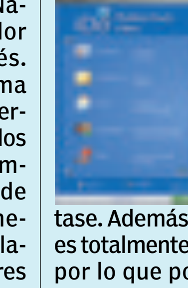


ORGANIZADOR DE BODAS. Es una de las tareas más complicadas a las que se enfrentan las parejas. La celebración de una boda implica a muchas personas y un gran esfuerzo organizativo para que todo salga a la perfección. Con la sencilla pero completa herramienta iDo: Wedding Couple Edition los prometidos –o las suegras– dispondrán de una interfaz de gestión desde la que controlar las listas de invitados, el envío de invitaciones o el seguimiento de regalos y la distribución de las mesas de forma gráfica, sin perder de vista en ningún momento el presupuesto fijado. Podrán además revisar informes con todos los datos necesarios para conocer el estado organizativo del acontecimiento.

¿QUÉ NOMBRE LE PONGO? ¡QUÉ LO ELIJA EL PC! Otra aplicación que nunca habrás imaginado instalar en el ordenador es HippoName 2.0, un seleccionador de nombres para bebés. Este pequeño programa ofrece innumerables alternativas organizadas en dos columnas: una con nombres de chicas y otra de chicos. Además, esta herramienta de fácil instalación organiza los nombres por su origen en diferentes lenguas, por lo que podemos acceder a los más comunes en nuestra lengua, pero también a nombres africanos, orientales, árabes, anglosajones, germanos, griegos y de otras lenguas.



TÓMATE UN RESPIRO. Seguro que sabes que tu convenio laboral indica que debes realizar una serie de pausas para descansar en tu jornada de trabajo. ¿Te acuerdas de ellas? Con Break Reminder no tendrás que estar pendiente de los descansos; este programa lanza una ventana que te lo recordará, como si del timbre para el recreo se tratase. Además, la aplicación es totalmente configurable, por lo que podrás decidir los períodos de tiempo entre pausas e, incluso, medir el tiempo de actividad frente al ordenador.



Descárgate estos y otros programas en http://descargar.20minutos.es **o entra desde** www.20minutos.es





DOS CLICS

Predice tu futuro

¿Quieres saber cómo te irá en el amor, la salud, el dinero...? Lee las líneas de tu mano: *www.eurore-sidentes.es/leerlamano/leer-la-mano.htm*



Abrazos gratuitos

Todos necesitamos un abrazo de vez en cuando. Aquí los tendrás muy a menudo y, encima, gratis. Si te gusta la idea, entra en *http://abrazosgratis.org*



VIDEOJUEGOS

EL RETORNO DE **una venganza**

Llega la segunda parte de 'God of War', el juego **de acción salvaje** más premiado de 2005

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

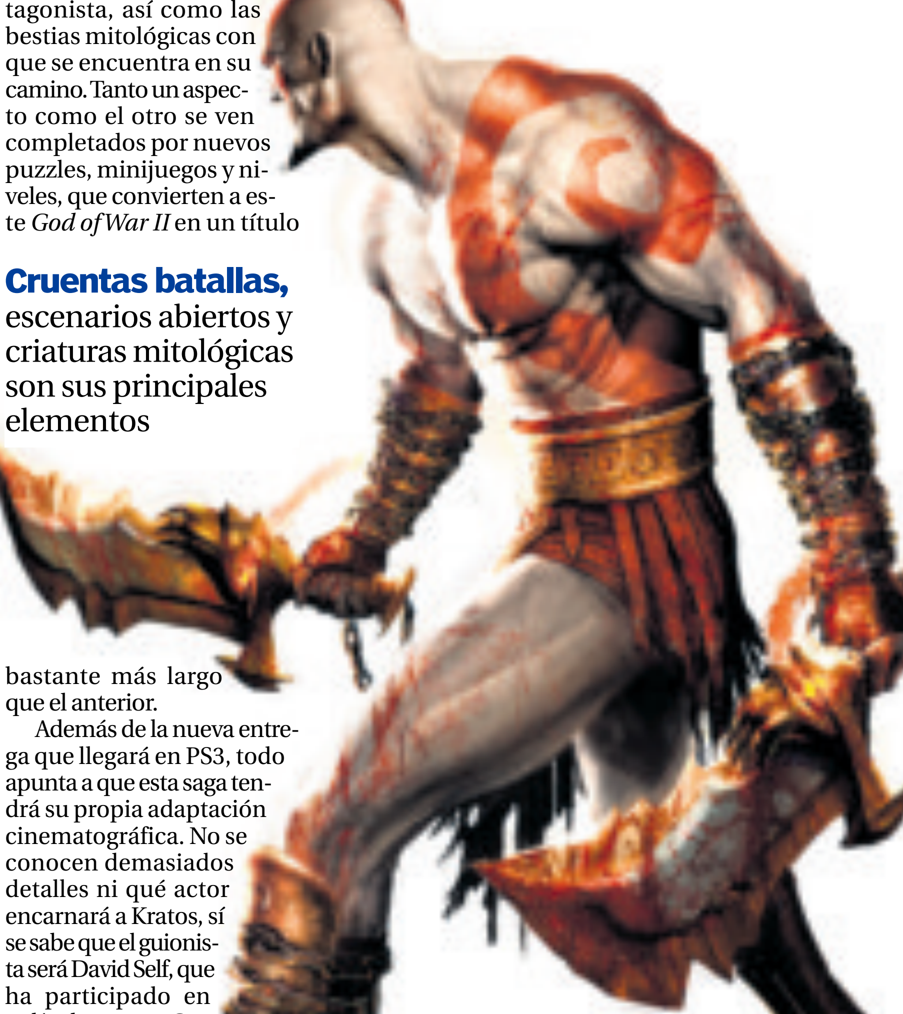
Con aires de gran tragedia griega, *God of War* narra la historia de Kratos, un general del Ejército espartano que se ve abocado a la locura y a librar una venganza personal contra dioses y criaturas mitológicas. La historia griega está plagada de elementos violentos, y eso es algo que recoge y potencia este título. Esta segunda entrega continúa el argumento donde lo dejó la primera, sin introducir novedades revolucionarias. Después de acabar con el dios Ares, Kratos se convierte en el nuevo dios de la guerra. Sus conflictos personales le llevan a comenzar una búsqueda plagada de acción y violencia en la que, además, se ve despojado de sus poderes.

Más allá de cómo se desarrollan las batallas y de las posibilidades del combate, uno de los aspectos más valorados de este título es la historia que hay detrás, con un héroe atormentado a medio camino entre ser humano y deidad. A ello hay que sumar el sistema de lucha, que mezcla movimientos con acciones mágicas, y la libertad con la que el personaje se mueve por los escenarios.

Manteniendo las escenas cinemáticas que sorprendieron en la primera entrega, también se han mejorado y ampliado los mundos por los que debe moverse el protagonista, así como las bestias mitológicas con que se encuentra en su camino. Tanto un aspecto como el otro se ven completados por nuevos puzzles, minijuegos y niveles, que convierten a este *God of War II* en un título bastante más largo que el anterior.

Además de la nueva entrega que llegará en PS3, todo apunta a que esta saga tendrá su propia adaptación cinematográfica. No se conocen demasiados detalles ni qué actor encarnará a Kratos, sí se sabe que el guionista será David Self, que ha participado en películas como *Camino a la perdición*.

Cruentas batallas, escenarios abiertos y criaturas mitológicas son sus principales elementos

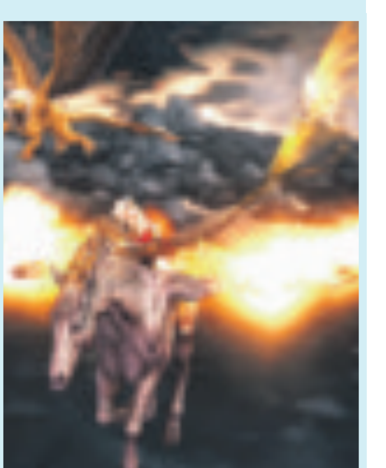


El protagonista es Kratos, un personaje sanguinario que comienza su andadura como general del Ejército espartano.



REGRESO EXTRAÑO

***God of War* fue una de las grandes sorpresas de 2005. Cuando muchos aseguraban que la capacidad gráfica de PlayStation 2 había llegado a su fin y que ya podía dar pocas sorpresas, este título consiguió convertirse en uno de los más**



premiados de ese año, tanto por la historia que narraba como por su factura visual. La evolución lógica hacía pensar que su segunda parte vería la luz en PlayStation 3, convirtiéndose en su abanderado de acción. No ha sido así, y habrá que esperar hasta la tercera parte para ver las aventuras épicas de Kratos en alta definición.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony Computer** ● PLATAFORMA: **PlayStation 2** ● GÉNERO: **Acción** ● PRECIO: **59,99 euros** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● LANZAMIENTO: **9 de mayo** ● WEB: ***www.us.playstation.com/GodofWar2***



Los clásicos no mueren

Nintendo recupera 'Final Fantasy V' y lo lanza para su consola portátil más necesitada

Siempre hay que agradecer que una compañía no abandone las consolas que tantos éxitos le han dado. Es el caso de Nintendo con Game Boy Advance, una máquina con más de seis años que esta vez recupera un clásico de Super Nintendo: *Final Fantasy V.* Esta quinta entrega está considerada como uno de los mejores videojuegos de la historia, aunque se trata de una adaptación de un juego original de hace 15 años, y eso se nota. No hay que esperar potencia gráfica, pero sí una buena adaptación de este clásico de rol por turnos al que se le han añadido elementos extras: profesiones, enemigos especiales o un nuevo modo de juego. Sencillo y directo en juego y argumento, el título es muy similar a la cuarta entrega. Propone una aventura en la que hay que proteger al mundo de las fuerzas del mal. *Final Fantasy V Advance* no ofrece grandes revoluciones, pero sí una oportunidad para retomar los buenos y clásicos juegos de rol en la portátil de Nintendo. Es probable que sea una de las últimas.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pokemon Ranger'** (Nintendo DS). 2 **'Metal Gear Solid Portable Ops'** (PSP). 3 **'Hotel Dusk: Room 215'** (Nintendo DS). 4 **'The Elder Scrolls IV: Oblivion'** (PS3). 5 **'Capcom Classics Collection Vol. 2'** (PS2). 6 **'Dragon Ball Z Shin Budokai' Platinum** (PSP). 7 **'Wii Play' + Wii Remote** (Wii). 8 **'Pro Evolution Soccer 6'** (PS2). 9 **'Motorstorm'** (PS3). 10 **'Horsez'** (Nintendo DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.***20minutos***.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.***20minutos***.es**

TECNOLOGÍA

«Creí que era el único que usaba password de contraseña»

El proyecto del portátil de 100 dólares para llevar la tecnología a los niños de los países más desfavorecidos pasa por mal momento. Se necesita un pedido de 3 millones de ordenadores para cubrir los gastos. Además, podrían haber llegado a un acuerdo con Microsoft para incorporarles Windows.

En Uruguay estos portátiles se enviarán a un pueblito llamado Cardal para que comiencen a usarlos en las escuelas en mayo. Un amigo trabaja en este proyecto y me ha tenido al tanto. No entiendo por qué dicen que no se pueden producir si ya hay unidades en marcha. *Piris.*

Todo lo que toca Bill Gates se convierte en mierda. *Anti-Midas.*

Si no tienen ni para comer, ¿para qué coño quieren un portátil? *Marta.*

INTERNET

Una revista publica las contraseñas más comunes en la Red. Los expertos ven a los internautas poco precavidos y recomiendan combinaciones largas y más complejas.

¡Mi contraseña! ¡Han publicado mi contraseña! *Chuska.*

Y yo que pensaba que era el único en el mundo que usaba password como contraseña... Me muero de vergüenza. *También han puesto la mía, tío.*

Imagino que los caracteres acentuados también son interesantes para crear una contraseña segura. Por ejemplo, en lugar de «fulanito», poner «fúlàñîtö'». Es la misma estrategia: usar un rango mayor de caracteres. Lo que no sé es si es más o menos seguro que alternar mayúsculas y minúsculas. *Otro.*

La mejor es ésta: XdjfsjsdfuFv0255fVCdcv55f6VNDs454gftr&fjd9%$[435]=45;354ñ3d48. A ver quién es el *hacker* que me la revienta. *Skinner.*

Yo *hackeé* una conocida página web porque uno de sus administradores tenía de contraseña «perro». Todo un maestro... *eMulero.*

Mejor una contraseña fácil que una difícil y luego no acordarte... *Asdf.*



CAJA DE HERRAMIENTAS

OPTIMIZA LA **BARRA DE TAREAS**

TODO RÁPIDO Y A MANO

Todos los sistemas operativos ofrecen innumerables aplicaciones, que muchas veces no llegamos ni siquiera a conocer, porque están escondidas dentro de los programas o en subcarpetas. Más allá de los accesos directos en el escritorio, la barra de tareas resulta una plataforma ideal para tenerlo todo siempre a mano y, de esta forma, trabajar más ágilmente.



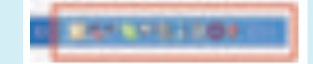
BARRA DE TAREAS. La barra de tareas o barra de inicio se encuentra siempre visible durante la ejecución de los programas, por lo que resulta un lugar idóneo para situar los accesos a los programas o funcionalidades que nos interesa tener a mano. Se compone de cuatro apartados, y en ellos es posible situar iconos de acceso o de información: el botón de inicio y las barras de herramientas, el inicio rápido y los elementos activos.

BOTÓN DE INICIO. El botón de inicio conduce a todos los programas que tenemos instalados en el sistema operativo. Mediante un árbol de carpetas podemos acceder a todos ellos y además gestionar el orden y la organización de estos iconos como nos resulte más conveniente, moviendo las carpetas y los programas a nuestro antojo.

BARRA DE HERRAMIENTAS. Su función es la de ubicar todos los accesos a los programas que tenemos abiertos y sobre los que estamos trabajando. Cuantas más ventanas tengamos abiertas, más accesos aparecerán en esta barra. Además, si nos situamos en la parte superior de la barra, la podemos agrandar para que quepan más y más ventanas abiertas a la vez.

INICIO RÁPIDO Una de las grandes funciones desconocidas de la barra de tareas, pero que resulta de gran utilidad, es la sección de inicio rápido; junto al botón de inicio, es un espacio reservado para tres iconos que nos dirigirán a los programas de nuestra elección y que resultan fundamentales tenerlos siempre a mano. Además, ofrece una extensión a través de otro icono en forma de flecha, que despliega un menú con otros accesos a programas.

ELEMENTOS ACTIVOS. Finalmente, la barra de elementos activos, situada al lado del reloj del sistema, en la parte derecha de la barra de tareas, nos permite tener siempre presentes todos los procesos que se están ejecutando y que se mantienen abiertos. No es una referencia directa a programas necesariamente, sino una ventana de visionado de lo que está en ejecución, desde donde se permite llevar a cabo tareas de gestión.



INTERNET

TEXTO COMPLETO, EN www.20minutos.es

EMISORAS DE radio A LA CARTA

La Red ofrece soluciones para acabar con el aburrimiento musical y tener siempre a mano **la canción que necesitas**

JAVIER PASTOR

Bienvenidos a las radios personalizadas: emisoras que se nutren de tus gustos y de los de otros usuarios para emitir sus contenidos. Los servicios *on line* suponen una nueva forma de escuchar la radio sin interminables cortes publicitarios ni repeticiones de temas comerciales. Éstas son algunas de las alternativas.



MyStrands, una opción que surgió en España y que está dando mucho que hablar.

PANDORA

El servicio más conocido *(www.pandora.com).* En una pequeña aplicación ofrece la reproducción y gestión de nuestras emisoras *(stations),* así como la creación de otras nuevas. Sólo hace falta introducir un artista o una canción, y el sistema deducirá qué otras canciones y qué artistas nos pueden gustar. Podremos ir afinando el comportamiento del sistema de aprendizaje, indicándole si un tema nos gusta o no, mediante iconos flotantes.

El sistema se basa en la opinión de decenas de musicólogos, que analizan diversos matices de cada canción para clasificarla de forma tan precisa que esas características son las que determinen si un tema se parece a otro y por lo tanto puede resultar interesante para el usuario.

Aunque el proceso es tedioso, su eficiencia es prodigiosa, sobre todo en los primeros minutos, en los que se da el efecto conocido como «gratificación instantánea»: la canción o el artista que hemos elegido (incluso varias de ese mismo autor) se reproducirán en ese rango de tiempo inicial con mucha probabilidad.



La interfaz de Pandora, el servicio de radio *on line* más conocido.

LAST.FM

Este servicio *(www.last.fm)* va mucho más allá de lo que ofrece Pandora. Su gran valor se encuentra en su red social; esa red se construye alrededor de AudioScrobbler, el pequeño *software* que se acopla a cualquier reproductor (Windows Media Player, Winamp, iTunes, Amarok, etc.) y que permite que el sistema de Last.fm *aprenda* qué es lo que nos gusta. Cuando escuchamos una canción, ese *plug-in* se activa –a no ser que lo desactivemos, claro– para registrar el tema y el artista, de forma que el servidor pueda construir un patrón de recomendación.

Lo mejor es que todos esos patrones se reúnen en una gran red de usuarios, cada uno con su página propia en el servicio, que pueden averiguar así quién tiene gustos afines y, por lo tanto, qué otros grupos que no conoce pueden ser interesantes.

El sistema de recomendación social de Last.fm no hace uso del análisis humano directo, sino que se nutre de dos grandes ventajas: el *feedback,* o interacción de los usuarios, y la red social, que deduce, poco más o menos, que si a mí me gustan los grupos A y B, y a otro usuario le gustan A y C, es muy probable que a mí me guste C.

MYSTRANDS

Una empresa española que triunfa en la red *(www.mystrands.com),* en la que la tecnología es clave. Su red social es la más versátil: cada usuario cuenta con un *blog* personal integrado, además de una sección de mensajes y un registro de las canciones escuchadas.

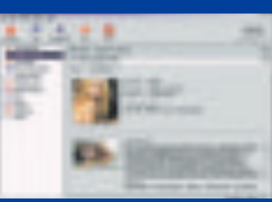
Este registro funciona de una forma idéntica a Last.fm. La diferencia es que en MyStrands esas recomendaciones se muestran con vistas a su compra y, aunque se pueden escuchar fracciones de 30 segundos, su faceta de radio *on line* es menos potente.

No obstante, MyStrands cuenta con una radio Flash de autores independientes llamada Indie Radio *(http://www.mystrands.com/radio),* que igualmente puede descubrirnos nuevos talentos.

LOS COSTES

Con alguna dificultad

Aunque son muchas las virtudes de estos sistemas, la industria musical no ha tardado en querer beneficios a costa de las radios *on line.* Hasta la fecha, las tarifas se manejaban de forma que la emisión de miles de canciones era económicamente permisible para estos servicios, pero el nuevo régimen de pago que la industria quiere imponer podría imposibilitar a estas emisoras afrontar los costes, y acabarían en el olvido. Los responsables de estos servicios ya se han manifestado en contra de estas medidas, propiciadas por las discográficas y las sociedades protectoras de los derechos de autor, mientras que las radios *on line* sólo piden que esas alternativas tecnológicas nos beneficien a todos.



blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA



Dos formas de ver los videojuegos

Vencedores y vencidos, así es la guerra de las consolas, y las cosas se les están poniendo difíciles a Sony y su PlayStation 3. Aunque es una marca asociada históricamente a un triunfo seguro, hay que plantearse cada lanzamiento como si fuera el único, sin pretender vivir de éxitos pasados. Los tres grandes –Nintendo, Sony y Microsoft– son conscientes de la importancia de la generación de Wii, PS3 y Xbox 360. Por eso, cada una apostó por un aspecto diferencial. La primera batalla ha tenido unas consecuencias claras: Ken Kutaragi, el hasta ahora consejero delegado de la división de juegos de Sony y padre de la PlayStation, abandonará este puesto ante las ventas de PS3. Satoru Iwata, presidente de Nintendo, está exultante. En su momento, y tras el fiasco que supuso GameCube, el ideólogo de DS y Wii apostó por un cambio de estrategia. Y lo que algunos vieron como una *espantá* del que no podía competir contra la potencia de otras consolas, reconocen el mérito de apostar por un camino arriesgado y triunfar. Pero aún es momento de cautela: las consolas son máquinas de largo recorrido, y los éxitos de la PS3 y la Xbox 360 también estarán condicionados (e impulsados) por el Blu-ray y el HD DVD, formatos con los que Wii no puede competir.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

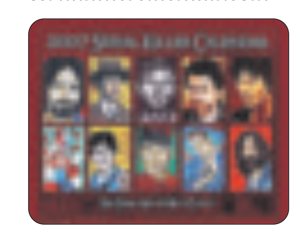
MIÉRCOLES 9 DE MAYO DE 2007



DOS CLICS

Un año terrorífico

Los asesinos en serie más famosos de la historia reunidos –eso sí, en caricatura– en un macabro calendario.
serialkillercalendar.com



Derecho al pataleo

Una página de denuncia y un espacio para compartir quejas sobre todo tipo de injusticias. Ya se sabe, aquí, el que no llora...
neiralameiga.blogspot.com



VIDEOJUEGOS

EL REGRESO DEL BROTE arácnido

'Spiderman' vuelve a convertirse en juego con la **adaptación de la película** que se acaba de estrenar

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Las películas más taquilleras suelen llegar acompañadas de su correspondiente adaptación en videojuego. Si, además, el largometraje está protagonizado por un personaje de éxito de la factoría Marvel, el juego de acción está asegurado. Con los X-Men –que se han visto reflejados varias veces, ya sea como equipo o mostrando a sus componentes de forma individual– y una nueva hornada, en la que el Capitán América, Hulk, Thor o Iron Man también tendrán su hueco, Spiderman es sin duda uno de los personajes mejor tratados por la industria del videojuego.

Nuevos villanos

Cada una de sus películas ha tenido su consiguiente adaptación, aunque el hombre arácnido ha logrado desarrollar un mundo de aventuras paralelo sin necesidad de película. *Spiderman 3*, el videojuego, sigue casi al pie de la letra la película de Sam Raimi, aunque aprovecha para ampliar la historia introduciendo nuevos villanos y distintas líneas argumentales.

Como en el cine, el título se ambienta en Nueva York, una ciudad abierta en la que el personaje puede moverse por los edificios con total libertad, sin tener que seguir un esquema. Esto le resta linealidad al argumento, pero a la vez permite que el jugador desarrolle las aventuras cuando desee.

El protagonista tendrá que controlar unas bandas delictivas que han surgido en la ciudad, al tiempo que no pierde de vista a los villanos clásicos, aunque será el jugador el que decida cuándo y cómo enfrentarse a ellos.

La ciudad está viva en todo momento, por lo que el jugador tendrá la sensación de que continuamente le surgen nuevas misiones, aunque se encuentre inmerso en alguna en ese momento.

Cuando comienza el juego, Spiderman tiene unos poderes muy limitados, aunque según se avanza en las 42 misiones que incluye el título va adquiriendo nuevos poderes en los movimientos aéreos y la lucha cuerpo a cuerpo.

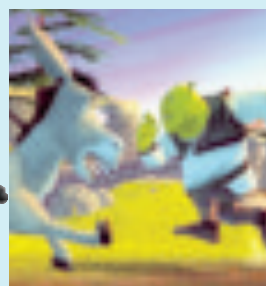
Pese a que en principio pudiera pensarse que el juego está dirigido a un público infantil, los analistas afirman que no se trata de un título sencillo. De hecho, será necesario conocer y controlar con soltura las distintas habilidades de combate de Spiderman para avanzar en una historia con decenas de enemigos.

El juego refleja la peli, pero incluye novedades.

EL OGRO VERDE

Shrek también repite

El ogro más tierno de todos los tiempos va a protagonizar su tercera película. Y con ella llegará el videojuego –aunque no verá la luz hasta finales de junio–. En *Shrek Tercero* la misión será salvar Muy, Muy Lejano, aunque el jugador no tiene que hacerlo utilizando al protagonista de la película. Cada uno de los personajes tiene po-



deres especiales, por lo que habrá que emplear a uno u otro dependiendo de la misión. El poder ogro de Shrek, la patada voladora de Fiona, el lindo gatito de Gato o el ataque de desvanecimiento de la Bella Durmiente son algunas de las técnicas disponibles. Minijuegos y puzles completan la oferta.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Treyarch, Vicarious Vision, Beenox Studios** ● PLATAFORMAS: **GBA, NDS, PC, PS3, PSP, Wii, Xbox 360** ● PRECIO: **desde 29,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://sm3thegame.com/***

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Juntos en la batalla

Sony lanza la segunda parte de Socom para PSP, uno de sus juegos de guerra más potentes

Hablar de *Socom: Fireteam Bravo 2* es hablar ineludiblemente de *Socom: Combined Assault*, la cuarta entrega para PS2. Además de las relaciones argumentales, estableciendo una conexión entre la PSP y la PS2 se consiguen nuevas armas, misiones o accesorios. Éste es uno de los mayores atractivos de un juego que ha pulido algunos detalles con respecto a su predecesor y ha roto la línea argumental de la saga. Algunos de sus seguidores se quejan de que el hecho de no tener PS 2 les resta opciones, aunque Sony no ha quitado elementos a aquellos que no cuentan con el juego para PlayStation. Sólo ofrece elementos extras a los que sí. Con respecto a las mejoras para PSP, se ha ampliado el tamaño de los escenarios y mejorado las posibilidades de elegir a un compañero de combate. A ello hay que sumar las opciones de comunicación con los cascos, uno de los aspectos más apreciados de este título. Fireteam Bravo 2 es una buena secuela, aunque aún puede pulir algunos detalles gráficos.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Spider-Man 3' (PS2). 2 'World of Warcraft - Tarjeta Prepago 2 Meses' (PC). 3 'Pokemon Ranger' (DS). 4 'Metal Gear Solid Portable Ops' (PSP). 5 'Dogz 2006' (DS). 6 'Final Fantasy III' (DS). 7 'English Training: Have Fun Improving Your Skills' (DS). 8 'The Legend of Zelda : Twilight Princess' (Wii). 9 'Brain Training' (DS). 10 'Horsez' (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO · ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es**

el foro de www.20minutos.es

TELÉFONO EN LA PS3

«Y secar los calcetines, confesarte, hacerte mechas...»

La empresa de llamadas de teléfono por Internet Jajah ha creado un sistema que permite realizar llamadas gratuitas o muy baratas gracias a la PlayStation 3.

Una auténtica lástima que no tenga ni un juego decente... El *Resistance* es una broma, un intento de competir con el increíble *Gears of War*, y el *Motorstom* está muy bonito, pero tras diez carreras, es siempre lo mismo. Eso sí, puedo ver pelis, fotos, navegar por Internet, reproducir todo lo que quiera y llamarme a mí mismo. Ah, pero todo esto lo puedo hacer desde hace años con mi PC de 2003... *jajaja.*

Además, con la *plei* puedes hacer tostadas, secar los calcetines recién lavados, confesarte automáticamente gracias a su conexión con el Obispado, hacer la compra de la semana, reproducir MP3, MP4, MP6 y MP7, ducharte y hacerte mechas. No sé qué hacéis que no tenéis ya catorce *pleis*. Quien no tiene una *plei* no es nadie. *genial.*

Está bien, gastarte 600 euros en un teléfono fijo es lo mejor. *Perry.*

La ***plei 3*** es la mejor. Cada día estoy más convencido. Y tengo todas las consolas...

PIRATERÍA

Hollywood inicia la batalla contra la piratería en los DVD de alta definición. Un consorcio de estudios ha enviado cartas a varias webs para que desistan de ofrecer el código hackeado de estos DVD.

Es que eso de intentar ponerle puertas al campo.... *Fabes.*

Pretender borrar de Internet 16 bytes es una de las cosas más estúpidas que se han intentado en la historia. *ad.*

Que se metan los nuevos inventos innecesarios por donde les quepan. *ega.*

PASO A PASO

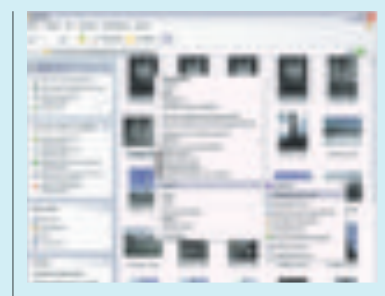
PABLO NIETO

ENVIAR FOTOS POR CORREO ELECTRÓNICO

Las cámaras digitales ofrecen una gran calidad de imagen, lo que hace que los archivos sean demasiado grandes para enviarlos a través de mensajes de correo electrónico. Cuanto mayor sea el tamaño y la resolución de la foto, mayor será el archivo. Sin embargo, podemos modificar el tamaño fácilmente para que el archivo ocupe menos espacio y sea más fácil de enviar.

1 TRANSFERENCIA. Para transferir las imágenes al ordenador desde la cámara digital lo mejor es que creemos una carpeta nueva. Para ello, sobre el escritorio pulsamos el botón derecho del ratón. En el menú que se despliega vamos a ***Nuevo***, ***Crear carpeta.*** Aquí transferiremos las imágenes.

2 SELECCIÓN. Es importante ser selectivo en el envío. Componer un mensaje de correo con muchas imágenes no tiene sentido si éstas son similares o no merecen la pena. Copiemos las más adecuadas a una nueva carpeta para que nos resulte más sencillo operar con ellas. No debemos arrastrarlas a la nueva carpeta, sino copiarlas y pegarlas.

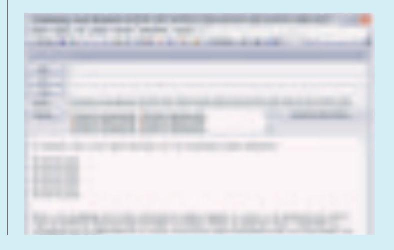


3 MENSAJE. Sin necesidad de usar ningún programa, podemos cambiar el tamaño de las imágenes sólo con el ratón. Seleccionamos las imágenes y situamos el puntero del ratón encima de una. Pulsando el botón derecho aparece un menú. Entre sus opciones figura ***Enviar a.*** Seleccionamos ***Destinatario de Correo.***

4 CAMBIO DE TAMAÑO. Aparecerá una ventana que nos indicará cómo debemos proceder para enviar correctamente las imágenes. Podemos elegir si dejarlas en su tamaño original o cambiarlas. También podemos elegir hacer todas mis imágenes más pequeñas de forma automática o podemos seleccionar ***Mostrar más opciones.***

5 ELEGIR TAMAÑO. En la ventana emergente se despliegan tres nuevas opciones de tres tamaños de imagen diferentes a elegir. Una imagen pequeña se corresponde a un archivo de tamaño 640 x 480 píxeles. Uno mediano se corresponde con 800 x 600 píxeles. Uno grande se quedará en 1024 x 768 píxeles.

6 COMPONER EL MENSAJE. Una vez seleccionado el tamaño resultante deseado, pulsamos sobre el botón ***Aceptar*** y veremos cómo los archivos de imágenes se van convirtiendo a un nuevo tamaño. Se abrirá entonces una ventana con un mensaje de correo electrónico en blanco, con los archivos de imágenes adjuntos. Lo completaremos y pulsaremos sobre ***Enviar.***



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿PUEDO **fiarme** DE MIS WEBS FAVORITAS?

Cualquier página puede incluir errores, imprecisiones o publicidad encubierta. Aprende a **medir su credibilidad**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

La Red se convierte cada vez más en nuestra fuente de información, mientras que los libros de consulta, las enciclopedias y obras de referencia en general van perdiendo popularidad. Pero no todo lo que hay en Internet es cierto ni correcto. Cualquiera puede colgar contenidos, por lo que hay gran cantidad de mentiras e imprecisiones que debes aprender a detectar.

TOMA NOTA

El dueño de la página En general, los sitios a cargo de institutos, organismos oficiales o universidades suelen ser más veraces que los que tienen una finalidad comercial. Si una página que vende cosméticos te cuenta quién inventó el jabón y cuándo, es posible que no sea cierto.

Financiación Una página cuesta dinero. Pregúntate quién se gasta y para qué. Quizá intenten venderte algo, en cuyo caso los contenidos pueden ser publicidad encubierta.

Transparencia El propósito de la página ha de estar claro y debe reflejarse en su contenido. El acceso a la información debe ser sencillo. La publicidad no debe entorpecer la consulta.

Contactos ¿Se sabe quién es el verdadero autor de la página? ¿Hay una dirección de correo para consultas? ¿Tiene vínculos a otras páginas similares? Si la respuesta a estas preguntas no es afirmativa, es mejor que busquemos por otro lado.

Corrección lingüística Si hay errores en la escritura, probablemente los habrá también en la información.

Actualización Una buena página debe actualizarse a menudo y dar la fecha en que se hizo por última vez.

Estabilidad Las páginas fiables suelen durar y mantener una estructura. El prestigio de una página estriba en su fondo, no en los colores de su forma externa.

Opinión Desconfía de las webs con muchas opiniones del *webmaster*. Coteja los datos con otra fuente para comprobar su veracidad.

Referencias Un sitio de Internet, al igual que un libro, ha de citar las fuentes de los datos que publica.

Calidad técnica Las páginas buenas están bien hechas. Si tarda en cargarse o si es difícil desplazarse por ella, desconfía. Si su estructura es una chapuza, sus contenidos también lo serán.

blogs20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Portátiles a cien

El proyecto *Un portátil para cada niño* trata de llevar ordenadores portátiles por 100 dólares (79 euros) a países en vías de desarrollo. Para ofrecer ese precio se necesitaba un pedido de 3 millones de portátiles. El proyecto parecía ir viento en popa, pero recientemente la India ha anunciado el desarrollo de sus propios ordenadores portátiles de 10 dólares. El fin es el mismo que el del proyecto *Un portátil para cada niño*. Sin embargo, esto puede provocar que al final no se haga realidad ni una iniciativa ni la otra. Nadie puede restarle valor al proyecto de la India, sin duda arriesgado, pero aún le estiman unos dos años de desarrollo –también depende del número de pedidos– y puede acarrear problemas graves para el desarrollo de la iniciativa pionera. Parece claro que uno de los dos proyectos no sobrevivirá, pero también es posible que no lo haga ninguno. Entonces no habrá portátiles de 100, 47 ni 10 dólares, y más de una gran compañía sonreirá para sus adentros. La competencia siempre es buena, pero en este caso el fin que, no lo olvidemos, es comunicar con ordenadores a gente que no puede acceder de otra forma a estos sistemas, debería estar por encima de las luchas internacionales.

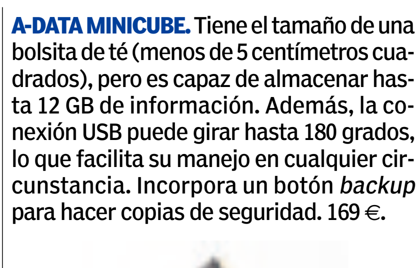
SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA

EWOO. Un mando a distancia que permite controlar el iPod a un radio de 30 metros de la estación de base. Se puede conectar tanto a equipos de audio como a equipos de vídeo para visualizar las imágenes del iPod. Su batería dura hasta 10 días. 149 €.

YP-K3. Más de 2.000 canciones, 20.000 fotografías y radio, en un único reproductor MP3. Disponible con 1, 2, 4 y 8 GB de capacidad, tiene en su reducido tamaño (6,95 mm de grosor y 50 gramos de peso) su principal atractivo. Además, dispone de un panel de control táctil y una pantalla de 1,8".

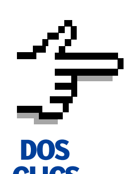




HOME CINEMA PYRAMID. Un sistema firmado por LG con 5 altavoces –en columnas de cristal con base piramidal– y un *subwoofer*. Compatible con todos los formatos de audio y vídeo, cuenta con puerto USB para conectar directamente MP3 o cámaras. 1.400 €.

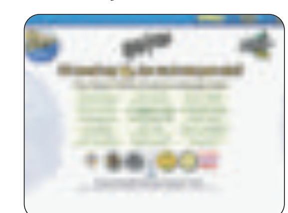
A-DATA MINICUBE. Tiene el tamaño de una bolsita de té (menos de 5 centímetros cuadrados), pero es capaz de almacenar hasta 12 GB de información. Además, la conexión USB puede girar hasta 180 grados, lo que facilita su manejo en cualquier circunstancia. Incorpora un botón *backup* para hacer copias de seguridad. 169 €.





La página adivina

Piensa en cualquier objeto que se te ocurra y, a través de preguntas, esta página web acabará adivinándolo seguro.
www.20q.net



Vámonos de tapas

Todo sobre esa costumbre tan española del tapeo. Los mejores bares ordenados por ciudades y hasta recetas...
www.atapear.com



VIDEOJUEGOS

NUEVA PROMOCIÓN DE peleonas

Las heroínas **Lara Croft y Eva Cash** no luchan entre sí, aunque resulta imposible no compararlas

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

La primera entrega de *Tomb Raider*, un juego protagonizado por la ahora muy popular Lara Croft, vio la luz en 1996. Los controles y el apartado gráfico del juego resultaron revolucionarios para la época y la heroína logró hacerse con el corazón de millones de jugadores, que veían por primera vez cómo una heroína con curvas y carácter se adueñaba completamente de un título de acción y aventuras.

Tomb Raider: Anniversary es una versión nueva del juego de 1996 que, con el tiempo, ha sido considerado por los expertos como uno de los mejores de acción y aventura de la historia. Partiendo del argumento original, se han extraído los momentos más impactantes de la primera entrega y, a partir de ellos, se ha desarrollado una nueva aventura.

Con nuevas posibilidades gráficas, más aventuras y comentarios del director, se ha utilizado una versión optimizada del motor del juego *Tomb Raider: Legend* (la última aventura de Lara hasta la fecha). Los desarrolladores pretenden así atraer tanto a una nueva legión de jugadores –que muy raramente se acercarían a los títulos ya anticuados de PlayStation– como a aquellos que ya jugaron en esta plataforma pero desean probar un título renovado.

Eva Cash, la protagonista de *Dirt Project* tiene muy pocos elementos en común con Lara Croft, aunque ambas son estrellas de sus correspondientes nuevos videojuegos de aventura y acción. Esta heroína novata parece llamada a hacer las delicias de los aficionados a las armas empuñadas por féminas de ropa ajustada. Con un arsenal completo y varios modos de juego –que van de la exploración a la agresión–, el objetivo de Eva Cash es localizar a sus amigos, que han sido secuestrados, y de paso descubrir sus propios orígenes. Armas, saltos y poderes paranormales para un personaje que aspira a convertirse en la sucesora de Lara. Aunque ésta no se lo va a poner nada fácil.

Lara y Eva son las estrellas de dos títulos de acción y aventura. La primera lleva más de diez años en esto; la segunda pretende hacerse un hueco

CLÁSICA FRENTE A RECIÉN LLEGADA

Lara Croft	Eva Cash
En la ficción nació el 14 de febrero de 1968 en Wimbledon, Inglaterra. Atlética y aventurera.	**Nació en 1999 en Sacramento, California, EE UU. Es aficionada a las artes marciales.**
Representada por multitud de modelos reales, también ha tenido versión cinematográfica.	**El videojuego acaba de salir a la venta y aún no se sabe si alguien le dará la réplica en la vida real o en el cine.**
Se mueve a la perfección entre ruinas. Es especialista en arqueología y pertenece a la aristocracia.	**Sus ambientes son urbanos, va al instituto y tiene interés por las ciencias. Su padre la abandonó cuando tenía 7 años.**
Aunque con el tiempo ha mejorado sus movimientos, no dispone más que de saltos, carreras y de sus dos pistolas.	**Además de las armas, posee poderes especiales como la telequinesia para luchar contra sus enemigos.**
Con tanto tesoro arqueológico rescatado, aparece en la lista de los más ricos de ficción elaborada por la revista Forbes.	**En su primera aventura tiene que conformarse con salvar a sus amigos, que han sido secuestrados.**

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Crystal Dynamics / Eidos** ● PLATAFORMAS: **PC, PS2, PSP** ● PRECIO: **desde 44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://www.tombraider.com***

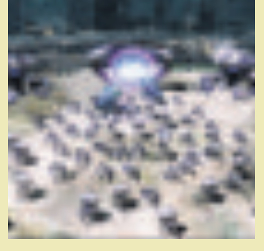
FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **NUGeneration Games** ● PLATAFORMA: **PC** ● PRECIO: **29,99 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://www.evacash-thegame.com***



En una tierra contaminada

La saga* Command & Conquer *regresa fiel a los elementos clásicos, pero con novedades para jugar en grupo

Command & Conquer es, junto a *Age of Empires*, uno de los mejores títulos de estrategia de la historia y este *Tiberium Wars* demuestra que la franquicia aún está lejos de agotarse. Disponible para PC y Xbox 360, se ambienta en el año 2047. La Tierra se encuentra dividida en zonas según la contaminación y la misión del jugador es defender las áreas



limpias. Para ello hay que organizar una compleja campaña de defensa y ataque que se alterna con vídeos reales en los que aparecen actores de series como *House*, *Perdidos* o *Battlestar Galactica*. Incluye más de 30 misiones en el modo individual, por lo que se trata de un título con muchas horas de juego. Además, cuenta con varios modos *on line*. Imprescindible para los amantes de la estrategia y un buen juego para iniciarse en un estilo que no abunda en consolas.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **'Pro Evolution Soccer 6'** (PS2). **2** **'God of War II'** (PS2). **3** **'Pro Evolution Soccer 6 (Platinum)'** (PSP). **4** **'World of Warcraft' - Tarjeta Prepago 2 Meses'** (PC). **5** **'Spider-Man 3'** (PS2). **6** **'Pro Evolution Soccer 6 (Platinum)'** (PS2). **7** **'Pokemon Ranger'** (DS). **8** **'Final Fantasy III'** (DS). **9** **'Brain Training'** (DS). **10** **'English Training: Have Fun Improving Your Skills'** (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.*20minutos*.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.*20minutos*.es

DERECHOS DE AUTOR

«Si silbo una canción, ¿es ilegal?»

Según el director de Relaciones Corporativas de la SGAE, Pedro Farré, ahora mismo no se respetan los derechos de autor en Internet. Farré también ha criticado los excesos que cometen los usuarios y empresarios con los contenidos cinematográficos y musicales en la Red.

Que no me fastidien... ¿acaso se creen que lo único que me descargo de Internet son películas españolas y música de españoles que pertenecen a la SGAE? *Mokoson.*

Si silbo una canción, ¿estoy incumpliendo la ley?, ¿si la canción que silbo me la graba mi vecino de enfrente, puedo romperle la grabadora en los cataplines?, ¿el silbido podría llegar a ser ilegal?, ¿y si me pedo?, ¿podrá repetir otro la misma nota?, ¿podrán servir los calzoncillos como prueba? Quizá el propio calzoncillo sea ilegal... ya no sé ni lo que me digo. *Dia-rrea.*

Cuanto más se quejan, más disfruto de mis copias de seguridad. *Tsuki no Hime.*

¡Antes de que la SGAE se lleve un céntimo de mi bolsillo, me marcho de compras a Australia! *Dolores.*

Si me parezco físicamente a algún famoso, ¿me pueden acusar de plagio? ¿Y si cito alguna frase que aparezca en algún libro (por ejemplo: «Ella salió por la puerta corriendo»)? Si pongo un CD alto, ¿me pueden acusar de exhibición pública de contenidos? *Cuidado españoles.*

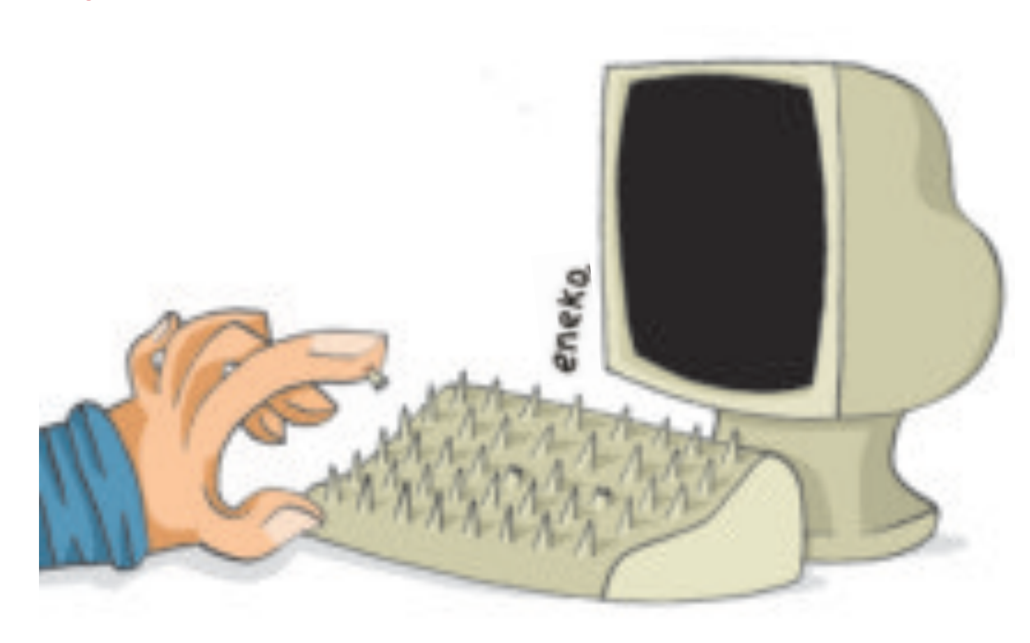
MICROSOFT Y LINUX

Microsoft afirma que Linux tiene calidad porque el sistema operativo viola 235 patentes y que ése es el motivo de la calidad del *software* libre.

Patentes que, por el momento, no tienen validez en Europa. El modelo de EE UU es famoso por lo fácil que es patentar cualquier idea copiada de sistemas ya existentes (es decir, patentar sin haber inventado antes). Y Microsoft podía inventar algo de verdad, que el 99% de lo que se le atribuye fue creado por otros. *Tunfish.*

¿Entonces el Linux también se cuelga y da pantallazos azules? *Viccio.*

INFORMÁTICA



LA MEJOR contraseña PARA EVITAR INTRUSOS

Utiliza todas tus **armas defensivas en la Red** para proteger tu intimidad virtual. Tus claves deben ser solamente tuyas

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Las contraseñas que se emplean para autentificar un usuario sólo proporcionan un nivel muy básico de protección. Es un mecanismo débil, debido a que los usuarios que no dominamos los secretos de la informática no siempre elegimos las contraseñas adecuadas.

Hay programas muy sofisticados, rápidos y efectivos para romper contraseñas, llamados *password crackers,* basados en distintos sistemas combinatorios; pero nosotros no debemos morir sin presentar batalla.

PÓNSELO DIFÍCIL

Fuera del diccionario Hay sistemas de desciframiento basados en los diccionarios, por ello elegir como contraseña una palabra que esté en el diccionario no es una buena idea, aunque el término sea muy raro o esté en otro idioma. Por la misma razón, una palabra que empiece por las letras x ó z tiene menos posibilidades de descubrirse, porque esos programas funcionan alfabéticamente. Evita combinaciones que empiecen por las primeras letras.

Datos desconocidos Es posible que la persona que quiere entrar en nuestros archivos nos conozca, por lo que el nombre de nuestra pareja o padre es una mala opción. Lo mismo pasa con las fechas de cumpleaños o nombres de mascotas. Si el atacante sabe que nos gusta *Harry Potter,* probará cualquier palabra asociada a él.

Pregunta relacionada Si olvidas tu contraseña, en algunos lugares te la envían tras responder a una pregunta relacionada que tú mismo has elegido previamente. Es mejor no usar nunca esta opción. Si tienes una pregunta muy fácil (¿cuál es mi libro preferido? ¿En qué lugar veraneo?), la cadena de seguridad se rompe por ahí, porque quizá en algún lugar de tu página web hayas incluido esa información.

Tamaño Una buena contraseña debe tener al menos seis caracteres. Lo ideal es usar el número máximo de caracteres que se nos permita en cada caso. El tamaño sí importa, porque cuantos más caracteres haya, más difícil es reventar la contraseña.

Complejidad Lo mismo puede decirse de su grado de dificultad. Muchos ataques sólo combinan letras y números y no son eficaces contra combinaciones raras de signos. Es muy eficaz utilizar @, $, &, #, !, etc., en medio de nuestra contraseña.

Crea una difícil de descubrir

Elige una frase que te guste (UN TRISTE TIGRE, por ejemplo); elimina los espacios (UNTRISTETIGRE); sustituye letras por números o signos que recuerdes, por ejemplo: la E por un 3, la I por un 1, la T por # (UN#R1S#3#1GR3). Usa los primeros ocho o diez caracteres –todos los que puedas– y tendrás una contraseña excelente y muy segura. No olvides cambiarla con regularidad.

---

blogs20



BLANCA Salvatierra
COMO PEZ EN EL AGUA

Contra la adicción, ¿tutorías?

El candidato del PP al Ayuntamiento de Madrid, Alberto Ruiz-Gallardón, ha anunciado un plan de adicciones que contempla las «nuevas dependencias» de los menores: Internet, videojuegos y móviles. Pretende que desde la escuela se eduque a los niños en su uso. Y eso estaría muy bien, si no fuera porque dirigir recursos a paliar supuestas adicciones tecnológicas, cuando el nivel educativo de los jóvenes españoles (de los que juegan y de los que no) es uno de los más bajos de Europa, parece un despropósito.

Hace unos meses resultaba graciosa la noticia de que Bill Gates había limitado a sus hijos el tiempo que pasaban en Internet, y es que eso es trabajo de los padres.

Para los aficionados a los videojuegos, el aspecto más triste de este anuncio es que una vez más se vuelven a asociar juegos y adicción, una mentira mil veces repetida que ya muchos consideran verdad. Internet, los videojuegos y los móviles no son adictivos, al menos, no más que la televisión. Plantear el tema de las «nuevas adicciones» puede generar una imagen de vanguardia en ciertos grupos sociales. Quizá sólo sea eso lo que se pretende.

SIGUE ESTE 'BLOG' EN **www.20minutos.es**

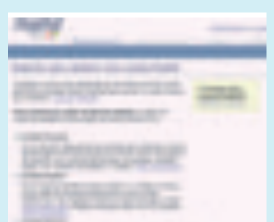
PASO A PASO

PABLO NIETO

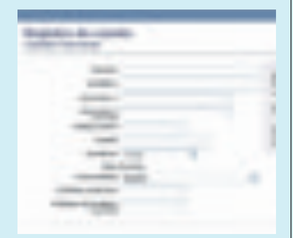
COMPRAR SIN TARJETA

Aunque cada vez hay más métodos de compra segura, muchos usuarios aún desconfían de la Red para hacer compras. PayPal nació para evitar introducir los datos bancarios en las tiendas *on line.* Hoy se ha convertido en uno de los sistemas de pago más populares.

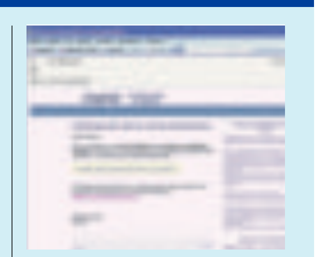
1 ELEGIR LA CUENTA. Lo primero que tenemos que hacer es registrarnos en la página de PayPal *(www.paypal.es).* Es gratuito y debemos elegir entre una cuenta Personal, Premier o Business, en función de nuestras necesidades. Creamos una cuenta personal, pulsamos sobre el país desde el que vamos a operar y el idioma que preferimos, y hacemos clic en **Continuar.**



2 REGISTRARSE. Un paso sencillo, similar a cualquier otro formulario de datos personales. Completamos así nuestra información personal y tendremos que incluir una dirección de correo electrónico y una contraseña.



3 CONFIRMACIÓN. Aunque ya podemos introducir todos nuestros datos bancarios, es preferible esperar y hacerlo un poco más adelante. En este punto, el sistema nos envía un correo electrónico a la dirección que hemos facilitado. Abrimos este mensaje y hacemos clic sobre el vínculo **Pulse aquí para activar su cuenta** para confirmar nuestro registro en PayPal.



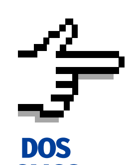
4 ESTADO DE LA CUENTA. Nuevamente en la web de PayPal, tendremos que identificarnos escribiendo nuestra dirección de correo electrónico y la contraseña, y pulsaremos sobre **Confirmar** para finalizar el proceso de registro y confirmación de la dirección de correo. Falta el paso más importante: asociar nuestra cuenta a una tarjeta.

5 DATOS BANCARIOS. Pulsamos sobre **Obtener verificación** para volver sobre nuestros pasos hasta el momento en que debemos introducir los datos bancarios. Especificamos el tipo de tarjeta, el número, la fecha de vencimiento y el número de verificación que incorpora y pulsamos sobre **Añadir tarjeta.**

6 COMPRAR. Elige el producto en la forma que indique la página web donde estemos haciendo la compra y, en el momento en que tengamos que elegir la forma de pago, pulsamos sobre **PayPal.** Cuando lo hagamos sobre confirmar la compra, se nos pedirá que tecleemos la dirección de correo electrónico y la contraseña de nuestra cuenta PayPal, y la compra quedará hecha.






DOS CLICS

Mide tu rareza
Reconoces que eres friki, pero ¿sabes hasta qué punto? Realiza este test y sabrás si tu nivel llega a ser preocupante...
www.frikitest.net



Vida en miniatura
Mosquitos, hormigas, mariposas... Una web imprencidible para los fanáticos de las curiosidades de la entomología.
www.insectariumvirtual.com



VIDEOJUEGOS

REGRESAN AL COMBATE LOS CORSARIOS **más canallas**

La nueva entrega de **'Piratas del Caribe',** que será la última, desembarca antes en videojuego que en la gran pantalla

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

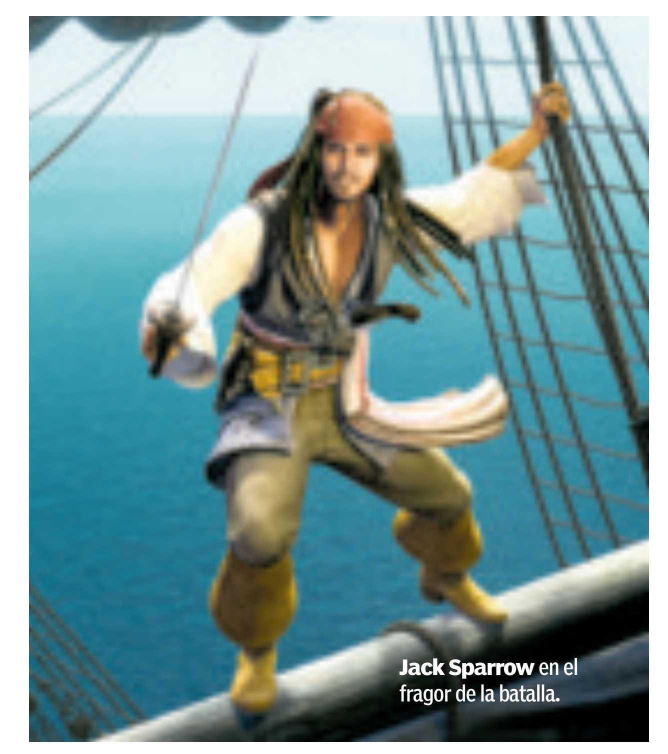
Cada película taquillera tiene su correspondiente versión en videojuego. Además, si los personajes resultan atractivos, también se desarrollan títulos paralelos basados en el protagonista. Es el caso de *Piratas del Caribe,* que, además de las adaptaciones de las tres películas, ha visto nacer numerosas versiones.

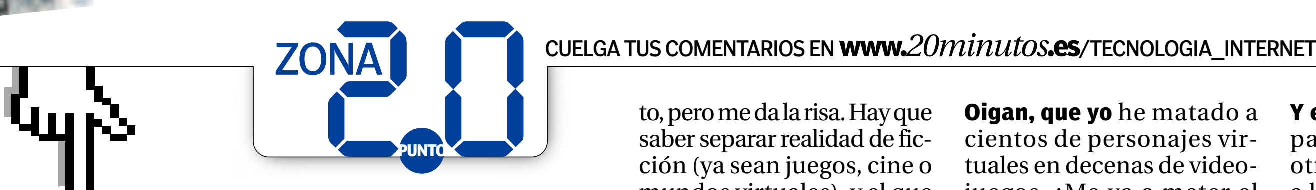
En el fin del mundo ofrece la posibilidad de controlar al capitán Jack Sparrow utilizando su peculiar carácter en las numerosas escaramuzas que se ofrecen.

En la piel de Jack Sparrow
Con unas contiendas en las que prima el manejo de la espada, una de las aportaciones más interesantes es que en la versión de Wii se puede controlar el arma en el aire, realizando los mismos movimientos que se harían si se manejase en el mundo real.

A eso hay que sumar las batallas colectivas, en las que será necesario controlar varios personajes simultáneamente, como Elisabeth Swann y Will Turner, que se enfrentarán a algunos de los extraños piratas que se han visto en las películas y a todo tipo de criaturas malditas.

El argumento del juego *En el fin del mundo* está inspirado en los guiones y recorre los escenarios de la segunda y la tercera entrega cinematográfica, y aunque muchos incondicionales de la saga esperaban ver una réplica exacta de la película, lo cierto es que no descubrirán en su consola el final de las aventuras de Sparrow y compañía. Muchos otros, en cambio, opinan que estos mundos paralelos amplían el universo *Piratas del Caribe,* ofreciendo una historia más larga, y nuevos personajes, objetos, armas y escenarios.


Jack Sparrow en el fragor de la batalla.


FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Eurocom, Amaze** ● PLATAFORMAS: **NDS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox 360** ● PRECIO: **desde 29,95 €** ● EDAD: **+ 12, +16**

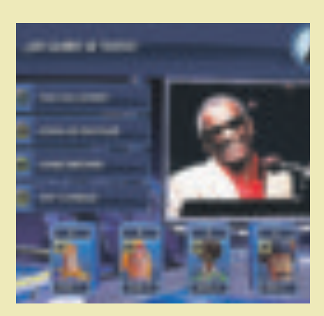
LA ZONA CRÍTICA

El juego preguntón

Imagina que te invitan a participar en un concurso televisivo de cultura general... en tu propio salón. ¿Podrás con los rivales?

Sony se ha convertido en un especialista en juegos sociales. Franquicias como *SingStar* o *Buzz* han conseguido ampliar la vida y el público de la PlayStation 2, una consola que gráficamente se ha quedado muy atrás con respecto a sus sucesoras.

Buzz: El Magareto es la nueva y cuarta entrega para adultos (también tiene sus correspondientes versiones infantiles) de esta especie de concurso televisivo que sigue la estela de *El gran reto*, basado en preguntas de cultura general.



Nuevos modos de juego y 5.000 preguntas son el atractivo de un título que admite múltiples secuelas y que ha logrado sustituir al clásico trivial en muchas reuniones familiares.

El hecho de que puedan participar hasta ocho personas apretando los pulsadores a la vez y que incluya nuevos contenidos multimedia es un acierto, aunque lo más destacable para los usuarios que ya tienen otras entregas son los nuevos modos, divertidos e ingeniosos.

Eso sí, ***Buzz*** no está hecho para jugar en soledad. Cuanta más gente participe en este simulador de concurso televisivo, más entretenido será.

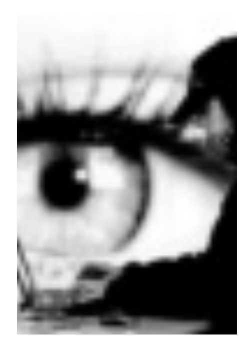
LOS MÁS VENDIDOS*. **1.** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **2.** 'God of War II' (PS2). **3.** 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PSP). **4.** 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PS2). **5.** 'Ratchet & Clank: El Tamaño Importa' (PSP). **6.** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **7.** 'Pokemon Ranger' (Nintendo DS). **8.** 'New Super Mario Bros' (Nintendo DS). **9.** 'Brain Training' (Nintendo DS). **10.** 'Spider-Man 3' (PS3).

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

20 SEGUNDOS

Preparan la secuela de 'Starcraft'

Blizzard Entertainment, desarrolladores del popular juego de estrategia, han desvelado algunos detalles de su segunda entrega, aunque no su fecha de lanzamiento. El aspecto sobre el que más se especula es su motor gráfico, ya que la primera entrega ha quedado desfasada con respecto a otros juegos de este tipo. El juego mostrará el retorno de las razas protoss, terran y zerg, rediseñadas, y mostrará unidades enormes con gran detalle y ejércitos gigantescos de forma simultánea.


Una *bloguera.*

China, por la autocensura
Los blogueros chinos tendrán que firmar un acuerdo por el que se comprometerán a no difundir en sus bitácoras contenidos insanos, ilegales, pornográficos, difamatorios o falsos. Además, estarán obligados a usar su nombre real en el registro.

La Wi-Fi podría ser perjudicial
La tecnología Wi-Fi podría acarrear graves riesgos para la salud. Según una investigación de la BBC, las ondas de radio emitidas por este sistema de transmisión son tres veces más potentes que las emitidas por una torre de telefonía móvil.

ZONA 2.0 PUNTO
CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

DELITOS 'SECOND LIFE'

«¿Me puede pasar algo si me como a otro en el parchís?»

Los delitos cometidos en *Second Life* son delitos reales si lo dictamina el juez. Hace unas semanas se denunció un caso de pederastia en *Second Life*: un *avatar* de un adulto y otro de un niño mantuvieron una relación sexual virtual.

Ya confundimos los juegos con la realidad. Uno ya no puede ni jugar a ser lo que en la realidad no pueda ser. Lo siento, pero me da la risa. Hay que saber separar realidad de ficción (ya sean juegos, cine o mundos virtuales), y el que no lo hace, no es por culpa de la ficción, sino que, sencillamente, está loco. *Adrián.*

Es decir, ¿que si escribo un libro en el que cuento una violación o narro la vida de un pederasta también es un delito real? *Manuel.*

De aquí a lo de *Minority Report* va un paso. Cualquier día toca la pasma en la puerta de mi casa para detenerme (preventivamente) por alguna sustracción futura. *Simango vs Alcampo.*

Oigan, que yo he matado a cientos de personajes virtuales en decenas de videojuegos. ¿Me va a meter el juez en la cárcel? *pendejo electrónico.*

Vale, pero que sea un juez virtual, con una pena virtual, y tu condena que sea virtual, en una cárcel virtual que, si no... no entiendo nada. *Pier.*

Y en el *Halo*, si matas a alguien, ¿puedes ir a la cárcel? Mierda, soy el mayor asesino en serie de la historia. *jajaja.*

Con el Counter,... ¿te pueden declarar terrorista? *lolo17.*

Y en el parchís, ¿me puede pasar algo si me como al otro? ¿Me pueden mandar a la cárcel por antropófaga? *Ozú.*

PORTÁTILES BARATOS

Los portátiles de 100 dólares que pretenden llevar la tecnología a los niños de los países más desfavorecidos comenzarán a repartirse en el mes de octubre.

No tienen agua, no tienen comida, no tienen salud, pero tienen un portátil... Empecemos por lo básico y luego vendrá el resto, ¿no? *Cotario.*

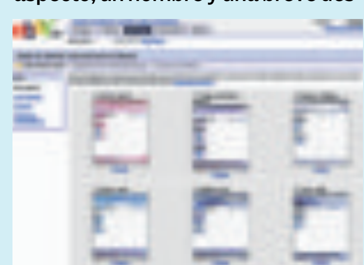
PASO A PASO

MÓNTATE UNA TIENDA VIRTUAL EN EBAY

Si quieres deshacerte de lo que guardas en el trastero o eres de los que les gusta vender artículos porque los consigues a precios de coste, opta por montarte una tienda en eBay (*www.ebay.es*). Crearla es relativamente fácil y los gastos son mínimos, aunque sólo te compensará si dispones de muchos productos para vender.

1 VENDEDOR REGISTRADO. Aunque debemos introducir datos personales como el NIF, un teléfono de contacto, una dirección y un *e mail*, éstos no se harán públicos salvo que así lo queramos. Además, tendremos que registrar un nombre de usuario y una contraseña. Para ello, pulsa el botón **Registrarse,** rellena el formulario, pulsa sobre **Continuar** y acepta las condiciones del contrato. Llegará un mensaje de eBay a la dirección registrada; pulsa sobre **Completar el proceso de registro en eBay.** Además, en **Vender** dentro de **Mi eBay** podrás crear una cuenta de vendedor. Una vez completados los datos, habrá que continuar y elegir el sistema por el que eBay nos cobrará los gastos.

2 CREAR LA TIENDA. Crear una tienda tiene diferentes ventajas, ya que se incluye en el directorio de tiendas, se destaca el nombre en los artículos y los anuncios permanecen más tiempo. Para ello habrá que tener al menos 10 votos o registrar una tarjeta de crédito en eBay. Pulsa sobre **Abrir una cuenta** y elige su aspecto, un nombre y una breve descripción. Además, tendrás la opción de incluir un logotipo diseñado por ti mismo. Al elegir el tipo de tienda habrá que atender a las cuotas mensuales, ya que son variables. Sólo falta pulsar sobre **Iniciar la suscripción ahora** para comenzar a operar con nuestra tienda.



3 PONER ARTÍCULOS EN VENTA. Pulsa sobre el botón **Vender** para que aparezca la opción **Subasta.** Al elegirla, habrá que decidir si el artículo será subastado de forma convencional, si se venderá por el sistema de precio fijo «cómpralo ya» o pertenecerá al Inventario de tienda. Podrás seleccionar la categoría del producto y completar el anuncio con más datos y fotografías.



4 FINALIZAR. Así, podrás continuar subiendo anuncios hasta completar la tienda. Una vez hechos públicos, algunos usuarios comenzarán a señalar varios de ellos en sus seguimientos y otros comenzarán a pujar. El que ofrezca la mayor cifra será el ganador, con el que habrá que ponerse en contacto para finalizar la transacción y el envío. Cuando el comprador reciba el producto nos votará y nosotros también le votaremos a él.

INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LA RED, UNA biblioteca SIN LÍMITE

Libros descatalogados, autores desconocidos... Todo está en Internet, **sólo hay que saber buscarlo**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

En un momento u otro todos necesitamos referencias de libros para nuestros trabajos, estudios o actividades de ocio. Ya no hace falta rebuscar en bibliotecas, porque todo está en la Red. Pero, ¿dónde se encuentra antes y mejor?

DE PLENA CONFIANZA

Tiendas → Las librerías poseen bases de datos de las obras en depósito. Son poco útiles, pues se centran en los libros que más venden. Su información suele ser incompleta y depende de la cultura del empleado que trabajó en la base de datos. Las mejores son *www.fnac.es, www.elcorteingles.es* y *www.crisol.es*

Ministerio de Cultura → Si se trata de un libro moderno editado en España, la mejor base de datos es la de la Agencia Española del ISBN (International Standard Book Number), que incluye libros en cualquier soporte. La dirección es *www.mcu.es/libro/CE/AgenISBN.html*

Biblioteca Nacional de España → Tiene su propia base, llamada Catálogo Bibliográfico Ariadna. Es más amplio que el anterior, ya que incluye muchos libros en otras lenguas, así como obras antiguas, manuscritos, etc. Se encuentra en *www.bne.es*

Otros países → En caso de que busques libros específicos en otros idiomas, cada país tiene sus propias bibliotecas nacionales. Puedes encontrar las páginas con cualquier buscador, aunque tendrás que tener ligeras nociones del idioma en cuestión para poder manejarte.

La mayor base de datos → La mayor biblioteca del mundo, con la más amplia base de datos, es la Biblioteca del Congreso de EE UU (Library of Congress). Se denomina Library of Congress Online Catalog y, aunque está en inglés, aun sin saber bien el idioma es fácil usarla. La dirección es *http://catalog.loc.gov*

Libros descatalogados → Un recurso para saber cosas sobre libros antiguos o agotados es recurrir a la página de los libreros de viejo: Iberlibro. Aunque su objetivo es la venta, sirve perfectamente para obtener información sobre obras raras, ya que más de 14.000 librerías han incluido sus fondos. Está en *www.iberlibro.com*



Internet ha cambiado la forma tradicional de venta y búsqueda de libros. Ya no hace falta salir a la calle.

CACHARRERÍA



WINX PORTABLE ENERGY D15. El primer dispositivo autónomo capaz de recargar prácticamente cualquier equipo de bolsillo (baterías de móviles, cámaras, agendas y PDAs, navegadores GPS, consolas portátiles, MP3...) sin necesidad de enchufes y con un único cargador universal. 59,90 €

REPRODUCTOR F529. El nuevo reproductor de audio de Aigo, compatible con MP3 y WMA y con una memoria interna de 512 MG, integra un altavoz omnidireccional de 8W con magnetos dobles NuFeB que complementa el espectacular efecto de iluminación: 512 colores al ritmo de la música.



NOKIA N76. El terminal más estilizado de la firma (con diseño de concha) permite controlar con mayor rapidez y facilidad las prestaciones musicales que ofrece, gracias a la incorporación de teclas de acceso rápido en la propia tapa del dispositivo. 469 € aprox.

PINNACLE PCTV DVB-T FLASH STICK. La nueva grabadora-sintonizadora de TV Digital Terrestre Pinnacle PCTV Flash Stick es un dispositivo USB que permite ver la televisión en cualquier PC de forma sencilla y portátil gracias al sintonizador de TV digital y el software preinstalado que viene incluido en la propia memoria. 99,99 €



blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

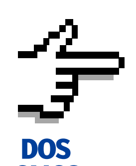
COMO PEZ EN EL AGUA

«¿Dónde le llevo?»

Ayer tomé un taxi en Madrid para realizar un recorrido bastante breve a una calle poco conocida. El taxista no conocía la ubicación exacta y, ya en marcha, procedió a introducirla en el sistema GPS portátil. Llevaba el GPS colocado a la izquierda, pero no era zurdo, lo que le impedía mover el volante con soltura a la vez que buscaba la dirección. Su poca pericia a la hora de utilizarlo, sumado al caótico tráfico de Madrid, provocó en mí una sensación cercana al terror. Recordé entonces la casi amenaza de la DGT, en la que se advertía sobre el uso del navegador en los automóviles. Por el momento, el organismo de Tráfico sólo ha recomendado que se utilice con el vehículo detenido, aunque esta recomendación podría convertirse en prohibición (como los sistemas de manos libres con auricular) si se observa que los conductores lo utilizan en marcha. Los usuarios están en contra de que se prohíban los GPS , y yo también, sobre todo porque bien empleados son muy útiles. Pero actitudes como la del taxista de ayer no contribuyen a dar una buena imagen. Y si, además, el sistema se utiliza sin sonido, se están perdiendo un 50% de las prestaciones que incluye. No es necesario llegar a la prohibición. En casos como éste, basta un poco de sentido común.

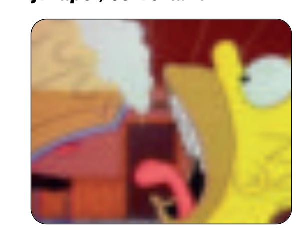
SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es





DOS CLICS

Mundo cervecero
Historia, tipos, recetas, festivales, chistes... ¿Te gusta la cerveza? En esta web es la única protagonista. ***www.geocities.com/jvilaper/cerveza.html***



Un día especial
Fiestas de helados, de cine, de empresas, para mayores, niños... Ideas y productos para organizar todo tipo de celebraciones. ***www.fiestafacil.com***



VIDEOJUEGOS

LA REVOLUCIÓN DE **los robots**

Los mutantes **Transformers** son los últimos en llegar a un mundo que los ve como una amenaza

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Con una historia de más de 20 años a sus espaldas, los Transformers son un sinónimo de éxito en la animación y los juguetes articulados. Estos robots guerrilleros que mutan, sienten y piensan llegarán a los cines en junio. Junto a esta puesta de largo, se presentará también un videojuego que pretende completar su fama. *Transformers: el videojuego* se convierte así en la última novedad que intenta triunfar como adaptación de una película, algo que los críticos ya consideran una limitación previa, pero que suele augurar un gran éxito de ventas.

El videojuego permite que el usuario influya en el desenlace de la batalla por la Tierra. Para ello, es necesario elegir entre los dos tipos de Transformers: los Autobots, que tratan de proteger el planeta; y los Decepticons, que quieren destruirlo. Aunque el juego está basado en el filme, la línea argumental será muy diferente según se opte por escoger a los 'buenos' o a los 'malos'. Mientras que con los primeros se puede seguir un paralelismo entre la película y el videojuego, si se opta por los segundos, se entrará en una nueva historia centrada en qué pasaría si los Decepticons lograsen ganar la batalla.



Los robots libran una guerra entre ellos.

Movimiento en libertad

La forma de juego es similar a la del popular *Grand Theft Auto,* con unos escenarios en los que los robots pueden moverse con libertad. Así, el jugador puede aprovecharse del entorno para destrozar o arrojar a sus contrincantes los objetos que va encontrando –uno de los aspectos más apreciados por los seguidores de la serie de televisión–.

A estas batallas hay que sumar las específicas de cada Transformer, que dependen de su habilidad diferencial con el resto. Por ello, además de las luchas, también hay posibilidad de conducir distintos tipos de vehículos.

En cuanto a los personajes, se empieza manejando un número de robots que se amplía según avanza el juego. Algunos de los más conocidos de ambos bandos son: Optimus Prime, Megatron, Starscream, Bumblebee o Ironhide, cada uno con sus correspondientes transformaciones en camiones, coches, aviones o helicópteros.

OTRAS MÁQUINAS DE ÉXITO

Robocop y Terminator

Personajes triunfadores en la taquilla, estos robots humanizados no han conseguido convencer en sus versiones de videojuego. *Robocop vs. Terminator*, un título de grandes aspiraciones, logró aunar en un único juego a los dos grandes mitos de la pantalla.

Megaman

La historia de la saga *Megaman* está protagonizada por un niño robot llamado Rockman que defiende el bien. Su éxito le hizo evolucionar hasta contar con más de una veintena de títulos.

'Robots'

Diseñado como un juego de acción infantil que traslada la aventuras del cine al salón, cumplió con su cometido. En él, una panda de máquinas (foto) pretende evitar que los villanos se hagan con el control de la ciudad.



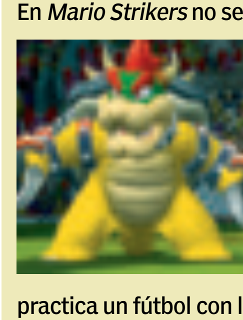
FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Traveller's Tales, Savage, Vicarious Visions** ● PLATAFORMAS: **NDS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox 360** ● PRECIO: **desde 39,95 €** ● EDAD: **+ 12** ● LANZAMIENTO: **29 de junio** ● WEB: ***www.transformersgame.com***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Mario hace de todo

El fontanero regresa en plan deportista para inaugurar el juego 'on line' de Wii en Europa

Nintendo, consciente de la importancia del juego en Red, ha apostado sobre seguro. Y nada mejor que retomar *Mario Strikers: Charged Football*, uno de los títulos más exitosos de Gamecube, pulir sus defectos, ajustar la dificultad y añadirle un apartado de juego por Internet que hará las delicias de más de uno. En *Mario Strikers* no se



practica un fútbol con las reglas habituales. Todo vale: saltos, empujones, lanzamiento de objetos y hasta supertrallazos con los que los capitanes pueden anotar hasta seis goles de una vez. El juego ha tenido tanto éxito en su lanzamiento que los servidores están teniendo problemas de saturación. Esperemos que los técnicos se pongan las pilas y éste sea el primero de una larga serie de títulos con posibilidades de juego en línea.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **'Pro Evolution Soccer 6 (Platinum)'** (PSP). **2** **'Mario Strikers Charged Football'** (Wii). **3** **'Pro Evolution Soccer 6 (Platinum)'** (PS2). **4** **'Pro Evolution Soccer 6'** (PSP). **5** **'World of Warcraft -Tarjeta Prepago 2 Meses'** (PC). **6** **'God of War II'** (PS2). **7** **'Spider-Man 3'** (PS2). **8** **'Pokemon Ranger'** (DS). **9** **'Buzz el Mega Concurso + Buzzers'** (PS2). **10** **'The Legend of Zelda: Twilight Princess'** (Wii).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.*20minutos*.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.*20minutos*.es**

PROHÍBEN YOUTUBE

«¿Por qué no quitan Internet y así dejan de prohibir?»

Marruecos prohíbe el acceso a YouTube. No han explicado los motivos. La *blogosfera* marroquí está muy indignada. YouTube también se enfrenta a una demanda en Nueva Jersey (EE UU) por la violación del *copyright* de los accidentes de tráfico.

¡Qué chorrada! Prohibir una página no les servirá de nada, mañana abrirán otra mejor; pero no deja de ser una vergüenza. ***Hcm.***

Tenéis que saber que aquí, en Marruecos, aparte del YouTube, está prohibido utilizar Google Earth y entrar a páginas de El Polisario. Además, se está rumoreando que también quieren prohibir el Messenger. Y yo me pregunto: ¿por qué no nos quitan Internet y así se ahorran prohibir páginas y programas? ***Marroki.***

Como marroquí y usuario de Internet me siento avergonzado de estos dirigentes que no nos dejan levantar cabeza. ¿Acaso un país puede ser de una sola persona o grupo de personas? ¡Viva la libertad, abajo los dictadores! ***Root.***

SATÁN: EL ORDENADOR

Un grupo de judíos ultraortodoxos quiere prohibir «el auténtico Satán»: los ordenadores. Ya tienen prohibido ver la televisión e ir al cine. Los líderes no se atreven a dar este paso, ya que son conscientes de la importancia de las nuevas tecnologías.

Como en *Dune*... Estos piratados acabarán creando los *mentats* (hombres adiestrados mentalmente para sustituir a las máquinas) con tal de no usarlas. ***Sac.***

Y luego dicen de los católicos... Serán *tolays*... Reniegan de los ordenadores, pero seguro que hasta tienen página web. ***Jaime.***

Creo que han tenido una mala experiencia con el Windows Vista o con el Ogame y por eso se les ha ido la pinza. *^*

Yo no sé si calificarlos de tarados... En ocasiones estoy convencido de que en mi PC se esconde el mismísimo diablo, a veces en forma de Gates. ***Temeroso.***

PASO A PASO

CREAR SOBRES PERSONALES CON WORD

El procesador de textos que integra Office incorpora una larga serie de aplicaciones que van más allá de la simple elaboración de un documento de texto. Con una de ellas podemos crear sobres de correspondencia de manera fácil y rápida, para después imprimirlos de forma personal.

1 CARTAS Y CORRESPONDENCIA. Para configurar un sobre desde Word, sólo es necesario abrir el programa y escribir los datos del destinatario y remitente. Podemos tener esos datos en un documento, en una base de datos, en una tabla o simplemente teclearlos directamente. En el menú superior debes situarte sobre la opción **Herramientas** y, a continuación, pulsar sobre **Cartas y Correspondencia,** donde nos aparecerán diferentes opciones en pantalla.

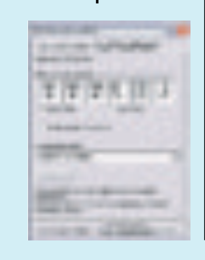
2 SOBRES Y ETIQUETAS. Una de las posibilidades que incluye este nuevo menú es la de crear **sobres y etiquetas.** Aquí dispondremos de diferentes plantillas preconfiguradas



que se adaptan a los formatos y dimensiones más comunes de los sobres y etiquetas presentes en el mercado. Además, durante todo el proceso dispondremos de ejemplos gráficos que nos irán señalando cómo se mostrará nuestro sobre o etiqueta.

3 DATOS. Una vez llegados a esta opción del menú, habrá que decidir si lo que queremos confeccionar es un sobre o una etiqueta. En este caso pulsaremos en **sobres.** La interfaz que aparece a continuación está dividida en dos apartados: uno para los datos del destinatario y otro para los datos del remitente. En cada uno de estos apartados introduciremos los datos de ambas personas, aunque también los podremos extraer de la libreta de direcciones de Windows.

4 EL TIPO DE SOBRE. Al pulsar en el icono del sobre podremos seleccionar el modelo que más se ajuste a las dimensiones del nuestro. Existen muchas opciones para



predeterminar, además de la posibilidad de configurar un sobre personal para tamaños especiales. Desde aquí tendremos también la posibilidad de elegir el tipo de letra tanto para el remitente como para el destinatario y definir los márgenes del sobre.

5 OPCIONES DE IMPRESIÓN. Es muy importante señalar también la manera en la que introducimos el sobre en la impresora, ya que, según el modelo de la misma, se hará de una forma u otra. Puedes escoger tu opción pulsando en el icono del sobre y en la etiqueta **opciones de impresión.** Sólo tendrás que seleccionar el dibujo que se corresponda con el formato deseado.

INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

TODO EL ARTE A TU ALCANCE EN LOS museos virtuales

Ya no hace falta viajar hasta el último rincón del planeta para disfrutar de tus artistas preferidos. **Los tienes a un clic**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Quizá no tengas el tiempo, los medios o el impulso de visitar, por ejemplo, el Museo de Shanghai o el Royal Ontario Museum de Toronto. Pero no tienes que privarte de sus obras de arte. Las galerías artísticas de todo el mundo ofrecen sus salas en la Red. A ti sólo te toca disfrutarlas.

INICIATIVA

Los museos y pinacotecas fueron de las primeras instituciones en colgar páginas web con imágenes e itinerarios navegables. Hay ya miles de páginas de museos públicos o privados, famosos o desconocidos, que merecen una visita.

PROS Y CONTRAS

El inconveniente es que sustituimos la realidad por un sucedáneo: ver un cuadro en pantalla no es lo mismo que hacerlo en directo. Todo lo demás son ventajas:

- **Desaparecen las limitaciones** geográficas o de horario.
- **Son páginas de** fácil navegación y muy atractivas.

Un mundo aparte

A través de Internet no sólo podemos visitar las páginas de los museos reales, la Red ofrece posibilidades hasta hace poco inimaginables: se trata de los 'museos digitales', o páginas que agrupan obras artísticas que se encuentran repartidas por todo el mundo y que sería imposible visitar juntas en la vida real. Son museos de carácter temático y suelen incluir gran cantidad de información de primera mano.

- **Accedes a todos** los fondos, no sólo a los expuestos.
- **Incluyen visitas guiadas** e información de las obras.
- **Tienen motores de** búsqueda que facilitan el acceso a una obra concreta.
- **Suelen incluir bases** de datos sobre obras de arte de distintos lugares del mundo.
- **Sirven para la** enseñanza a distancia en los colegios.
- **Incluyen clases didácticas** regulares, como el programa *Mirar un cuadro,* del Prado.

INTERACCIÓN

Mucha gente no queda satisfecha con la contemplación: quiere acción, y los museos son cada vez más interactivos. Las nuevas tecnologías posibilitarán tener sensaciones auditivas y táctiles cada vez más precisas. Además, el concepto de museo ya abarca fonotecas y videotecas.

NO TE PIERDAS...

Date una vuelta virtual por el Prado *(http://museoprado.mcu.es),* el Reina Sofía *(www.museoreinasofia.es),* el Louvre *(www.louvre.fr),* la National Gallery *(www.nationalgallery.org.uk),* el Hermitage *(www.hermitagemuseum.org),* el Museo de Arte Moderno de Nueva York *(www.moma.org),* los Museos Vaticanos *(http://mv.vatican.va/4_ES/pages/MV_Musei)* o por el Guggenheim *(www. guggenheim.bilbao. es).* La lista de espacios a visitar es muy amplia.



La web del Reina Sofía ofrece un recorrido virtual por las exposiciones.

blogs 20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

El ojo que todo lo ve

Hasta hace poco tiempo, Google era simplemente una empresa genial que apostaba por las aplicaciones gratuitas a través de Internet. A la creación y éxito absoluto de su buscador frente a sus competidores le han seguido un sin fin de aplicaciones que permiten hacer casi de todo. Millones de personas utilizan buena parte de sus servicios: realizan sus búsquedas internas con *Google Desktop*, reciben sus correos en *GMail*, hablan con sus amigos a través de *GTalk*, anotan sus citas en *Google Calendar*, etc. Es fácil, de calidad y, sobre todo, gratuito. El problema que siempre se plantea es qué pasará si la compañía decide hacer un uso no del todo ético de los datos de sus usuarios. Google podría saberlo todo si tuviera algún interés en ello. La adquisición de la compañía de publicidad *on line* DoubleClick asusta un poco. ¿Qué pasará si la ahora compañía de publicidad de Google decide usar los datos que le facilitan los propios usuarios a través de la utilización de sus servicios? Pretender mejorar la vida a los usuarios es aceptable, pero sólo si se les pide permiso antes y se especifica claramente la forma.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA



SAMSUNG F500. Los teléfonos móviles han dejado de ser únicamente dispositivos para enviar y recibir llamadas. Este modelo está equipado con doble pantalla. La más amplia, de 2,4 pulgadas, se utiliza para reproducir contenidos multimedia de varios formatos; entre ellos, DivX. 700 € aprox.

GARMIN EDGE 305. Un dispositivo resistente al agua diseñado especialmente para ciclistas. Su GPS permite controlar visualmente durante diez horas la posición, velocidad, distancia recorrida, ritmo cardiaco, altura, pendiente... y transferir por puerto USB todos los aspectos del recorrido. 344 €



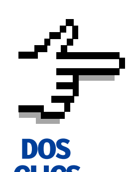


PORTÉGÉ R400. El nuevo portátil ultraligero de Toshiba es el único del mercado que dispone de una *docking station* inalámbrica de banda ancha que amplía la conectividad del equipo sin necesidad de estar conectado, y el único capaz de notificar la recepción de correo electrónico e información real aunque el ordenador esté en reposo.

LUMIX DMC-FX100, DE PANASONIC. La primera cámara compacta del mundo con 12,2 megapíxeles y un angular de 28 mm. Incorpora un *zoom* óptico de 3,6× y una luminosidad de f/2.8, que, junto con la estabilización inteligente de imagen gracias al sistema Mega O.I.S. y al Control ISO inteligente, permite crear instantáneas de elevada resolución y nitidez.







Iba en el coche y...

Un gorro de Papá Noel, huevos estampados (foto)... Cosas raras que se han encontrado en la carretera. En inglés.
www.pavementgear.com



Pies con estilo

¿No soportas ver la combinación sandalias-calcetines? Pues aquí te vas a hinchar... Y bien orgullosos que están.
www.sandalandsoxer.co.uk



VIDEOJUEGOS

PISA EL **acelerador** A FONDO

‘Forza Motorsport’ regresa con una segunda entrega cargada de nuevos coches listos para ‘tunear’

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Hay dos tipos de juegos de carreras: simuladores y arcade. Los primeros se caracterizan por ser fieles a la conducción real, mientras que los títulos arcade son juegos más alocados que supeditan el reflejo de la realidad a la diversión. *Forza Motorsport 2* es un simulador cuya gran baza es la forma detallada de reflejar escenarios y vehículos.

Sale al mercado dos años después de que Microsoft lanzase su predecesor para Xbox. Con más de 300 modelos, que incluyen desde deportivos hasta coches de carreras, apuesta sobre seguro al incluir licencias de fabricantes como Ferrari, Porsche, Lamborghini o Mercedes.

En *FM2* los coches nunca llegan a destrozarse por completo en carrera. No obstante, ante roces y golpes, la pintura se araña y las piezas se caen. Es una forma más de mantenerse fiel al concepto de simulador en el que, si se conduce correctamente y se cumplen los tiempos, se ganará la carrera. Además de las opciones de conducción en sí mismas, simuladores como *FM2* han optado por añadir opciones de *tuning*, un aspecto bien recibido por los aficionados y que amplía las posibilidades del juego. Todo tiene que ser lo más realista posible, los jugadores pueden aportar su creatividad al diseño de los coches, pero siempre teniendo en cuenta que los accesorios pueden no ser compatibles entre sí.

Competir en 47 circuitos

Si se opta por cambiar el tipo de neumático utilizado, es probable que el coche mejore su aspecto, pero puede disminuir su rendimiento en carrera. También influirá el tipo de circuito en el que se vaya a correr. Monturas homologadas, mejoras en el rendimiento o cambios en la pintura son algunos de los aspectos que podrán modificarse para competir en los 47 circuitos que se incluyen, 13 de ellos reales.

OTRAS OPCIONES PARA QUEMAR NEUMÁTICOS

‘Gran Turismo’

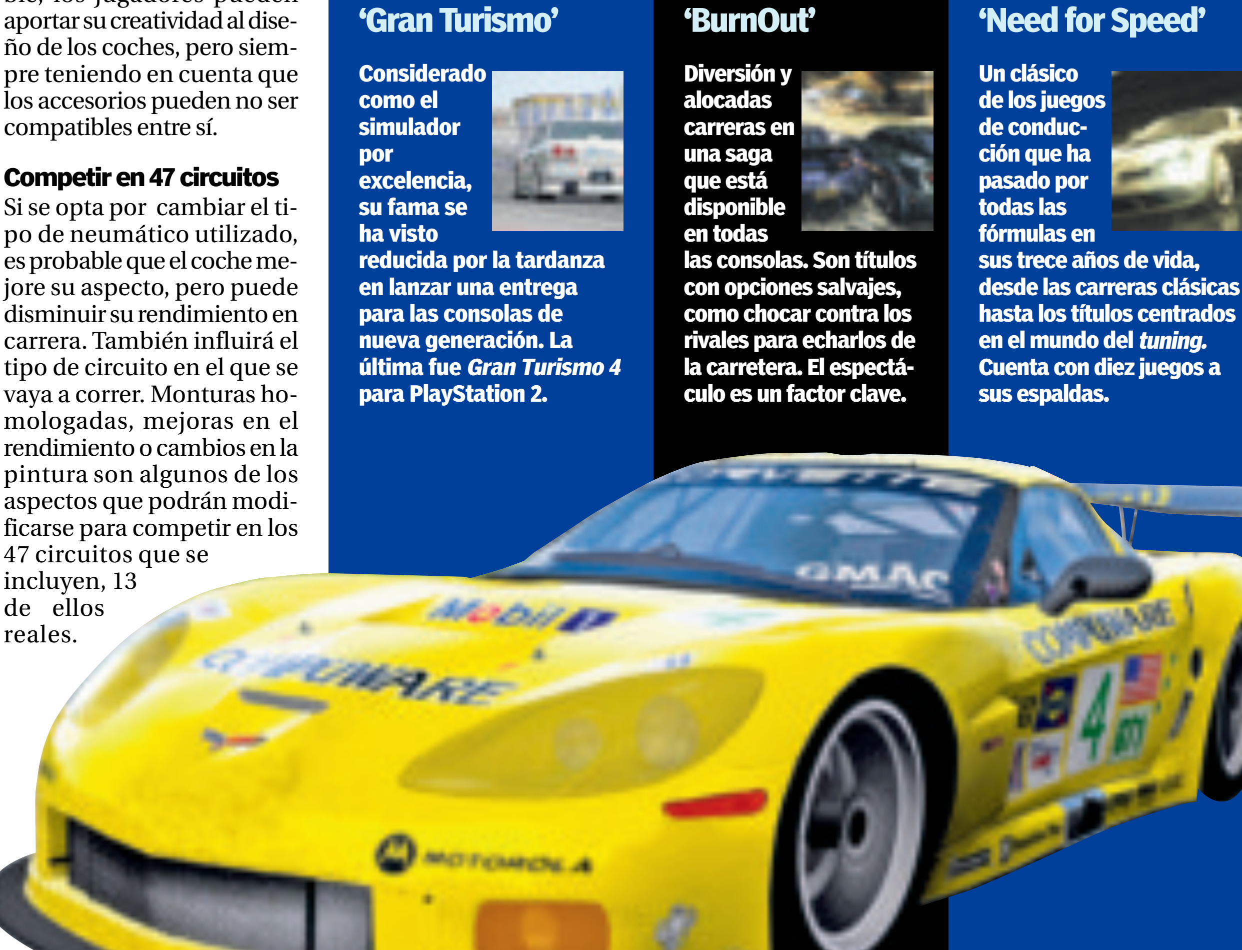
Considerado como el simulador por excelencia, su fama se ha visto reducida por la tardanza en lanzar una entrega para las consolas de nueva generación. La última fue *Gran Turismo 4* para PlayStation 2.

‘BurnOut’

Diversión y alocadas carreras en una saga que está disponible en todas las consolas. Son títulos con opciones salvajes, como chocar contra los rivales para echarlos de la carretera. El espectáculo es un factor clave.

‘Need for Speed’

Un clásico de los juegos de conducción que ha pasado por todas las fórmulas en sus trece años de vida, desde las carreras clásicas hasta los títulos centrados en el mundo del *tuning*. Cuenta con diez juegos a sus espaldas.



El juego cuenta con las licencias tanto de los coches como de los accesorios.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Turn 10** ● PLATAFORMAS: **Xbox 360** ● TIPO: **Conducción** ● PRECIO: **64,95 €, 74,95 € (Edición para coleccionistas)** ● EDAD: **+ 3** ● LANZAMIENTO: **8 de junio** ● WEB: ***www.forzamotorsport.net***

PASO A PASO

ME VOY DE VIAJE SIN EL ORDENADOR

Si tenemos que salir, pero queremos acceder a los archivos de nuestro ordenador, podemos acceder al equipo de forma remota desde cualquier otro PC con la característica *Escritorio remoto* de Windows. Para conseguirlo hay que seguir unos cuantos pasos de configuración, aunque no es un proceso recomendado para usuarios inexpertos.

1 ELEMENTOS NECESARIOS. Necesitamos tener instalado Windows XP en el ordenador central (al que queremos tener acceso). El equipo remoto será desde el que nos conectemos al primero y tendrá que tener instalado el programa ***Conexión a escritorio remoto*** –habitual en todos los ordenadores–. Además, tiene que admitir las conexiones con el **Escritorio remoto,** una característica que se configura desde las opciones de la red en el **Panel de control.** Sólo falta disponer de una conexión a Internet en ambos equipos, preferiblemente de banda ancha.

2 CONFIGURAR EL ORDENADOR CENTRAL. Lo primero es activar la característica de **Escritorio remoto** en el equipo al que queremos acceder. Para ello abriremos la carpeta **Sistema** en el **Panel de control.** En la pestaña **Remoto** activaremos la casilla de verificación **Permitir a los usuarios conectarse remotamente a este equipo.**

3 CONFIGURAR EL ORDENADOR REMOTO. Ahora habrá que preparar a éste como equipo *cliente*. Aunque el programa de *cliente* está disponible en el CD de instalación de Windows XP, suele estar instalado de forma predeterminada en los ordenadores. Si necesitamos instalarlo, tenemos que insertar el CD y esperar a que aparezca una ventana donde pulsaremos sobre **Realizar tareas adicionales.** Después, sobre **Instalar conexión a Escritorio remoto** y, cuando se inicie el **Asistente para la instalación**, seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla.

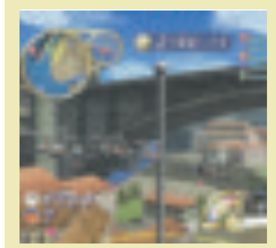
4 INICIAR SESIÓN. Para iniciar una sesión desde el ordenador remoto, pulsa en **Inicio, Todos los programas, Accesorios, Comunicaciones** y **Conexión a Escritorio remoto.** En *Equipo* hay que escribir el nombre del ordenador central. Al hacer clic en **Conectar** aparecerá el cuadro de diálogo **Iniciar sesión en Windows.** Escribe el nombre de usuario, contraseña y dominio habitual (si es necesario), y se abrirá la ventana **Escritorio remoto** con la configuración de escritorio, archivos y programas del ordenador central. Éste permanecerá bloqueado hasta que en esa ventana no pinchemos en **Inicio, Apagar, Cerrar sesión del usuario remoto.**

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Cuidado con estrellarse

‘Wing Island’ es un juego de aviación original, entretenido y orientado a jugadores noveles

Wing Island es un juego original con respecto a otras consolas porque el avión se controla en parte con el movimiento del mando. No obstante, aporta más bien poco a un universo Wii que ya ha acogido algunos títulos de aviación más vibrantes y depurados. Protagonizado por unos pájaros, el control del mando resulta sencillo e intuitivo, aunque pueden



parecer demasiadas funciones para tan pocos botones. El título cuenta con misiones fáciles que se pueden repetir para completarlas en menos tiempo y obtener más ingresos que mejoren el equipamiento volador de los protagonistas. El apartado gráfico es mejorable. Aun así, es un juego correcto y entretenido, aceptable para jugadores noveles, pero que puede decepcionar a los más experimentados.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 ‘Pro Evolution Soccer 6 Platinum’ (PS2). **2 ‘Pro Evolution Soccer 6 Platinum’** (PSP). **3 ‘God of War II** (PS2). **4 ‘Naruto Uzumaki Chronicles’** (PS2). **5 ‘Piratas del Caribe: En el fin del mundo’** (PS2). **6 ‘Piratas del Caribe: En el fin del mundo’** (PS3). **7 ‘Piratas del Caribe: En el fin del mundo’** (PSP). **8 ‘Tomb Raider: Anniversary’** (PS2). **9 ‘The Matrix: Path of Neo’** (PS2). **10 ‘Las crónicas de Narnia’** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



● INFORMÁTICA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Ubuntu PLANTA CARA A WINDOWS

Este sistema operativo cuenta con dos grandes bazas: **es gratuito** y cualquiera que sepa puede modificarlo a su gusto

IVÁN GARCÍA

Tal vez eso de Ubuntu te suene a chino... o más bien a zulú. La palabra es la abreviatura de una expresión en este idioma, que significa que una persona es como es gracias a los demás. Y como el lema encaja bastante bien con el espíritu colaborativo del *software* libre, se adoptó como nombre de una de las distribuciones de GNU/Linux que más éxito está teniendo por su sencillez de manejo.

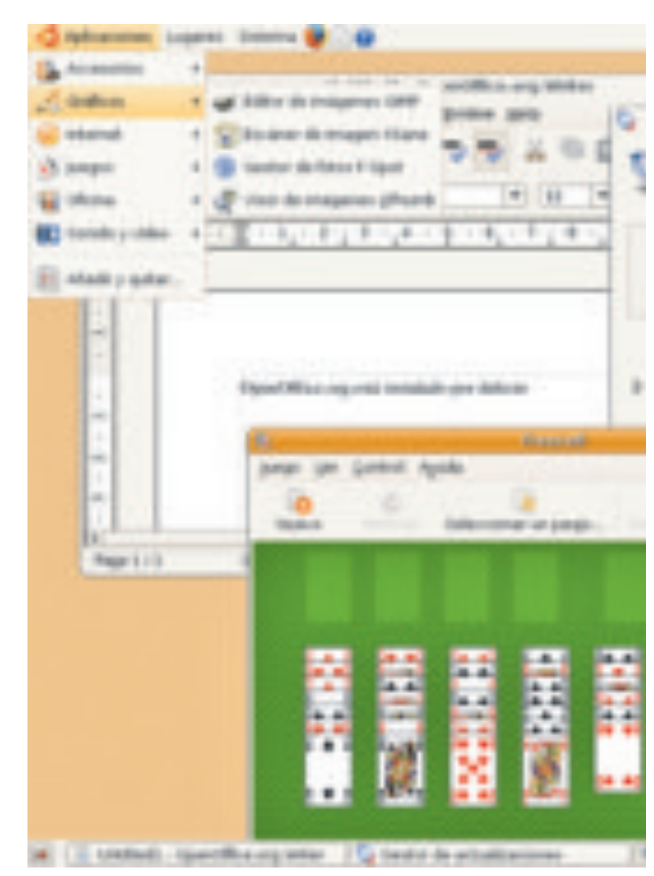
En definitiva, Ubuntu es un sistema operativo, al igual que lo es Windows, pero basado en una filosofía muy distinta. Para empezar, es gratuito y se puede copiar libremente sin infringir ninguna licencia. Pero, además, cualquier interesado puede disponer del código fuente y modificarlo a su gusto.

Cada seis meses, de forma previsible y programada, aparece una nueva versión de Ubuntu, cuya numeración corresponde con la fecha. La actual es la 7.04, de abril de 2007. La próxima será la 7.10 y se liberará en octubre.

INCONVENIENTES

Ubuntu tiene un funcionamiento similar al de otros sistemas gráficos basados en ventanas, aunque, lógicamente, con sus propias particularidades. Una vez grabado en un CD, se puede arrancar con él y trabajar sin necesidad de instalarlo, pues todo se ejecuta desde el CD. Eso sí, los programas diseñados para Windows son sistemas diferentes y no funcionarán en Ubuntu salvo en algún caso, utilizando emulaciones.

Además, estas particularidades hacen que haya que reaprender a moverse por el sistema. Es cuestión de acostumbrarse, el mayor inconveniente es el que tradicionalmente han sufrido los diversos Linux: en algunos casos, la instalación de un periférico no es tan intuitiva como debería y hay que recurrir a la línea de comandos para configurarlo adecuadamente.



Cada seis meses surge automáticamente una nueva versión de Ubuntu.

El inesperado batacazo de Vista

Microsoft ha presentado recientemente Windows Vista, su último sistema operativo. Le funcionó bien con Windows 95 y XP, pero con Vista algo está ocurriendo. Por primera vez son las empresas, y no sólo algunos usuarios, las que optan por dejar de lado a Microsoft y elegir Ubuntu. Primero fue Dell, pronto Toshiba siguió sus pasos y sólo unos días después Fon anunciaba la migración de Windows a Ubuntu porque «funciona mejor».



blogs20

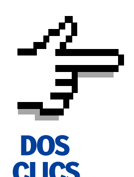
BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Contribuir al conocimiento

La Wikipedia es una enciclopedia *on line* colaborativa que se escribe gracias al conocimiento de miles de personas que deciden contribuir con ella de forma voluntaria. En la actualidad, la Wikipedia tiene ediciones activas en 137 idiomas, y la versión en español ocupa el noveno lugar en número de artículos, superada por idiomas como el portugués, el italiano y el polaco. No parece lógico que un idioma tan extendido mundialmente como el español se encuentre en esta posición. Este hecho tampoco encaja con que sea la segunda Wikipedia más visitada, tras la versión en inglés. De estos datos se desprende una idea clara: nos gusta que nos expliquen las cosas, pero no somos dados a arremangarnos para compartir con los demás nuestros conocimientos. Algunos apuntan a la poca experiencia en Internet como causa de este desfase, pero las voces más críticas insisten en que España es un país en el que regalar conocimiento no es una costumbre extendida. Si a ello sumamos que los artículos que los usuarios incluyen en ella no están sujetos a *copyright*, algunos ponen reparos a escribir sobre temas que conocen sin recibir retribución. Pese a este desfase entre hispanohablantes y número de artículos, el futuro de la Wikipedia en castellano se plantea halagüeño, ya que en menos de un año se ha duplicado su contenido. El elemento clave para que funcione es sentirse orgulloso de compartir la propia cultura.

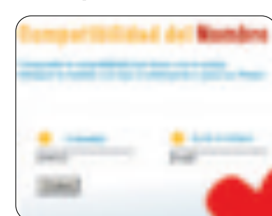


● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

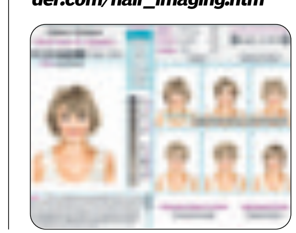


DOS CLICS

Antes de quedar...
¿Será mejor salir con Sergio, Laura, David...? Conoce la compatibilidad del nombre con tu pareja. ***http://amor.euroresidentes.es/compatibilidad***



¿Me quedará bien?
Si te da miedo hacerte un corte de pelo arriesgado, mete tu foto y mírate en esta página (está en inglés). ***http://www.hairfinder.com/hair_imaging.htm***



VIDEOJUEGOS

Los Sims CAMBIAN DE ASPECTO

Después de **más de siete años** imitando la vida real, estos pequeños seres sufren una transformación

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

La saga de *Los Sims* se ha convertido en el juego de PC más vendido de la historia. Aunque en principio se planteaba como un simulador más, la forma de controlar a sus personajes supuso una revolución. Fue el primer juego que imitaba la vida real en el que se podía crear un personaje con cierta similitud con el jugador y empezar a desarrollar su vida mediante actividades cotidianas.

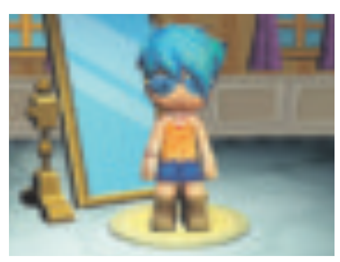
Con más de siete años a sus espaldas, 14 entregas entre juegos originales y expansiones y más de tres millones de unidades vendidas en España, el videojuego está a punto de mostrar su primer cambio en el diseño de sus personajes.

Qué les ha pasado

MySims es el título de la entrega modificada de *Los Sims* que verá la luz en otoño. Su rediseño se debe a una evolución a medio camino entre un Sim y un Mii, los álter ego que los jugadores de Wii –la consola de nueva generación de Nintendo– crean para que les representen en algunos juegos. Siguiendo la estética de los Miis, estos Sims han dejado de lado su similitud física con la vida real, aunque se mantienen fieles a la filosofía del juego.

Después de crear su personaje, el jugador tendrá que intentar mejorar la ciudad a la que se ha mudado, haciendo también que ésta prospere. La ciudad se creación del jugador, desde los comercios que se abren hasta el tipo de gente que puede vivir allí. Por ello, también tendrá gran importancia la forma en la que éste desee comportarse con el resto de los habitantes. Como en las entregas clásicas de *Los Sims*, el jugador decidirá qué camino desea tomar en cada momento, si ser el vecino perfecto o el más odiado. La duda que se plantea en esta entrega es si los jugadores lograrán sentirse identificados con este tipo de personajes.





Los personajes de *MySims*, arriba y a la izda. Abajo, el aspecto clásico de una saga en la que las relaciones sentimentales han adquirido gran importancia.

Primero ciudades, luego vidas

El concepto de este simulador proviene de 1989, año en el que su creador, Will Wright, realizó un videojuego llamado *SimCity*. Se basaba en crear y gestionar correctamente una ciudad y contaba con un nivel de detalle sorprendente para la época. Este simulador evolucionó por separado, pero también dio lugar a *Los Sims*, más centrado en gestionar vidas que ciudades.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **The Sims Division** ● PLATAFORMAS: **Wii, Nintendo DS** ● GÉNERO: **Simulación** ● PRECIO: **56,90 €, 39,95 €** ● LANZAMIENTO: **otoño 2007** ● WEB: ***http://mysims.ea.com***



LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Tiempos de colonización

'Anno 1701' ofrece la gestión de un territorio humilde para convertirlo en una ciudad próspera

El género de la estrategia no se prodiga demasiado en el mundo de las consolas. Siempre son bienvenidos juegos como *Anno 1701*, una adaptación para DS del título de PC que vio la luz el año pasado. El objetivo es crear y gestionar correctamente una colonia, dotándola de todos los medios para que pueda abastecerse.

No cuenta con grandes gráficos, pero entre sus puntos positivos destaca cómo se ha utilizado la pantalla táctil de la consola, permitiendo buen control, con varios modos de juego que ofrecen una historia guiada, más libre, o la posibilidad de jugar con otros usuarios. El mayor pero que se le puede encontrar es que resulta difícil fracasar en la gestión. El título parece orientado a jugadores noveles, a aquellos con poca experiencia en este tipo de juegos. Este punto, en cambio, también puede convertirse en su mayor ventaja, el lograr expandir este género a un público que en ocasiones piensa que la estrategia se limita a las sagas más conocidas.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PS2). **2** 'Forza Motorsport 2' (X360) **3** 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PSP). **4** 'Virtua Tennis 3' (PSP). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'Pokémon Ranger' (Nintendo DS). **7** 'God of War Platinum' (PS2). **8** 'Naruto Uzumaki Chronicles' (PS2). **9** 'Pro Evolution Soccer 6 Classic' (PC). **10** World of Warcraft. Castellano (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.*20minutos*.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.*20minutos*.es

MÚSICA EN INTERNET

«Si el eMule también es gratis, ¿para qué sirve esto?»

Lanzan la primera plataforma europea de intercambio de música en la Red. La web asegura que sus métodos son legales, por lo que esperan no tener problemas con las discográficas. El acceso es gratuito, pero también hay contenidos exclusivos por diez euros mensuales.

A Ramoncín le va a encantar. *Txixux.*

¡Esto huele a caquita! He entrado para probar, y directamente, si quieres descargar algo, te *linkean* a iTunes Store. ¡Viva la mula! *Yip.*

Es verdad, si el eMule es también gratis, ¿para que sirve esta mierda? *Fsd.*

S.G.A.€. = Siempre Ganamos Algunos Euros (tuyos). *Alguien.*

A ver si funciona bien... *Coco.*

IPHONE

Apple permitirá a otras empresas crear programas para el iPhone, cuyo lanzamiento está previsto para el 29 de junio en Estados Unidos. En un principio, el iPhone no tenía pensado respaldar programas externos. Finalmente, la compañía ha cambiado su postura inicial y permitirá a otras empresas crear aplicaciones para él.

Usar programas que no son de pago... Como los pobres. ¡Qué fuueeerteeee! *Paco el PeCero.*

Normal, si Apple se cierra a todos los programas que no sean desarrollos suyos, se va a ver muy, pero que muy limitado... *Uno.*

Bien, bien, menos monopolio y mas *freeware*. *Fistro.*

YOUTUBE MÁS ESPAÑOL

Google podría lanzar un YouTube específico para España. El gigante de Internet está preparando un desembarco en Europa. La primera versión europea de la web de vídeos será francesa.

Oh! YouTube ya no será excusa para aprender inglés. *UnVideoAlDia.*

Pues yo quiero un YouTube en catalan (puestos a pedir...) *Ramón.*

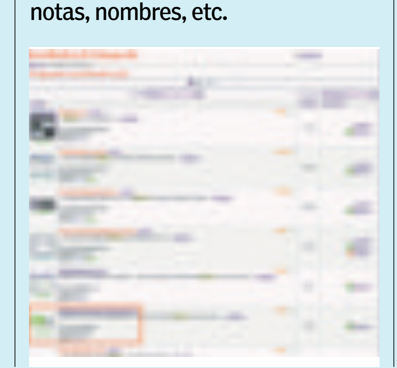
PASO A PASO

DESCARGA CIENTOS DE PROGRAMAS GRATUITOS

En Internet hay millones de programas gratuitos distribuidos en otras tantas páginas web. En *www.20minutos.es* hemos creado una zona de descargas para que puedas encontrar los que te resulten más útiles. Seguros, libres de virus y en versiones completas de pago o de evaluación... Si existen, los encontrarás aquí.

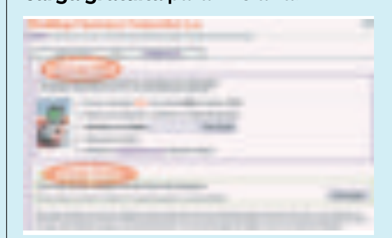
1 BUSCADOR Y CATEGORÍAS. Lo primero es localizar la aplicación que queremos descargarnos; para ello existen diferentes caminos. Por un lado, podemos escribir alguna palabra en el buscador que nos dirija al programa deseado. También utilizar las categorías que aparecen en el menú, a la izquierda de la página, o las recomendaciones y novedades que aparecen en la página principal.

2 LISTA DE PROGRAMAS. Como ejemplo, buscamos un programa que nos permita conocer el valor del euro con respecto a otras monedas internacionales. Se conocen como conversores de divisas, por lo que en el buscador escribiremos la palabra divisas. A continuación saldrá una nueva ventana que contiene todos los programas que tienen alguna relación con esa palabra. Estos resultados podemos ordenarlos por relevancia, fecha, número de descargas, notas, nombres, etc.



3 ELEGIR UN PROGRAMA. Elegimos el programa que más nos convenza y pulsamos sobre el botón **descargar.** Así, seremos conducidos a la página del programa, donde se ofrece una breve explicación de sus funciones y una ficha con los datos básicos. Además, aquí también podremos ver imágenes del programa y la calificación que ha conseguido por parte de los usuarios que ya lo han probado.

4 DESCARGA SMS O GRATUITA. Para que se inicie el proceso de descarga tendremos que pulsar nuevamente sobre el botón **descargar.** La página se compone de las diferentes opciones de descarga que podemos utilizar para obtener el programa: por SMS o descarga gratuita. Pulsaremos sobre **descargar** en el cuadro de **descarga gratuita** para iniciarla.



5 PÁGINA WEB. Una última opción es dirigirse de forma directa a la página web donde se encuentra el programa que queremos. Una vez allí, tendrás la ventaja de poder acceder a toda la información sobre él, nuevas versiones, actualizaciones, etc.

INFORMÁTICA — TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

AGILIZA TUS TRÁMITES EN LA RED CON LA **firma digital**

Permite comprar, facilita las gestiones con la Administración y **evita delitos informáticos**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

El tiempo es una de las grandes riquezas de la vida. Por ello damos la bienvenida a todos los procedimientos para ahorrarlo. La firma electrónica nos evita gestiones y desplazamientos. Es algo que interesa a cualquier sector, desde el legal hasta el de los seguros, el bancario o el inmobiliario, por citar sólo algunos.

QUÉ ES

La firma digital es un conjunto de datos electrónicos que identifican a una persona en concreto. Puede unirse a un documento enviado por medio telemático, como si de una firma tradicional se tratara, para que el receptor esté seguro de la identidad del emisor.

PARA QUÉ SIRVE

Su objetivo primordial es la agilización de las transacciones y la eliminación del papeleo. Sirve también para obtener mayor seguridad en la Red e impedir que seamos víctimas de delitos informáticos. Puede usarse para comprar por vía electrónica o para hacer gestiones con la Administración. Entre estos usos está la renovación del DNI, gestiones en ayuntamientos o la presentación de la declaración de la renta por Internet (el conocido programa Padre).

CÓMO SE LOGRA

En primer lugar, hay que obtener un certificado digital en la web de la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre (FNMT), desde el ordenador en el que desee instalar inicialmente el certificado, e introducir el DNI. La FNMT responde con un número de solicitud. El usuario debe presentarse en una oficina de registro con ese número y el DNI. Tras verificar su firma, se le remite telemáticamente. En un plazo de 48 horas se puede descargar el certificado y empezar a usar la firma. Los trámites son gratuitos.

DÓNDE SE PUEDE UTILIZAR

En *www.fnmt.es* hay un listado de los organismos que reconocen la firma digital y de las oficinas de registro, además de toda la información necesaria. Para saber más se puede consultar la página de la Agencia de Certificación Electrónica *(www.ace.es).*

ENEKO

Lo que nos depara el futuro

El siguiente paso de la firma digital será el establecimiento de una tarjeta personal inteligente que combine el carné de conducir, licencias varias (caza, bibliotecas, etc.), la seguridad social, el registro de los vehículos, los seguros y otros. Servirá, además, para la votación electrónica y para acceder al telechequeo y a otros servicios de telemedicina, que ya están en proyecto.

blogs 20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Una teoría evolutiva

Las empresas todopoderosas que ganaban dinero en los noventa casi sin ser conscientes se ven obligadas a modificar su estrategia si pretenden seguir siendo grandes. Microsoft ha cambiado su política con respecto a Linux y comienza a orientarse a Internet para competir con Google. Es posible que los esfuerzos no sean suficientes como para lograr cambios revolucionarios, pero al menos se está trabajando en ello. Por otro lado, Apple ha anunciado la eliminación de los sistemas anticopia de sus canciones, su navegador Safari para Windows y que otras compañías puedan desarrollar para su iPhone. La SGAE, por el contrario, sigue aferrada a la idea de que los usuarios deben pagarle lo que está dejando de ganar por no saber/querer idear soluciones alternativas. El problema reside en lo que pretenden arrastrar en su caída. Cuando una empresa se queda sin mercado, o se reorienta, o muere. Es un grave error querer que otros pasen por caja para mantener un sistema que no es capaz de mantenerse a sí mismo.

Cuando una *empresa se queda sin mercado, o se reinventa, o acaba muriendo*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA

MOTOFONE F3. Motorola lanza un teléfono que combina el precio de los terminales de bajo coste, la facilidad de uso y el reconocimiento de una marca asentada en el sector. La pantalla está realizada con la tecnología Electrophoretic Display, que permite una buena visibilidad incluso en situaciones de mucha luz solar. Su ancho teclado, sus iconos gráficos y su resistencia lo convierten en un terminal fácil de usar y apto para el uso diario. 40 €.



GARMIN NÜVI 200. Un navegador de tan sólo 2 cm de grosor y 148 g muy fácil de utilizar. Ofrece mapas ampliables en 2D y 3D, avisa de los radares de velocidad y cuenta con un botón de bloqueo para que no se interrumpa la ruta aunque se presione la pantalla accidentalmente. 199 €.



UMPC RIM 1000. El nuevo PC ultramóvil de Medion acorta la distancia entre un Notebook y un PDA, con un teclado que facilita la entrada de datos, pantalla táctil, un lápiz puntero y botones laterales. Estará disponible en el mercado a partir del mes de julio. 999 €.

iMV712. Un sistema de audio y vídeo para iPod y MP3 de Altec Lansing, con una pantalla panorámica de alta definición de 8,5 pulgadas y dos altavoces con tecnología SFX. Incorpora un dock universal de Apple y una clavija extra para acoplar otros dispositivos MP3 o MP4. 399,90 €.

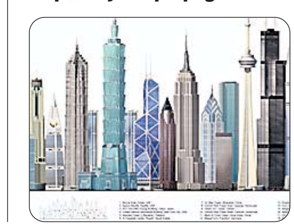




Microcar Museum
Una fotogalería de vehículos enanos de diferentes épocas, modelos y fabricantes, con todos sus datos técnicos.
http://microcarmuseum.com



Una de rascacielos
Los edificios más altos del mundo, distribuidos por países y ciudades, con sus fotos, medidas, arquitectos, año de construcción...
http://skyscraperpage.com



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

Combates QUE SE RENUEVAN

El clásico de recreativa **'Mortal Kombat'** modifica su sistema de lucha para adaptarse al universo Wii

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Mortal Kombat: Armageddon es la decimosexta entrega de una saga que marcó un antes y un después en los juegos de lucha por sus contenidos violentos explícitos.

Con un origen de máquina recreativa, y pese a que algunos consideran que en este tipo de títulos ya se ha visto casi todo, los juegos históricos están apostando por renovarse para llegar a las nuevas generaciones de usuarios. Es el caso de esta versión para Wii, la consola de Nintendo, en la que la forma de manejar el mando aporta nuevas posibilidades al juego.

Forma de juego

El mando de recreativa ofrecía una forma de jugar que cambió cuando la saga llegó a las consolas de sobremesa y a las portátiles. Pese a que el título ya salió hace tiempo para PlayStation 2, lo más llamativo de esta entrega es que el jugador tendrá que olvidarse de sujetar un mando con las dos manos y pulsar botones.

Aunque también se puede jugar con el mando de la GameCube, cambia la forma de juego porque los golpes y combos se realizan moviendo el mando en el aire. Esto hace que *MK: Armageddon* requiera de un proceso de aprendizaje, pero también le aporta un aire fresco y una nueva forma de jugar.

El golpe de gracia

Uno de los aspectos más apreciados por los fans de la saga son las denominadas *fatalities*, es decir, los violentos golpes que acaban con el contrario. Esta edición permite la creación de *fatalities* propios a través de movimientos de muñeca. Los jugadores que adquieran cierta técnica pueden competir con otros a través de Internet, haciendo uso de los movimientos únicos que han creado.

El juego incluye más de 60 personajes históricos (se puede consultar su biografía en Internet), nuevos modos de juego y, al igual que con las *fatalities*, opciones para crear personajes propios, eligiendo las capacidades, personalidad y mirada del luchador.

MK: Armageddon es una forma distinta de retomar los clásicos, un título largo plagado de extras que se van descubriendo a medida que se avanza en el juego.

15 AÑOS DE SAGA

La historia de una lucha

Han pasado 15 años desde que el primer *Mortal Kombat* vio la luz, inaugurando un tipo de lucha *gore* que ha sido seguido por muchos otros. En principio fue creado por la compañía Midway para plantar cara a *Street Fighter*, de Capcom, el juego de lucha más popular del momento. Lo logró, ya que se mantenía en un género de éxito a la vez que innovaba en el sistema de combate. Básicamente, se diferenciaba de *Street Fighter* en los elementos sangrientos, que hasta entonces no se habían mostrado con crudeza. Aunque en la actualidad hay varios títulos de lucha que superan a esta saga en potencia gráfica y posibilidades, está considerado por los expertos como un clásico que merece la pena probar.

El control de las batallas cambia, pero no su esencia.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Midway** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***http://mkarmageddon.com/***

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Sufre, 'Jefe Maestro'

El éxito de Xbox llega a los PC en una adaptación magistral sólo apta para Windows Vista

Halo 2 es uno de los mejores títulos de acción de todos los tiempos. Después de un lanzamiento exclusivo en Xbox, cuando Microsoft anunció que saldría también para PC, fueron muchos los que auguraron un gran éxito de ventas. Tres años después, el título protagonizado por el *Jefe Maestro* llega a los ordenadores, pero sólo a los que tengan instalado Windows Vista. Y esto es una cortapisa importante. Una vez superado este problemilla, que dejará fuera de juego –nunca mejor dicho– a un buen porcentaje de jugadores potenciales, la adaptación es excelente. Con una gran jugabilidad, el título permite configurar todas las funciones del teclado y el ratón. Además, se puede jugar con el mando de Xbox 360. *Halo 2* para PC es una conversión impecable y mejorada de este juego de acción que dejará boquiabiertos a todos aquellos que no pudieron jugarlo en su plataforma predecesora. Un título espectacular que merecía menos exclusividad para alcanzar la perfección.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PS2). **2** 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PSP). **3** 'Need for Speed Carbono Platinum' (PS2). **4** 'New 'Super Mario Bros' (Nintendo DS). **5** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **6** 'Mario Strikers Charged Football' (Wii). **7** 'God of War II' (PS2). **8** 'Forza Motorsport 2' (X360). **9** 'FIFA 07 Platinum' (PS2). **10** 'World of Warcraft Castellano' (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

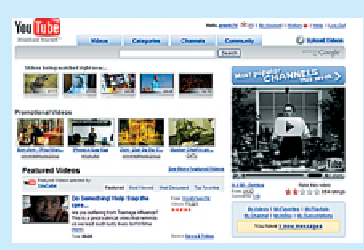
PASO A PASO

EDITA VÍDEOS EN YOUTUBE

YouTube nos ha permitido hasta ahora 'colgar' en internet todos los vídeos que queremos compartir con amigos o familiares o aquellos que simplemente queremos poner a disposición de la comunidad internauta. Sin embargo, para componerlos necesitábamos un programa de edición de vídeo. Ahora YouTube lanza Remixer, para que desde su página web podamos editar los vídeos con una herramienta de fácil manejo.

1 REGISTRO. Los pasos en la edición de vídeo son muy claros: captura de imágenes, edición y efectos y creación del vídeo. En Remixer lo primero que hay que hacer es registrarse como usuario con tu correo electrónico y tu nombre. Después entra en YouTube con tu cuenta personal para subir cuantos vídeos quieras.

2 SUBIDA. Subir vídeos es rápido y no muy complicado. Primero debes señalar una categoría que describa el vídeo (incluye palabras clave para que el motor de búsqueda lo localice en función de las peticiones de los usuarios). Después, localizar el archivo del vídeo en tu disco duro, cuidando que no ocupe más de 100

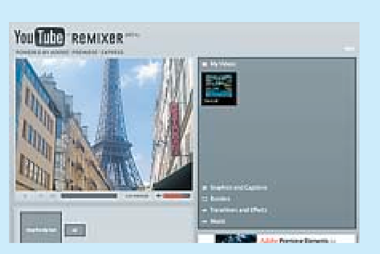


MB y que tenga la calidad necesaria. Finalmente, pulsa el botón **Upload** y comenzará el proceso de subida, que repetirás tantas veces como vídeos quieras subir.

3 EDICIÓN. En nuestra página personal de vídeos ya subidos a YouTube aparece un nuevo botón, **Remix Vídeo.** Si lo pulsas accedes a la nueva aplicación de edición de vídeo. Decide qué vídeos quieres utilizar de los que aparecen a la derecha y arrástralos a la ventana de la izquierda, donde hay una línea de edición.

4 FOTOS Y TRANSICIONES. Puedes añadir transiciones, sonidos (música), efectos e incluso bordes. Ten en cuenta que es un editor *on line* en pruebas, por lo que no tiene gran velocidad. Arrastra las transiciones y los bordes al lugar donde quieras insertarlos para ir creando el vídeo final de forma secuencial.

5 SONIDO Y PREVISUALIZACIÓN. Para añadir música también dispones de un sistema que te deja subir la canción que necesites. Además, cuentas en todo momento con un botón para previsualizar el vídeo, para que compruebes cómo va quedando.



6 VÍDEO FINAL. El botón **Publish** permite subir el vídeo editado a tu galería de vídeos en YouTube. Sólo pulsa y espera. El sistema de subida es idéntico al de YouTube.

INTERNET

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

Para leer SIN PASAR PÁGINA

Si te gusta la pantalla, ya no necesitas comprar papel: **el ciberlibro se impone**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

No hay que exagerar, porque el libro seguirá siendo un buen compañero, pero los grandes volúmenes, los diccionarios, manuales, las enciclopedias y guías telefónicas, que ocupan demasiado espacio y son engorrosos de manejar, están llamados a desaparecer. Los sustituirá la consulta en pantalla.

DATOS ÚTILES

Gratis → Cada vez hay más sitios donde puedes descargar libros sin pagar. Para empezar, todos aquellos que, por ser antiguos, ya no están sujetos a derechos de autor. También, muchas librerías *on line* ofrecen algunos títulos gratuitamente como oferta promocional.

Críticas → La piratería será cada vez más frecuente y esto es algo que autores y editores deben saber. También es cierto que los libros convencionales duran más que los soportes magnéticos.

Si quieres comprar → Un gran número de librerías venden todo tipo de libros electrónicos *(e-books).* Pagas y descargas. Al prescindir de intermediarios, son bastante baratos, y compensa, si no te importa leer en la pantalla o imprimir lo que quieras conservar en papel. La página *www.todoebook.com* informa muy bien y proporciona multitud de enlaces.

Si no quieres comprar → Varias organizaciones han digitalizado miles de obras literarias. Ya no tienes que comprar ningún libro de Cervantes, porque la Universidad de Texas *(www.utexas.edu)* ofrece gratuitamente sus obras completas. Es especialmente recomendable la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes *(www.cervantesvirtual.com),* donde puedes leer gratis miles de libros de diferentes materias. Además, facilita enlaces a obras disponibles en la Red en otras bibliotecas virtuales, en catalán, gallego y diversas lenguas extranjeras. La Biblioteca Virtual Universal, de Argentina *(www.biblioteca.org.ar),* dispone de 15.000 libros digitalizados, muy bien escogidos. Tendrás que estar atento, pues cada día aparecen nuevos sitios donde escoger.



La informatización de los libros de referencia está siendo muy rápida debido a la demanda.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA



Aplicaciones en la Red

YouTube ha presentado su editor de vídeos *on line.* Aunque demasiado sencillo para personas con experiencia, la compañía añade así funciones a una web que es tan sencilla como exitosa. Google, su propietaria, es una auténtica maestra en la creación de aplicaciones que funcionan a través de Internet. Su modelo de negocio pasa para ella, en buena parte, por crear utilidades gratuitas que sean utilizadas por millones de personas. Es indudable de que se trata de un sector en auge y de que poco a poco se está convirtiendo en una alternativa a los programas cerrados. Pero para ello se debe optimizar la seguridad, además de garantizar un sistema estable. Las aplicaciones *on line* crecerán porque son cómodas para el usuario. Son gratis y se pueden utilizar en cualquier ordenador. Pero con unos archivos almacenados o tratados en la Red, la protección de datos es un tema vital. Aunque no es el caso de esta aplicación de YouTube, la meta para Google consiste ahora en que el usuario confíe plenamente en estas herramientas. Además, la compañía ha echado el resto lanzando YouTube en nueve países más, incluida España. El negocio está en la Red, y Google lo sabe. Fue la primera en saberlo.

Con unos archivos *almacenados o tratados en la Red, la protección de datos es vital*

Por cierto, mañana se celebra el Día Europeo de la Música, ¿está usted preparado para que esta celebración se convierta en una oda a la relación entre música y piratería?

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

YAHOO!, A POR GOOGLE

«Lo tienen chungo, ya pueden ir innovando en algo...»

Yahoo! cambia de directiva en un intento de 'coger' a Google. Jerry Yang, cofundador de la compañía, asumirá el puesto de presidente ejecutivo.

Pues podrían empezar porque su sistema de anuncios para *webmasters* funcione fuera de Norteamérica. A Google le da igual de qué parte del mundo sea la página, su *adsense* no está en cabeza por nada. *Mambo.*

Y que aumenten el espacio y la transferencia en Geocities, que da pena. Y que solucionen de una vez la cagada de su correo cuando entras con Firefox, que desde hace mucho se sabe que es adrede. Y que no se bajen los pantalones ante la administración yanqui a las primeras de cambio. Y que... *Y que!*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Pues como Google siga mejorando al ritmo que lo están haciendo sus servicios, muy, pero que muy chungo lo tienen los amiguetes de Yahoo. Ya pueden sacar algo revolucionario a la voz de ya... *ERU82.*

Yahoo plantea una nueva directiva pero con los intereses de la anterior, y Google es imparable. No van a tener éxito por muchas personas que cambien. *Mamarrachi.*

LA WEB DEL CONGRESO

La Asociación de Internautas insiste en los fallos de seguridad de la web del Congreso. Por Internet corren claves de acceso y las indicaciones para «atacar la página». El Congreso lo niega todo y sólo reconoce fallos de compatibilidad.

Por no hablar de la tremenda chapuza que ha hecho. Ver el código fuente de la página de inicio da escalofríos. Definición de estilos a punta pala, la etiqueta <html> se abre no sé cuántas veces (yo pensaba que las CSS estaban para algo), maquetación con tablas... La culpa no sé si será del Congreso, lo que está claro es que es un desastre. Aunque buena parte de culpa sí que tiene por no vigilar en qué se gasta el dinero de los contribuyentes. *Maldito.*

Y luego está el precio. Aunque dicen que no ha subido tanto, ahora son 200.000 euros. ¡Hay que joderse! Las hojas de estilo están a pelo en el código en vez de estar en un archivo independiente, etc. Vamos, que lo que hay montado no vale ni 1.000 euros. Claro, que como lo pagamos todos... *Lamp.*



DOS CLICS

Me parezco a...

Cuelga tu fotografía y comprueba a qué famoso te pareces. Sólo tienes que registrarte. ***www.myheritage.com/FP/Company/tryFaceRecognition.php***



Dibujos con gancho

Toda la información sobre diferentes géneros de cómics, sus autores, librerías, concursos, bibliotecas, editoriales... ***www.guiadelcomic.com***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN **www.20minutos.es**

LOS **zombis** ATACAN DE NUEVO

Los **'no-muertos'** más famosos regresan con una entrega en la que los movimientos son esenciales

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Con once años de vida, *Resident Evil* se ha convertido en un clásico por saber aunar con éxito la acción más trepidante con elementos de terror clásico. Los zombis que se rebelan contra los humanos es un argumento tratado hasta la saciedad en el mundo del cine, que en su versión en videojuego logra infundir un miedo más cercano a los que osan coger el mando.

Con 15 entregas a sus espaldas, este *Resident Evil 4* vio por primera vez la luz hace dos años, para Nintendo GameCube. Después de pasar por PS2 y PC, llega a Wii con una novedad importante: la forma de controlar a los personajes.

El protagonista de esta nueva entrega es León, un policía al que ya pudo verse en *Resident Evil 2*. De nuevo tendrá que enfrentarse a una realidad horripilante. El tiempo ha pasado también en el videojuego y, en apariencia, no queda rastro del virus que antaño había convertido a las personas en zombis. El nuevo trabajo de León, que vivió todo eso, le trasladará a España, donde descubrirá que la historia del virus no ha terminado. Aunque es una adaptación de un título con dos años de antigüedad –y este aspecto se deja notar en ocasiones en el apartado gráfico–, Capcom ha realizado una revisión interesante.

Personajes y armas

Al entorno terrorífico se suma la posibilidad de profundizar en un personaje que sólo se había esbozado con anterioridad. Pero es la forma de controlar personajes y armas lo que convierte a esta adaptación en un título nuevo.

> **El sistema de** control permite disfrutar de este juego de forma distinta a las entregas anteriores

Como ya se ha visto en otros juegos de acción de la consola de Nintendo, el mando –dividido en dos partes– se utiliza como si fuera una pistola, un machete o los propios puños.

El sistema de control es más real, por lo que la inmersión en este género de terror es absoluta. Cuando el jugador maneja una pistola, sujetará el mando como si fuera de verdad un arma, apuntando a la pantalla. De esta forma, Nintendo aprovecha todas las posibilidades de su consola para revivir títulos que de otra forma habrían agotado su trayectoria.

EL SALTO A OTROS FORMATOS

Milla Jovovich ha protagonizado las dos películas que se han hecho sobre *Resident Evil*. Todo apunta a que hará lo mismo con la tercera, que se encuentra en preparación. Con el mismo argumento que el videojuego, las películas narran una historia ambientada en un centro de investigación genética en el que se ha propagado un virus que ha convertido a los trabajadores en zombis. La saga de Capcom también ha dado lugar a siete novelas de la escritora S. D. Perry, especializada en historias de ciencia ficción.



El protagonista llega a una aldea española y sus habitantes no son todo lo hospitalarios que se podría esperar.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMA: **Wii** ● GÉNERO: **Acción / Terror** ● PRECIO: **34,95 €** ● EDAD: **a partir de 18** ● WEB: ***http://www.res-evil.com/re4***



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra de risa

'Metal Slug Anthology' es una buena oportunidad para retomar un clásico

La primera entrega de *Metal Slug* vio la luz en los salones recreativos. Desde entonces ha logrado hacerse con una legión de jugadores que disfrutan de sus simpáticos personajes. Se trata de una saga de acción en 2D conocida por sus seguidores como 'machacabotones', por lo que el jugador no debe esperar encontrarse con gráficos impresionantes. A cambio, se ofrecen horas de diversión en una recopilación que aúna los siete títulos que han visto la luz en varias plataformas. Su mayor atractivo, además del aspecto retro y de las formas exageradas, es la sencillez de la dinámica, que se resume en disparar a lo que se ponga delante. Como en todo juego por fases que se precie, al final de cada nivel aparecerá un jefe malísimo con el que habrá que emplearse a fondo. Más allá de la forma de juego, su principal baza es haber sabido adaptar todo un clásico a máquinas de nueva generación, como PS2, PSP y Wii.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 6' Platinum** (PS2). **2** **'Dragon Ball Z Shin Budokai 2'** (PSP). **3** **'Runaway 2'** (PC). **4** **'Singstar Pop Hits'** (PS2). **5** **'Pro Evolution Soccer 6' Platinum** (PSP). **6** **'Brain Training'** (Nintendo DS). **7** **'Singstar Pop Hits' + dos micrófonos** (PS2). **8** **'New Super Mario Bros'** (DS). **9** **'Pokemon Ranger'** (DS). **10** **'Need for Speed Carbono' Platinum** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

MEMORIA DEL ORDENADOR COMPARTIDA

Compartir ordenador no es fácil, aunque si establecemos unas normas mínimas, no tiene por qué haber problemas. Una de las situaciones más comunes cuando se comparte una máquina entre varios usuarios es que uno instale aplicaciones sin freno y deje sin espacio a los demás. Para evitarlo, se pueden establecer cuotas de disco; es decir, definir que cada usuario tenga un espacio del que no pueda pasarse.

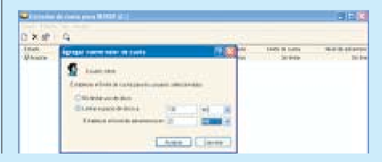
1 PERFILES. Para establecer cuotas es necesario tener permisos de administrador sobre el equipo y el disco duro debe tener formato de sistema de archivos NTFS. Si el formato del disco es el de FAT32, la pestaña que permite regular la cuota no aparecerá.

2 ASIGNAR LA CUOTA. Haremos clic con el botón derecho sobre **Mi PC** y pulsaremos sobre **Propiedades**. La última pestaña de las que se muestran en la ventana es la de **Cuota**. Si hasta el momento estas cuotas no han sido definidas, esta ventana nos informará de que las cuotas de disco están deshabilitadas. Para comenzar a establecerlas, habrá que pulsar sobre la casilla **Habilitar la administración de cuota**. Si marcamos la pestaña **Denegar espacio en disco a usuarios que excedan el límite**, éstos no podrán seguir instalando programas cuando hayan utilizado toda su asignación. En el apartado **Seleccionar el límite de cuota** tendremos que escribir el espacio máximo que puede utilizar cada uno. En **Establecer el nivel de advertencia** podemos especificar si queremos que se avise a los usuarios cuando están llegando a su límite.



3 TODOS SOMOS IGUALES. Si queremos asignar el mismo espacio en disco a todos los usuarios del ordenador, activaremos las pestañas **Habilitar la administración de cuota** y **Denegar espacio en disco a usuarios que excedan el límite.**

4 CADA CASO ES UN MUNDO. Para definir las cuotas en función del usuario habrá que ir a la ventana de **Cuota** y activar las casillas **Habilitar la administración de cuota** y **Denegar espacio en disco a usuarios que excedan el límite.** Al pulsar sobre **Valores de cuota** aparecerá una nueva ventana. Pulsaremos de nuevo sobre **Cuota** y ahí sobre la opción **Nueva entrada de cuota,** luego **Seleccionar usuarios** y después en **Avanzadas.** Si hacemos clic sobre **Buscar ahora** se mostrará la lista de los usuarios del ordenador. Seleccionaremos al usuario y una nueva ventana nos preguntará cuál es el espacio que queremos otorgarle. Sólo habrá que asignarle los valores igual que hicimos en el paso 2.



TECNOLOGÍA

TODA LA INFORMACIÓN TECNOLÓGICA EN EN www.20minutos.es

LLAMADAS gratis POR PUBLICIDAD

Las empresas llegan directamente al usuario y éste obtiene **tarifas más baratas**

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

En los últimos meses, varias compañías se han lanzado a ofrecer productos y servicios a cambio de que el usuario acepte recibir anuncios directos. La mayoría se centra en contenidos multimedia, y el usuario obtiene lo que desea a cambio de escuchar unos minutos publicitarios, como en SpiralForg *(www.spiralfrog.com)*.

Hace tiempo que el presidente ejecutivo de Google, Eric Schmidt, vaticinó que el futuro de la telefonía móvil pasaba por las llamadas gratuitas a cambio de publicidad. Los operadores lo consideran una especie de subvención –y algunos usuarios, una invasión de su intimidad–. Aun así, las empresas insisten en que el usuario debe aceptar expresamente la publicidad, ya que es la única forma de que sea efectiva y de que el anunciante tenga la garantía de que la inversión es rentable.

España va con retraso

Este mercado ingresará más de 200 millones de euros en España en 2011, según datos de ADS Media, compañía especializada en este tipo de publicidad. España, con más de 45 millones de teléfonos móviles, va con retraso en la aplicación de estos sistemas. El mercado de la publicidad en móviles a cambio de servicios, que comenzó en 2005, está operativo en EE UU, Asia y Europa, donde Inglaterra es el país más activo.

El usuario puede recibir estos servicios en las llamadas: la publicidad se incorpora al sonido de la misma o como tono de espera; o en mensajes: la publicidad llega en forma de texto, imagen o vídeo. Los expertos auguran un cambio de concepto sobre la telefonía móvil, con llamadas más baratas, además de mensajes, minutos de navegación por Internet o archivos multimedia gratuitos.



Los jóvenes de 14 a 21 años son un colectivo muy atractivo para las empresas publicitarias. ARCHIVO

Xavier Buyse CONSEJERO DELEGADO DE ADS MEDIA

«La factura del móvil puede reducirse hasta la mitad»

¿Cuándo se pondrá en marcha masivamente la publicidad en móviles?
El momento ha llegado ya a España. Los operadores serán quienes actúen para asegurarse de que prospere el mercado de la publicidad.
¿Qué colectivo es más propicio para estos contenidos?
Los jóvenes de 14 a 26 años utilizan de forma muy intensiva los móviles, tienen muy en cuenta el gasto que hacen y son grandes usuarios de SMS, juegos y descargas. También los inmigrantes y los que gastan menos de 20 euros al mes, ya que lo usan sobre todo para recibir llamadas.
¿Cuánto puede ahorrarse en llamadas un usuario si acepta recibir publicidad?
La factura del móvil puede reducirse hasta la mitad. Los chicos de 14 a 21 años obtienen descargas de logos, melodías y juegos gratis. También pueden llegar a una bonificación en mensajería del 35% al 50%. Los inmigrantes pueden obtener hasta el 50% en llamadas a su país. En alguna aplicación, la mensajería puede ser gratuita.
¿Cómo ve el futuro ?
En cinco años la publicidad móvil estará totalmente implantada en nuestro país como gran medio publicitario.



BIO Tiene 43 años, es licenciado en Económicas y ha trabajado en Publipressmedia, Amena, Retevisión y Winterthur.

blogs20



BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

¿El fin de la radio?

Imagine que un día pone la radio y ya no emite música. No es que ya no se hagan melodías en el mundo, es que las emisoras de radio por Internet no pueden asumir los costes por derechos de autor que se les pretende imponer por difundir esa música. Deje de imaginar porque ese día ya ha llegado. *Savenetradio.org* organizó ayer un apagón de radios *on line*. En el centro del debate está una normativa que entrará en vigor el 15 de julio –apodada *El día en que la música muere*– por la que se pretende que todas las emisoras de este tipo, sean grandes o pequeñas, paguen en función de cada canción y cada oyente. Esto supondrá un aumento de ingresos de un 300% para las compañías discográficas, aunque también el cierre de muchas emisoras. Entre aquellos que se han organizado para combatir estas medidas hay grandes compañías, como Yahoo o Viacom, pero las más perjudicadas serán las radios pequeñas. Si estas medidas no se modifican, a partir del día 15 de julio se oirá mucha menos música en la Red y nadie obtendrá lo que busca. Me viene a la cabeza ese viejo refrán sobre la avaricia.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



el foro de 20minutos.es

JUEGO ANTIACOSO

«No les hace pasar el mal trago de delatar»

Un videojuego detecta el acoso escolar haciendo un test a los niños mientras juegan.

Me parece un invento genial, una forma de ayudar a los críos sin hacerles pasar el mal trago de delatar al culpable de buenas a primeras para que puedan sacar el dolor que llevan dentro. ***Opino Mil.***

Luego a educar con videojuegos y después... *¿El juego de Ender?* Mooooola. ***Maxx.***

Cuando yo era pequeño, esto eran «cosas de chiquillos» y ahora, de golpe, acoso escolar. La solución es rapida: quitar a los cabecillas de en medio. Pero es muy caro para la administración y, aparte, la Ley del Menor los exculpa de cualquier cargo. Vamos, que muy bonito lo del juego, pero coca y navajas siguen rulando por el patio. ***Ares.***

DE LOS INTERNAUTAS

Los internautas son más activos, tienen más amigos y menos depresiones, según el informe *Proyecto Internet Cataluña* (PIC).

Sí, sí, hay muchas personas que por tener el Messenger con 200 agregados afirman que tienen 200 amigos. ***Jajajajajaja.***

Eso es mentira, yo, por estar tanto tiempo en Internet, he perdido a mis amigos de toda la vida. ***Earl.***

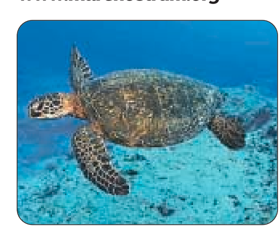


DOS CLICS

Vida bajo el agua

Toda la información sobre el mundo marino: técnicas de buceo, artículos de vela, navegación o pesca, ecología, paleontología...

www.marenostrum.org



Sucesos extraños

¿Te gustaba *Expediente X?* Esta página cuenta casos –supuestamente reales– de asesinatos, abducciones, sucesos sin resolver...

www.crimescene.com



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.*20minutos*.es

CÓMO ESCUCHAR MP3 en el coche

Si el vehículo **no dispone de reproductor,** puedes usar un cable adaptador o instalar tu propia emisora

IVÁN GARCÍA

Ya hace tiempo que el formato MP3 se impone como la forma más cómoda de escuchar música. Sin embargo, los fabricantes de coches parecían estar ciegos ante ello, y hace muy poco que ofrecen autorradios con esta posibilidad. Si tu coche aún no te permite escuchar MP3, no desesperes. Puedes conseguirlo.

CAMBIAR LA AUTORRADIO

Las autorradios de serie se integran en el vehículo con pantallas externas y mandos en el volante. Cambiar la autorradio es la solución más obvia, pero podría significar perder estas funciones. Hay cables adaptadores de interfaz para mantenerlas.

Un casete con un cable que lo conecte al MP3 es la opción más barata si aún tienes lector de cintas

Hay equipos con CD-MP3, con disco duro integrado, conector USB para leer MP3 de un dispositivo externo, ranura para tarjetas *flash* y entrada de línea para conectar cualquier fuente de audio. Busca un modelo que combine varios sistemas y, como mínimo, una entrada de línea.

A partir de 70 euros puedes encontrar equipos con entrada de línea, pero habrá que añadir el coste de la instalación y los cables adaptadores.

CABLE ADAPTADOR

Una solución menos drástica es mantener la autorradio de serie y aprovechar la conexión del cargador de CD para instalar una entrada estándar de audio.

Hace falta un adaptador específico para el modelo concreto de coche y autorradio, y que éstos lo admitan, pues no siempre es viable. Algunos especialistas en la distribución de estos cables son Connects2 *(www.connects2.com)* y Dension *(www.dension.com).*

El precio depende del modelo y, sobre todo, del coste de la instalación, pero puede llegar a salir más caro que una autorradio nueva de la gama económica. Si tenemos una que todavía usa lector de cintas, en cualquier tienda de sonido encontraremos una especie de cinta de casete de la que sale un cable para conectar el MP3. Cuesta unos pocos euros y no necesita instalación.

MINIEMISORA DE FM

Una opción muy económica, aunque con peor calidad de sonido y más incómoda, es instalar una pequeña emisora de baja potencia en la banda estándar de FM. Se conecta en lugar de los cascos de cualquier reproductor y se sintoniza en una frecuencia libre. Al sintonizar la autorradio en la misma frecuencia se recibirá el sonido del MP3.



Las posibilidades de escuchar tu música en MP3 en el coche se multiplican gracias a la tecnología.

Conexión USB. Algunos modelos cuentan con una conexión USB para leer archivos de cualquier memoria de este tipo. Es fácil encontrar una a partir de unos 30 euros.

El principal problema es que, en los viajes, podemos encontrarnos bajo la cobertura de emisoras locales que solapen nuestra señal, y puede ser necesario resintonizarlo.

EL IPOD JUEGA CON VENTAJA

Integración y seguridad

Gracias a su éxito de ventas, el iPod es el reproductor MP3 más fácil de integrar en cualquier coche, pues son muchos los fabricantes que han diseñado soluciones específicas para él. Con los mejores productos incluso se puede de controlar el MP3 desde los mandos de la autorradio, lo que supone una clara ventaja respecto a otros aparatos desde el punto de vista de la seguridad al volante.



Dar vueltas al coco

'Más Brain Training' supone un nuevo reto a la agilidad mental de los jugadores de la DS

Si una idea triunfa, exprímela. Eso es lo que piensa Electronic Arts con cada nueva entrega de *Los Sims,* y también parece ser lo que opina Nintendo con cada una de sus entregas de *Brain Training.* El arranque de la saga supuso llevar a la práctica una nueva forma de entender los videojuegos. Los expertos lo recibieron con los brazos abiertos, y gente que no se había planteado jugar a una consola comenzó a ver los videojuegos de otra manera. La compañía nipona no deja pasar la gallina de los huevos de oro, y un año después contraataca con *Más Brain Training.* El nombre no engaña: diez nuevos ejercicios (más uno secreto) en el mismo tono que la primera versión. Agilidad mental, retentiva o fluidez en el lenguaje son algunas de las pruebas con las que ejercitar el cerebro. El objetivo: conseguir una edad mental lo más parecida a la real. Una vez realizado el entrenamiento en solitario para evitar el ridículo, pueden competir hasta dieciséis personas.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Más Brain Training'** (DS). 2 **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PS2). 3 **'Ninja Gaiden Sigma'** (PS3). 4 **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PSP). 5 **'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' platinum.** (PS2). 6 **'Dragon Ball Z Shin Budokai 2'** (PSP). 7 **'Runaway 2'** (PC). 8 **'Singstar Pop Hits' + dos micrófonos, platinum** (PS2). 9 **'Resident Evil 4'** (Wii). 10 **'Need for Speed Carbono (Platinum)'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

INTERNET

CONSULTA TODAS LAS NOVEDADES EN www.20minutos.es

TODA LA información, A UN CLIC

Netvibes permite crear una página de inicio con los contenidos que te interesan

B. S.
20 MINUTOS

No siempre es fácil estar al tanto de lo que se publica en la Red. Servicios como *www.netvibes.com/20minutos* permiten configurar una página de inicio con todos los contenidos que le interesan al usuario, para que éste no tenga que navegar por cientos de páginas web para estar al día.

Además de acceder con un simple vistazo a las últimas noticias de *20minutos.es*, se pueden configurar distintos módulos para agregar los *blogs*, webs o redes sociales que el usuario visita con más frecuencia. Así, el usuario no tiene que navegar por decenas de páginas para acceder a los nuevos contenidos que se han publicado, sino que puede verlos todos juntos.

Contenidos a medida

La configuración es muy intuitiva, con ventanas que se mueven arrastrándolas con el ratón. Todos los contenidos son personalizables, se puede incorporar en esa misma ventana un acceso directo al correo electrónico o la mensajería instantánea, de forma cómoda y de un único vistazo.



El usuario puede configurar tantos servicios como páginas de interés tenga el navegante.

SERVICIOS PERSONALIZADOS

REGISTRO NECESARIO
Configuración

Para tener una página propia que sea visible en cualquier ordenador es necesario registrarse. Basta con introducir una dirección de correo electrónico y una contraseña.

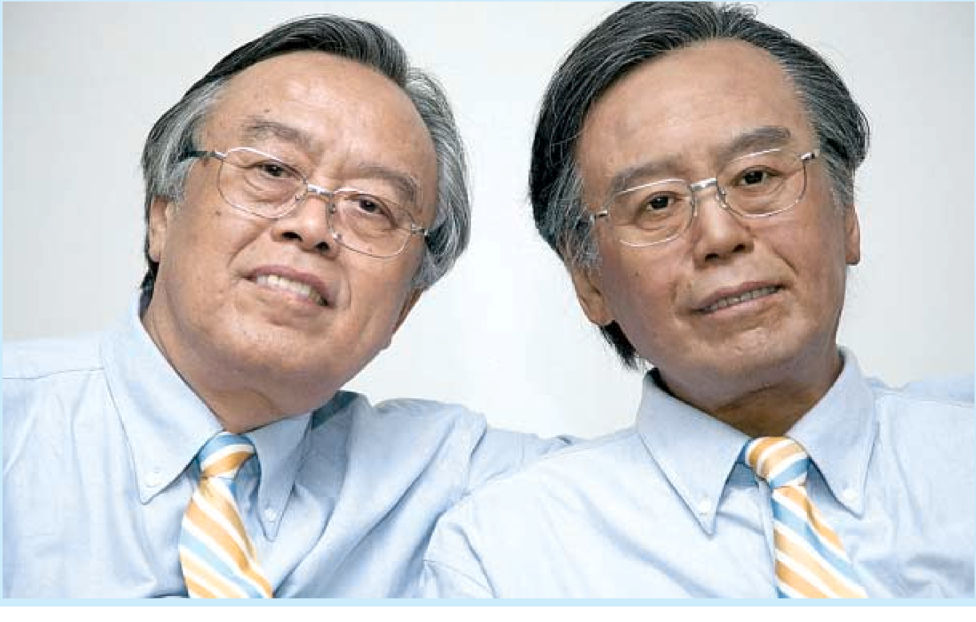


WIDGETS
Anadir contenidos

En la zona izquierda de la pantalla se muestran los servicios que se pueden agregar a la página personal. Calendario, lista de tareas o gestor de notas son algunos de ellos.

«TENGO un gemelo ROBOT»

El fabricante de robots y réplicas humanas Zou Renti acaba de presentar en Xian (China) su colección de figuras parlantes, entre las que hay una réplica suya. Es difícil distinguir quién es real y quién es su gemelo casi idéntico en la imagen (Renti es el de la izquierda). FOTO: A. BRADSHAW / EFE





blogs20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

¿Innova el iPhone?

Apple es una compañía acostumbrada al éxito. El iPhone es su último lanzamiento, anunciado como «la revolución de la telefonía móvil». Se trata de un terminal cuyas funciones van más allá de hablar por teléfono, aunque por el momento dista mucho de marcar un antes y un después en la telefonía móvil. Con un iPhone se tienen las prestaciones de un teléfono, un navegador y un reproductor multimedia. Pero no es el primer móvil que las incorpora, ni siquiera se puede afirmar que es el que mejor las ha integrado. Se le puede aplicar el concepto «revolucionario» si se piensa en la expectación que ha conseguido crear. Resulta difícil augurar si el iPhone será o no un éxito. El iPod tenía todas las bazas para convertirse en un dispositivo de minorías (formato de archivos propios, precio, ausencia de accesorios integrados, etc) y, pese a ello, ha logrado exterminar a buena parte de la competencia. Algunos análisis apuntan a que su precio no se sostiene para el tipo de público al que va dirigido. Pero con Apple nunca se sabe. Sus dispositivos entran por los ojos, no por la cartera, y con el iPhone ya se ha iniciado el insondable camino del *marketing*.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



ZONA 20 PUNTO

el foro de 20minutos.es

WII GANA EN JAPÓN

«No me extraña, con lo cara que es la PS3...»

La Wii superó a la PS3 por seis a uno en Japón el mes pasado. Las ventas de la Nintendo DS han contribuido al ascenso de la compañía.

¡Wii forever! La PS3 no tiene nada que hacer, ni en Japón ni en España. *S.*

No me extraña, con lo cara que es la PS3... *Gonzalo.*

Nintendo arrasa en Japón porque sus mandamases son japoneses y lo hacen todo a la japonesa. Vaya novedad, siempre ha sido así... Al igual que Sony y Microsoft siempre se han llevado el pastel mundial, que es lo que realmente importa en cuanto a ventas. *Yu.*

VENTA ILEGAL

Algunas páginas web venden productos rebajados para blanquear dinero, y otros comprados con tarjetas de crédito robadas o con datos bancarios obtenidos a través de *phishing*.

Yo por Internet no compro ni una bolsa de pipas. *Algo.*

Si quieren buscar ladrones, que vayan a cualquier sucursal bancaria. Esos sí que tienen todos nuestros datos. *Lo que hay que oír.*

Internet no es muy fiable. Hay que comprar en tu ciudad, a saber lo que te envían. En cuestión de coches y casas, sí se puede, porque tratas cara a cara con el comprador. *Mileidi********Z.*

CAJA DE HERRAMIENTAS

COMPARTE IMÁGENES CON QUIEN QUIERAS

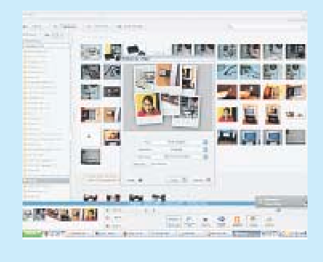
TUS FOTOS, EN LA WEB

Ahora, gracias a los álbumes *on line*, es fácil subir las fotos a la web, dejando libre la tarjeta de memoria para nuevas instantáneas. De este modo, podemos además compartirlas con otros usuarios. En este terreno, las soluciones más conocidas son Flickr y Picasa; sirven para lo mismo, pero no son iguales.

FLICKR. Es una comunidad fotográfica en Internet de Yahoo (*www.flickr.com*) que está disponible en castellano. Sólo es necesario crear una cuenta para disponer de 100 MB de espacio gratuito al mes, y comenzar a subir imágenes a través de un formulario en la web, mediante cualquier sistema operativo o incluso desde dispositivos móviles o mensajes de correo electrónico.

Lógicamente cuanto mayor sea el tamaño de las imágenes, menos fotos podremos subir cada mes. Pueden ir acompañadas de palabras clave que nos servirán para localizarlas en el buscador. Además, permite establecer qué fotos queremos compartir de forma privada, con amigos o familiares, y cuáles ponemos a disposición de todos los usuarios.

Flickr facilita ver en cualquier momento nuestras imágenes a través de un navegador de Internet, pero también podremos ver las de los demás usuarios y comentarlas. Además, permite ordenarlas por álbumes y colecciones. Si el sistema nos gusta y el espacio se queda pequeño, podemos activar una Cuenta Pro, que ofrece un espacio ilimitado por menos de 20 euros al año.



PICASA. Google también ha querido que sus usuarios puedan compartir imágenes a través de la Red. Picasa es un programa que se descarga desde su web (*www.picasa.com*) y que, una vez instalado en el ordenador, permite realizar funciones muy similares a Flickr. No obstante, la interfaz de trabajo es más completa y ofrece numerosas posibilidades en una sola pantalla.

El programa se organiza a modo de administrador de documentos, permitiendo visualizar en una columna todas las carpetas que contienen imágenes dentro del ordenador.

En el espacio más amplio de la ventana podemos ver una pequeña imagen de muestra de cada una. Además, en la parte superior e inferior aparecen varias herramientas que permiten mandar a imprimir, encargar impresiones a través de Internet, importar, grabar a un CD de forma rápida, etc.

Al contrario que Flickr, que es una aplicación totalmente *on line* que crea los álbumes en una web y sitúa las imágenes en un servidor, Picasa se instala en el ordenador y almacena las carpetas y las imágenes en el mismo, permitiendo la creación de álbumes *on line*.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

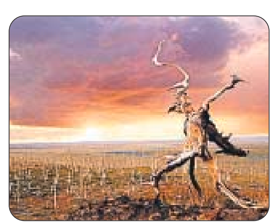
MIÉRCOLES 11 DE JULIO DE 2007



DOS CLICS

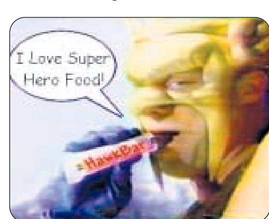
Entra en el top 10

Imágenes increíbles, tiernas, impresionantes... Cuelga las tuyas, o simplemente observa, comenta y vota las de los demás. ***www.whatatop.com***



Museo 'hero-food'

¿Quieres que tus hijos cojan más cariño a la comida? Muéstrales que los superhéroes también se alimentan. ***www.geocities.com/superherofood***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

LA OSCURIDAD SUENA A venganza

Mafia, **poderes sobrenaturales** y violencia son los elementos de 'The Darkness', un cómic que cobra vida

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Después de algunas adaptaciones del cómic al videojuego –que los expertos han considerado decepcionantes por no haber sabido aprovechar el valor de los personajes–, *The Darkness* se caracteriza por su fidelidad a una historia oscura, alternativa y alejada de convencionalismos.

El protagonista es Jackie Estacado, miembro de la mafia italiana estadounidense que porta *la oscuridad*, un ente que se despierta en su interior al cumplir los 21 años y que requiere de un anfitrión humano para poder expandirse.

El juego es un título de acción en primera persona que se ambienta en los bajos fondos de Nueva York. Enfrentado a su propia familia mafiosa y con sed de venganza, el protagonista utilizará las armas tradicionales de un asesino a sueldo, pero también tendrá que aprender a controlar sus recién estrenados poderes sobrenaturales, contra los que se rebela en ocasiones.

El videojuego refleja buena parte de la compleja historia que se desarrolla en el cómic, ya que a la infancia y adolescencia plagada de elementos violentos del personaje se suma la propia historia de *la oscuridad*.

Se trata de un poder que se transmite de padres a hijos y que sólo abandona al portador en el momento en el que concibe un hijo, lo que acarrea su propia muerte. Por ello, además de los elementos propios de venganza, el juego refleja una historia profunda y plagada de matices, con una especie de antihéroe vengador y atormentado.

Se trata de un videojuego recomendado solamente para mayores de 18 años, en el que, entre otras coas, destaca el doblaje, con el vocalista del grupo Faith No More en el papel de *la oscuridad*.



DESTELLOS

Con la fuerza del mal

El protagonista es portador de una fuerza que se basa en estas características:

Poderes. *La oscuridad* permite devorar a los enemigos y adquirir una fuerza inusitada.

La luz. El protagonista deberá apagar todas las luces que encuentre y buscar la penumbra, que le servirá para recargar fuerzas.

Bestia-humano. El espíritu que se apodera del personaje también puede manifestarse de forma física bajo la forma de *darkling*, un demonio que posee un cruel sentido del humor y que le ayudará a acabar con los enemigos.

Crecimiento del mal. Con un argumento y unos poderes no aptos para estómagos sensibles, la oscuridad se alimenta de almas humanas.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **2K Games** ● PLATAFORMAS: **Xbox 360, PlayStation 3** ● GÉNERO: **Acción** ● PRECIO: **59,95 €, 64,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.TheDarknessIsSpreading.com***



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Transporte animado

La joya de 'Final Fantasy' vuelve a dar sus frutos, esta vez con una historia de pequeños seres

Los *chocobos* son personajes de sobra conocidos en el universo *Final Fantasy*, unas aves de transporte que servían como vehículos a los protagonistas. Simpáticos y entrañables, no es la primera vez que se adentran en un videojuego por méritos propios. Pese a su aspecto, *Chocobo Tales* es una historia de rol para todos los públicos que se adereza con minijuegos y cartas. Así, dependiendo de ellas, tendremos unos poderes u otros en la batalla, como si fuera una alineación de defensa-ataque. Pero no sólo de enfrentamientos de cartas viven los *chocobos*, los desarrolladores han incluido otros modos que alargan la vida del juego por su rejugabilidad. Poderes mágicos, malvados de cuento y variedad de aventuras son los elementos que definen un título imprescindible para los amantes de *Final Fantasy* y para los que desean aproximarse a una saga que ha sabido escindirse lo necesario.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **'Más Brain Training'** (DS). **2** **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PS2). **3** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum** (PS2). **4** **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PSP). **5** **'Transformers The Game'** (PS2). **6** **'Dragon Ball Z Shin Budokai 2'** (PSP). **7** **'Ninja Gaiden Sigma'** (PS3). **8** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' plat.** (PSP). **9** **'Brain Training'** (DS). **10** **'True Crime: New York City'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO — ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

APAGONES MÓVILES

«Cobertura a cambio de cáncer»

Los apagones de móviles pueden sucederse durante todo el verano. Las operadoras culpan a los ayuntamientos. Haría falta duplicar el número de antenas para evitar los apagones. En menos de una semana ya ha habido dos, pero se esperan más a lo largo de los meses de julio y agosto.

Prefiero quedarme sin cobertura antes de que coloquen más antenas provoca-cánceres. ***Yo.***

Esos apagones son provocados. Existe cobertura suficiente, pero quieren obligar a que les permitan poner más antenas. ***acerswap.***

Si pensáis que las antenas de móvil provocan cáncer, no uséis el móvil. Os llega mucha más potencia a vuestra cabecita del terminal que de la antena. ***No tenéis ni p... idea.***

¿Dónde está el problema? Yo me he tirado toda mi vida sin móvil y de la noche a la mañana parece que estuviéramos perdiendo un servicio vital. A mí que no me pongan esas antenas a menos de un kilómetro de casa. Y menos si es para que los niñatos se manden SMS. ***Lol.***

W Entra en nuestros foros www.20minutos.es

Las operadoras piensan que somos gilipollas. Ofrecen más cobertura a cambio de cáncer, tú eliges. ***yo.***

Cómo criticamos a las operadoras... pero luego bien que nos gusta poder hablar con el móvil... ¡qué cinismo! Somos, detrás de Italia, el país europeo que más uso hace del móvil. ***Madrileño.***

CIERRE TECNIMAGEN

El último fabricante español de televisores de tubo ha comunicado que no puede afrontar el pago de dos créditos por valor de más de cinco millones de euros. Los propietarios dudan incluso que puedan indemnizar a los empleados.

Es que entre la pantallita plana y el culo del televisor no hay color. ***skinner.***

Renovarse o morir, no hay culpables, el progreso es imparable. ***El viejo.***

Qué lástima, el año pasado me regalaron un televisor Tecnimagen (yo lo quería de tubo) y es de lo mejorcito. Hubiera repetido. ***nome.***

¿Se traslada a tele tubi landia? ***Hog.***

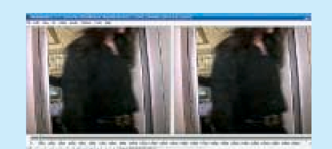
Viva la tele de tubo, vivan los casetes, los discos de vinilo, las cámaras de película... Viva la era analógica, que fue capaz de llegar a la Luna y tantas otras cosas. ***analógico empedernido.***

CAJA DE HERRAMIENTAS

NO HAGAS LA ABURRIDA **PELÍCULA DE SIEMPRE**

EDITORES DE VÍDEO

Editar y convertir el interminable material audiovisual de un viaje en una impecable película de pocos minutos nos permitirá, además, añadir efectos, rotulaciones y todo tipo de ornamentos que la harán más llamativa y divertida.



VirtualDub 1.7.2 (*www.virtualdub.org*) es un programa de edición de vídeo que permite crear películas rápidamente, de forma clara y sencilla. En primer lugar, admite la descarga de imágenes desde diferentes fuentes, ya sea la propia cámara de vídeo –siempre que ésta los almacene en tarjetas de memoria o disco duro– o archivos de vídeo que ya se encuentren en el ordenador.

Este programa se maneja mediante una sencilla interfaz de usuario. Una vez que hemos capturado la imagen, podemos recortar las secuencias que no nos gusten, cambiar el sonido y añadir efectos de color, entre otras opciones.

VirtualDub usa la edición lineal, admite captura de vídeo en formato AVI y hace el procesado de capturas de modo interno, sin utilizar muchos recursos del sistema. Además, permite seguir fotograma a fotograma todas las secuencias del vídeo y crear archivos con todo tipo de códecs para que puedan ser reproducidos en diferentes dispositivos. Si lo que necesitas es un editor que sirva para cortar vídeos, grabarlos con cualquier formato o eliminar sonidos no deseados, éste es uno de los programas más sencillos y, además, gratuito. Existe una versión en español que se llama SpanishDub 1.5.



VIDEO EDIT MAGIC 4.33. Aunque no es gratuito, al menos podemos hacer uso de él en su versión de evaluación (*www.deskshare.com*). Se trata de un completo programa de edición de vídeo que posibilita la captura y edición de películas sencillas. Al ofrecer una interfaz que permite *arrastrar* y *soltar*, resulta muy intuitivo.

El programa permite cortar, copiar, pegar, recortar y unir vídeos, incluso aunque tengan diferentes resoluciones de pantalla. Además, puedes añadir música o una narración a los vídeos, ya que separa los canales de sonido e imagen para trabajar con ellos individualmente, y agregar textos o gráficos sencillos a modo de rotulaciones o cabeceras.

Con Video Edit Magic se pueden capturar secuencias desde una cámara o cualquier archivo, por lo que es compatible con la mayoría de formatos de archivos de vídeo y sonido (AVI, MPEG, QuickTime, WMV, WMA, WAV, ASF, MIDI, JPEG, BMP, GIF, etc). Si quieres adentrarte en la edición de vídeo, pero primero quieres probar con algo fácil, ésta es la solución ideal.

INTERNET

➤ TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Delincuentes
A LA CAZA DE DATOS EN LA RED

Los ciberestafadores utilizan puntos vulnerables, como **el miedo o la avaricia,** para obtener la información que buscan

PABLO NIETO

Un remitente conocido, la promesa de ver unas imágenes impactantes o ganar dinero cómodamente son las estrategias preferidas por los ciberdelincuentes para obtener nuestros datos, tanto personales como de nuestras cuentas bancarias.

Los *crackers* utilizan las vulnerabilidades psicológicas de los internautas para conseguir lo que buscan. Y lo logran, ya que, según la Comisión Europea, los fraudes por Internet no dejan de crecer.

Todo el mundo es sensible potencialmente a emociones como el miedo, la avaricia o la inseguridad, y por ello los delincuentes perfeccionan sus técnicas en ese sentido. Su estrategia se centra en dos argumentos básicos: «Haga clic aquí para obtener un beneficio» o «Haga clic aquí para evitar que suceda algo malo». Principiantes, cazadores de gangas o gente confiada son el prototipo de personas que suele morder el anzuelo, aunque nadie está a salvo.

Respaldo de un conocido

Todos abriríamos un archivo adjunto o pincharíamos en un enlace si nos lo envía un amigo. Una de las técnicas más depuradas de los *spammers* consiste en extraer nombres de las listas de direcciones en las cuentas de mensajería. Aunque la dirección no sea exactamente igual a la del amigo, es muy probable que miles de usuarios piquen.

Hacienda, nuestro banco… son entidades fiables. Los *crackers* creen que si una autoridad dice que hagamos algo, vamos a hacerlo. Así puede llegar un aviso de que la declaración era errónea y en el que nos piden acceder a nuestra banca *on line.* El resultado es siempre el mismo, obtener nuestras claves.



El internauta está expuesto a variados ataques fraudulentos. ENEKO

También con mensajes a móviles

El SMiShing es un tipo de fraude a través de mensajes SMS que funciona prácticamente igual que los timos por correo electrónico. El usuario del móvil recibe un mensaje en el que le redirige a sitios web que ofrecen un premio. El fraude funciona porque el ofrecimiento no llega por el PC, sino por el teléfono, un dispositivo que consideramos seguro y del que no desconfiamos.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Intercambio 2.0

Hubo vida después del Napster de pago, y también la habrá después de eMule, en el caso de que sea necesario. La empresa española MP2P Technologies ha presentado Omemo, un sistema que aún está en pruebas y que varía la forma de intercambiar archivos. Su creador, Pablo Soto, es un viejo conocido para los defensores de la cultura compartida y acaba de presentar Omemo. Se trata de un programa con el que los usuarios comparten una sección de su disco duro. En él se pueden colocar los contenidos que se desea compartir con otros usuarios de Omemo, y el resto hará lo mismo por su cuenta. Se puede acceder así a millones de espacios con millones de archivos. Como novedad, cuando la persona que comparte el archivo se desconecta, el archivo no deja de compartirse, porque en realidad es como si el usuario ya sólo tuviese un acceso directo, y no el archivo original. El sistema se muestra como si fuese una unidad virtual y no hay forma de saber quién subió qué archivo, ni siquiera qué paquetes de información son los que tiene alojados en la parte del disco duro que cedió a Omemo. Complejo pero sencillo, ése es el resumen. Su rareza no proviene más que de la protección que se ha otorgado tanto al propio sistema como a los usuarios que forman parte de él, huyendo de posibles cierres. Lo único que no cabe en este inmenso disco duro virtual es el ánimo de lucro.



● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA

ZEN STONE PLUS, DE CREATIVE. Un ligero reproductor MP3 de 2GB, que permite almacenar hasta 1.000 canciones sin necesidad de instalar drivers, y que basta con *arrastrarlas.* Incluye radio FM, reloj-cronómetro, grabación de voz… y está disponible en seis colores. 69,99 €.





FLATRON L72H, DE LG ELECTRONICS. Esta gama de monitores ofrece la ratio de contraste más alto del mercado (5000:1), una velocidad de respuesta de 2ms, elf-Engine, primer chip que mejora la calidad del color y la función Ez-Zooming, que permite modificar la resolución con un único toque de botón.

NOKIA 6110 NAVIGATOR. Navegador GPS y teléfono móvil en un solo dispositivo. Permite explorar una ciudad, buscar los restaurantes de una zona, ver las previsiones meteorológicas o revisar las guías de viaje, ya sea en coche o caminando. Incluye mapas de España y Portugal. 439 €.





MOTO Z8, DE MOTOROLA. El primer móvil *kick slider* del mundo, un diseño curvado para acoplarse a la cara del usuario. Navegación, televisión, reproducción de vídeo y descarga MP3 en un solo dispositivo. 229 €.

SMU-M10, DE SONY. Este ratón óptico, disponible en azul, gris y blanco, cuenta con una ranura que permite enrollar el cable en el dispositivo para facilitar su transporte. Compatible con Microsoft Windows Vista, incluye un sensor de 800 ppp para mejorar la precisión y se conecta por USB sin necesidad de controladores. 29,99 €.





TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 18 DE JULIO DE 2007



DOS CLICS

Mi sabia abuela

Si no tenías abuela, ya tienes una. Esta amable mujer te da todo tipo de remedios caseros, dietas sanas, plantas medicinales... ***www.tuabuela.com***



Mafalda sigue viva

Es argentina, odia la sopa y se preocupa por la política. Este personaje, que nació en 1964, se mantiene como entonces en esta web.
www.mafalda.net





VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

APLICACIONES PARA **cerebritos**

Los juegos que potencian la **habilidad mental** y la retentiva están de moda en todas las plataformas

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Nintendo y su consola portátil iniciaron con *Brain Training* una serie de títulos inusuales hasta entonces, que se alejaban de los clásicos de acción, aventuras y estrategia para crear una nueva categoría: los videojuegos de inteligencia. Planteados en forma de pequeños retos que hacían mejorar a los usuarios en 'edad cerebral', los jugadores tenían que hacer pruebas para mejorar su primera puntuación.

Visto el éxito, a *Brain Training* se han sumado muchos otros, tanto para Nintendo DS como para PSP y teléfono móvil. Aunque se ha desarrollado algún título de este tipo para Wii, parece que las consolas portátiles son el formato idóneo para recibir estos juegos de partidas rápidas y máxima concentración. *Mind Quiz, Mas Brain Training* y *Big Brain Academy*, para DS, y *Hot Brain* y *P. Q.*, para PSP, son algunos de ellos.

El objetivo es casi idéntico en todos ellos: potenciar mediante la práctica habilidades que tenemos 'dormidas', como lógica, memoria, cálculo, lenguaje y concentración. Según datos de Nintendo, este tipo de títulos han hecho crecer el público aficionado a los videojuegos, que se ha ampliado a personas que nunca se habrían planteado jugar. A su vez, son muchos los que han adquirido una consola portátil con la aparición de este tipo de juegos. Mientras tanto, encuestas como la realizada por la revista *Puzzler Brain Trainer* indican que el *boom* de los dispositivos de almacenamiento portátil han creado una generación incapaz de memorizar.

Coordinación, rapidez o expresión oral son algunos de los desafíos que plantean estos juegos. El objetivo es que el cerebro se mantenga ágil.

La fiebre del sudoku

El sudoku, que se popularizó en Japón en la década de los ochenta, ha tenido un gran recibimiento entre el público español. Además de los juegos dedicados íntegramente a ellos –*Platinum Sudoku* y *Sudoku Master* (DS), y *Go Sudoku* (PSP), entre otros–, la mayoría de los títulos orientados a potenciar las habilidades mentales también los incluyen.



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Rol entre dos mundos

Ambientado en un mundo medieval, 'Two worlds' otorga una importancia vital a las decisiones

De momento en PC y próximamente en Xbox 360, *Two worlds* traslada al jugador a un mundo mágico en el que tendrá que decidir en qué bando está. A medio camino entre el rol y la acción, el título cuenta con una historia elaborada y amplios escenarios por los que moverse libremente. El jugador es el elegido para hacerse con el poder, para lo que tendrá que llevar a cabo alianzas, traiciones y distintos tipos de lucha. Con un apartado gráfico que supera en ocasiones a *Oblivion*, la gran calidad técnica se tiene que ver acompañada por un ordenador que esté a la altura, un hecho que dejará fuera a un gran número de jugadores. *Two worlds* es una maravilla para los amantes del rol y para los que no lo son tanto. Cada paseo supone numerosas batallas, por lo que en ningún momento se tendrá la sensación de soledad. Además del modo para un jugador, hay que destacar las posibilidades *on line*.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Más Brain Training' (DS). **2** 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PS2). **3** 'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' platinum (PS2). **4** 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PSP). **5** 'FIFA 07' platinum (PS2). **6** 'Brain Training' (DS). **7** 'Dragon Ball Z Shin Budokai 2' (PSP). **8** 'True Crime: New York City' (PS2). **9** 'Need for Speed Carbono' platinum (PS2). **10** 'Animal Crossing: Wild World' (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

EL PRECIO DE INTERNET

«Prefiero gorronearlo en el curro»

España es el segundo país más caro para acceder a Internet, según un estudio de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Internacional. Sólo nos supera Turquía, donde acceder a una conexión de un mega cuesta al mes unos 60 euros.

A ver si la gente se empieza ya a dar cuenta de este problema. Pensamos que estamos a la cabeza del mundo, cuando en realidad somos el culo... *asdf.*

Con lo caro que está Internet, prefiero gorronearlo en el curro. Lástima que tenga capado el e-Mule... *Bastardo.*

Todo el mundo a darse de baja de forma masiva, a ver si así se dan un poco de cuenta. *ciber.*

El acceso a la información debería ser gratis! ¡Por una España libre y culta! Es la única manera para poder elegir bien a la hora de acceder a las urnas: tener la máxima información posible. Es la única manera de que España progrese. ***Lola.***

Además de ser cara, te inflan las facturas con servicios que no te dan y que no se corresponden con las ofertas que te hacen. Y si quieres darte de baja... ármate de paciencia. Estamos ante la nueva especulación. ***jmm.***

¿Hay alguien en España que dude de que somos el país más avanzado de África? Porque cada vez estamos más lejos de Europa. ¡Viva el *chanchulleo* nacional! *DDM.*

CONTROL DE DESCARGAS

Las sociedades de derechos de autor pretenden controlar las descargas a través de los operadores. La sociedad belga de derechos de autor ha emplazado a Belgacom, operador de telecomunicaciones, para que antes de ocho días impida que sus obras se descarguen por Internet. La SGAE ve sus objetivos más cerca.

Existe un derecho a la privacidad que la SGAE quiere pasar. Yo en mi casa podré hacer lo que quiera mientras no moleste a mi vecino. Lo que faltaba es que me controlasen las descargas, empiezan por ahí, te cazan una IP y pueden controlar todo lo que haces en tu PC.

Internet es una zona libre, cualquier intento de cerrar una puerta conducirá a la apertura de mil ventanas. *Lancelot.*

¿Y por qué saben que tienes un programa de descargas en tu ordenador? Porque te han instalado un programa espía... y eso es un delito. *Cachis.*

CAJA DE HERRAMIENTAS

CORREO, MENSAJERÍA E IMÁGENES, TODO EN UNO

HERRAMIENTAS UNIDAS

Al igual que Yahoo, Google y Microsoft están centralizando, poco a poco y de forma individual, todas sus herramientas de comunicación en un único entorno, Lycos también apuesta por unificar todas estas aplicaciones y ha lanzado Jubii.



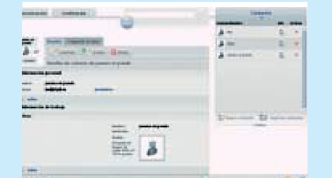
Lycos Jubii *(www.jubii.es)* es un programa que permite al usuario gestionar todas sus herramientas de comunicación en un único entorno y así poder llevar a cabo las actividades de comunicación digital desde una misma dirección en Internet. En lugar de tener un programa para mensajería instantánea, otro para el correo, otro para llamadas de voz sobre IP y otro para compartir fotos, desde Jubii es posible gestionar todas estas funcionalidades a la vez y desde una única web.

Su interfaz ha sido simplificada al máximo y su apariencia es muy similar a la de cualquier administrador de correo. Sin embargo ofrece, además del clásico servicio de correo electrónico en la web, diferentes funciones para compartir archivos y algunos servicios de comunicación entre usuarios. Así, se puede enviar un correo electrónico, pero también compartir archivos de imágenes y documentos y comunicarnos a través de mensajería instantánea y llamadas por teléfono.

Jubii es un combinado que agita en su coctelera los servicios que se han comenzado a popularizar con la llegada de la web 2.0. Sin embargo, aún aglutinando diferentes posibilidades, está desarrollada para ser sencilla y y funcionar íntegramente desde Internet sin que los usuarios tengan que instalar ninguna aplicación en el ordenador.

Con una sola cuenta, el usuario puede hacer uso de todos los servicios. Y para que entre tantos archivos y funciones siempre podamos localizar lo que queremos, Lycos ha incluido un sistema de etiquetado inteligente. Estas etiquetas o palabras clave pueden estar relacionadas con cualquier contenido de la página, como mensajes, imágenes y contactos. De esta forma, con una sola palabra es posible acceder a cualquier contenido sin que importe el lugar en el que esté almacenado dentro de nuestra cuenta Jubii.

Desde Lycos han anunciado que, además de incluir servicios de mensajería corta para teléfonos móviles y llamadas a móviles, pronto comenzarán a ofrecer servicios relacionados con la comunicación a través de Internet. Ya es posible acceder a demos de aplicaciones como Jubii Flirt



(una comunidad de citas gratuita), Jubii World (una comunidad de chateo con posibilidad para intercambiar fotos) y Jubii Pages para compartir fotos y vídeos.

INTERNET

➤ TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Hacker FRENTE A CRACKER EN LA RED

La cultura hacker no piratea programas, se mueve en un ámbito donde todo **el software es gratuito**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hacker es la palabra peor usada en la historia de la informática. Nos sugiere delincuencia, piratería digital, robo, entrada no autorizada en sistemas, etc. Pero es un error: la persona que hace esos actos no es un hacker, sino un cracker (de *crack*, agrietar, hacer una fisura), que se dedica a violar la seguridad de sistemas ajenos.

Con la difusión de Internet, el término hacker se ha popularizado y es importante saber a qué nos referimos. Son benefactores: gracias a ellos existe y funciona la Red.

FORMACIÓN

Olvidemos el estereotipo de adolescente punk que trabaja en una habitación desordenada y descifra códigos blindados de algún gobierno.

La mayor parte de los hacker tienen más de 55 años. Son generalmente programadores profesionales. Van a congresos, publican libros y no trabajan solos, sino con colaboración científica.

HONESTIDAD

Los hacker no piratean. Se mueven en un ámbito donde todo el software es gratuito.

Pueden crear sus propios programas de alta calidad, por lo que no se molestan en copiar otros, que no podrían modificar a su gusto. Además, su objetivo no es el robo.

GENEROSIDAD

La cultura hacker tiene como objetivo compartir, regalar y poner a disposición de los demás programas, algoritmos, documentaciones, etc.

La actitud de un hacker es siempre constructiva; se contenta con la satisfacción de haber resuelto un problema complicado.

¿CÓMO Y CUÁNDO?

Los hacker se hacen solos, no hay escuelas.

Alguien puede creer que es hacker sólo cuando los otros le han aceptado por la calidad de su trabajo y su contribución. Hace falta el refrendo científico de los expertos.

FALSOS HACKER

Hay muchos usuarios de programas (descargados de Internet) diseñados para violar la seguridad de sistemas.

Estos pseudoexpertos no saben cómo funcionan dichos programas ni tienen la capacidad para desarrollarlos. Los verdaderos hacker los llaman *lammers* (fugitivos). Usan Windows (que los hacker no utilizan) y son incapaces de emplear otros sistemas operativos más complicados.

MÁS INFORMACIÓN

Hay una interesante página, *www.hackersnew.org*, con datos, fotos y currículos de los hacker más destacados.

Cuidado con las fotografías

Los filtros detectan con menor facilidad el spam que se oculta en las imágenes de los correos electrónicos o en un enlace incluido en el texto. Esto es lo que se desprende de un informe de McAfee, compañía especializada en seguridad, en el que se alerta de que este tipo de spam se ha multiplicado por diez en un año, a medida que aumentan los delitos por Internet. Los remitentes recurren a una variada gama de técnicas de modificación de imágenes.

eneko.



blogs20

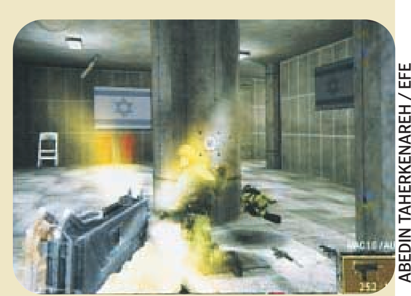
BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA



Jugar con los valores

Un videojuego con el título *Operación especial 85: Rescate de rehenes* podría ser un *shooter* de acción cualquiera. Pero no. Ha sido desarrollado por la Sociedad de Institutos de Enseñanza Secundaria Islámicos y su objetivo parece estar más cerca de la propaganda que del simple entretenimiento.

Su desarrollo narra la historia de dos científicos iraníes especializados en armas nucleares que son secuestrados por las fuerzas estadounidenses en Irak, y de su posterior rescate. Este argumento pretende animar a los niños iraníes de 10 a 15 años para que apoyen la carrera militar de su país pese a las críticas internacionales. Ya se sabe: Estados Unidos es la principal industria en videojuegos y hay que contrarrestar las decenas de títulos que muestran el punto de vista del ejército estadounidense. En *Operación especial* (PC) el jugador debe velar por la salvación del estado y la caza de espías que, como ya sabemos, son las tesis favoritas de los países defensores de la libertad, tanto de un lado como de otro.



ABEDIN TAHERKENAREH / EFE

Las teorías se expanden con más facilidad si para ello se utilizan todas las formas de expresión posibles, también los videojuegos. EE UU usa este recurso a menudo y en Irán no quieren perder el tiempo.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA

SHN9500, DE PHILIPS. Este juego de auriculares, galardonado con el Premio a la Innovación 2007 del CES, es capaz de eliminar el ruido de fondo hasta en un 85%. Incluye varios tipos de adaptadores para poder conectarlos a un MP3, un DVD, una videoconsola portátil o un sistema de cine de avión.





SIMPLEDRIVE, DE MILLENIUM MEDIA. Un disco duro portátil con un anillo que se ilumina para informar del estado de su capacidad de almacenamiento. Además, con sólo pulsar un botón, realiza una copia de seguridad de los datos actualizados cada vez que se conecta al ordenador. 160 GB: 99 €. 500 GB: 139 €.

SAMSUNG Q1 ULTRA. El nuevo Ultra Mobile PC (UMPC) dispone de un teclado QWERTY, videocámara, navegación GPS y un 30% más de potencia, todo en un dispositivo de 690 g de peso y menos de 24 mm de ancho, por lo que cabe cómodamente en la palma de tu mano. 1.199 €.





LOGITECH MX AIR. Un ratón láser que funciona sobre la mesa... y también en el aire. Para ello combina tres avanzadas tecnologías: deteccción de movimiento Freespace, control por gestos y tecnología inalámbrica. 149,99 €.

SC-PT550, DE PANASONIC. Nuevo Home Cinema que ofrece una alta conectividad entre los dispositivos gracias al Viera Link y sistemas inalámbricos para mayor comodidad en su colocación. Además, permite la conversión de imágenes estándar en HD. 399 €.

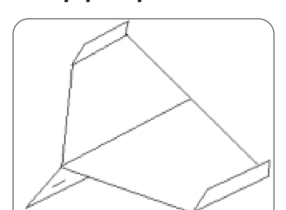






DOS CLICS

Un folio, ¡y a volar! Una fórmula contra el aburrimiento. Aquí tienes las explicaciones (vídeo incluido) para hacer todo tipo de aviones de papel. *www.paperairplanes.co.uk*



Comunidad nevada Más de 4.000.000 de copos caen sobre tu pantalla, tantos como personas han dejado su mensaje. Crea el tuyo o respóndeles... *www.popularfront.com/snowdays*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

EL ASFALTO DEL futuro, SIN COCHES

Los avances tecnológicos **para moverse libremente** no cesan. Éstas son las fórmulas más interesantes

PABLO NIETO

Una ciudad saturada de coches exige medios de transporte alternativos. Los fabricantes son conscientes de ello, y cada vez comercializan más vehículos que quizás en otra época se hubieran quedado en un simple prototipo.

Motos con dos ruedas delanteras para los más inseguros, coches biplaza que se inclinan para adaptarse a las curvas, una especie de patines con un sistema de muelles –en vez de ruedas– para correr más rápido o una bicicleta con tecnología de Fórmula 1 son sólo algunas de estas apuestas. Aunque las innovaciones se pagan y la mayoría de estos inventos tienen un precio prohibitivo, merece la pena conocerlos para comprender hacia dónde avanza el transporte del futuro.


1


3


4


5

2

1. CORRE COMO EL QUE MÁS

Si siempre has soñado con ir corriendo a los sitios, pero te ha parecido que vas demasiado despacio, puedes recurrir a estos artefactos que incorporan en su parte final unos muelles con suela adherente. Eso sí, su nombre (algo así como *patadas al aire*) lo dice todo de ellos, por lo que es probable que te miren por la calle.

AIR KICKS
www.air-kicks.com
100 euros.

2. TODO TIPO DE CAMINOS

Después del clásico Segway con dos ruedas en el que se avanzaba de pie y que se puso muy de moda hace unos años, esta compañía ya trabaja en un modelo más cómodo para desplazamientos largos y por todo tipo de superficies. De momento es sólo un concepto y, aunque está bastante avanzado, no se ha confirmado si finalmente saldrá a la venta.

SEGWAY CENTAUR.
www.segway.es
Prototipo.

3. ¿DESCONFÍAS DE TU EQUILIBRIO?

Con dos ruedas delanteras de 12 pulgadas y un sistema de inclinación de hasta 40 grados, ayudará al equilibrio de los más indecisos. Su mecánica no se activa si no hay nadie sentado en ella y se comercializa en versiones de 125 y 250 cc.

PIAGGIO MP3
www.es.piaggio.com
Desde 4.500 euros.

4. CLÁSICO, PERO A LA ÚLTIMA

Calidad y toques de elitismo son las características esenciales de esta bicicleta realizada en fibra de carbono que incorpora cambio automático. Uno de sus aspectos más llamativos es que cuenta con un ordenador, situado en el manillar, que controla la suspensión y la iluminación.

MERCEDES-BENZ
www.mercedes-benz.com
4.000 euros.

5. UN HÍBRIDO MOTO-COCHE

Aunque no hay muchas posibilidades de que lo hayas visto por la calle, este coche de tres ruedas e inclinación automática se comercializa desde hace tiempo. Tiene un motor de 4 cilindros, 660 cc, 16 válvulas y 5 velocidades, aunque lo que más destaca es la forma en la que se adapta a las curvas.

CARVER ONE
www.carver-worldwide.com
39.000 euros.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



Juegos de magia

'Harry Potter y la Orden del Fénix' no es el mejor juego del año, pero sí una buena adaptación

Dar el salto del libro a la película y de ésta al videojuego no es sencillo. Menos aún es hacerlo con éxito, y ya con calidad parece una tarea casi imposible. Además de seguir los hechos que se narran en la película, el título también permite explorar libremente los escenarios, lo que añade nuevas posibilidades a estas aventuras plagadas de minijuegos. Con un completo mapa para moverse por Hogwarts, la utilización del mismo será básico para no perderse. El apartado gráfico ha mejorado con respecto a sus predecesores, con un elaborado nivel de detalle tanto en los escenarios como en los personajes. Aunque la cámara nos juegue alguna mala pasada, *Harry Potter y la Orden del Fénix* es un juego imprescindible para los amantes de la saga y un buen título para aquellos que observan con curiosidad una aventura, en la que las luchas quedan reservadas para los momentos cruciales.

Los gráficos *han mejorado mucho respecto a sus predecesores*

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PS2). **2** 'The Darkness' (PS3). **3** 'Más Brain Training' (Nintendo DS). **4** 'Big Brain Academy' (Wii). **5** 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PSP) **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'Brain Training' (Nintendo DS). **8** 'Las Cronicas de Narnia' (PS2). **9** 'Dragon Ball Z Shin Budokai 2' (PSP). **10** 'FIFA 07' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

VIDEOJUEGOS

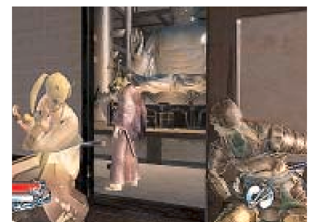
MÁS JUEGOS EN www.20minutos.es



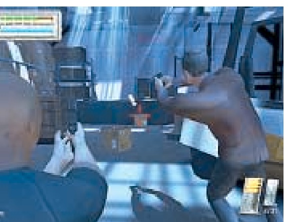
'JAKASS'
Mejor en la ficción que en la vida real. El programa de televisión más gamberro ha conseguido tener su propio videojuego. El objetivo es realizar las pruebas que se plantean en cada uno de los 30 niveles que incluye. Cuenta con las voces originales del reparto original y subtítulos en castellano. **PS2 y PSP, 39,95 €, + 18.**



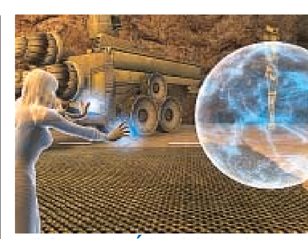
'NINJA GAIDEN SIGMA'
Horas de práctica para lograr la perfección. Conseguir ser un Maestro Ninja no es fácil. Para ello el jugador tendrá que enfrentarse a todo tipo de peligros además de saber dominar el arte de la katana. Aunque con varios niveles de dificultad, no es un título sencillo debido a la inteligencia artificial de los enemigos. **PS3, 69,95 €, +18.**



'TENCHU Z'
Los clásicos siempre vuelven. Han pasado casi diez años desde que el primer *Tenchu* para PlayStation vio la luz. En esta aventura, el jugador debe actuar con sigilo y utilizar las armas que se le proporcionan para derrotar al Gran Jefe, un argumento ya empleado con anterioridad pero que mejora en cuanto a gráficos. **Xbox 360, 59,95 €, +16.**



'THE SHIELD'
La serie se convierte en juego. «Violenta» o «cruda» han sido algunos de los adjetivos que se han empleado para describir a la serie *The Shield*. El juego hereda esos adjetivos y mantiene el argumento, una historia de policías y ladrones en la que no todos son siempre buenos o malos. **PC, PS2, 29,95; 39, 95 €, +16.**

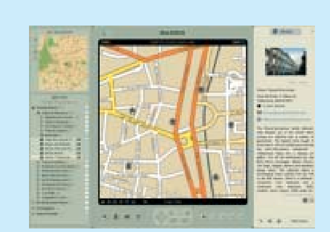


'LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER' **Aventuras animadas de superhéroes.** La conocida familia de Marvel se enfrenta de nuevo a un enemigo. Habrá que escoger al personaje dependiendo de los poderes que tenga. Sólo una elección correcta y el manejo de la técnica harán que el jugador logre su objetivo. **DS, Wii, PS2, PS3, Xbox 360, desde 29,95 €, +12.**

CAJA DE HERRAMIENTAS

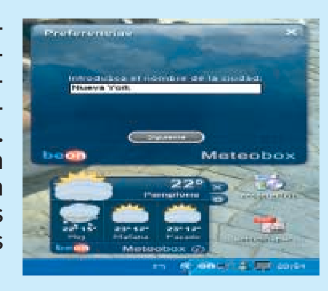
APLICACIONES DE VERANO

Para estas vacaciones hay dos aplicaciones que no pueden faltar en nuestro macuto tecnológico. Por un lado, una guía turística para los que disfrutan visitando grandes ciudades y sus monumentos. Por otro, y para los que prefieren el campo o la playa, una sencilla utilidad que informe de la meteorología de la zona puede salvarles de un veranito pasado por agua.



SCHMAP: GUÍAS TURÍSTICAS EN EL PC. Schmap es una aplicación de las de antes, pero con todas las funcionalidades de un completo programa actual. Desarrollado a través de una interfaz que se integra con el estilo al que Windows nos tiene acostumbrados, su manejo resulta muy sencillo. El programa permite descargar diferentes guías de los países o ciudades que queremos visitar, aunque también podemos bajarnos paquetes completos de países, como el de las principales capitales de Europa.

Las guías que ofrece Schmap están desarrolladas a partir de las necesidades del turista. Por ello, incluyen mapas dinámicos de las ciudades, enlaces útiles, visitas recomendadas y, como es lógico en una completa aplicación multimedia, fotografías y artículos sobre los puntos que no nos debemos perder: atracciones turísticas, restaurantes, tiendas, museos y parques, entre otros. Así, ofrece una introducción histórica de cada ciudad, una descripción del centro y los alrededores, una guía de alojamientos y restaurantes, museos, lugares de interés y transportes. Todas las guías se completan con un extenso directorio y un listado de vínculos a páginas web de muchos de los lugares que podemos visitar.



El programa se instala rápidamente e incluye el reproductor Schmap Player, desde donde se abren las guías. Ya sólo falta que lo lancen en español.

UN WIDGET PARA EL TIEMPO. Los widgets, esos pequeños programas que permanecen instalados en el ordenador, pero que constantemente actualizan sus datos a través de Internet, se están popularizando cada día más, en parte gracias a la llegada de las nuevas versiones de Windows y Mac OS.

Disponer de una sencilla aplicación instalada en el escritorio del PC que nos informe sobre el estado del tiempo en cualquier lugar del mundo es una funcionalidad muy útil, sobre todo para los que suelen viajar con el ordenador a cuestas.

MeteoBox es una práctica miniherramienta que sirve para tener siempre presente qué tiempo hace en cualquier lugar –actualizado en tiempo real–. Podemos añadir localizaciones y saber si llueve o hace sol, a través de iconos que representan cada situación. Además, en el proyecto BeOn encontrarás otros widgets para tu ordenador sin necesidad de ninguna otra aplicación.

INTERNET

➤ TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LOS LÍMITES DE TU ordenador

El libre acceso a Internet no significa que todo esté permitido. Conoce los primeros pasos de la **ética informática**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Internet es un medio de comunicación instantáneo, mundial, descentralizado e interactivo. Pero tiene un punto negro: aún no está debidamente regulado. La libertad de acceso a la Red crea un espacio propenso al engaño, mientras su legislación es lenta y sólo se aprueba tras una sucesión clara de delitos.

Se precisan unas normas informáticas claras para que el usuario honesto sepa qué puede y qué no puede hacerse. Por ello está surgiendo una ética informática, una disciplina que analiza los problemas éticos creados por la tecnología de los ordenadores y los transformados o agravados por ella.

DELITOS INFORMÁTICOS

Los más importantes son los siguientes:
- **Piratería** de *software*.
- **Uso de recursos** informáticos para la falsificación de programas.
- **Creación** caprichosa de virus.
- **Recogida** no autorizada de datos personales.
- **Empleo** de los ordenadores para monitorizar y espiar a los empleados.
- **Intromisión** no autorizada en ordenadores privados o de entidades públicas.
- **Uso ilegal** de la información de la que se dispone.
- **Estafas** o ciberpornografía.



La actitud de los informáticos

Los profesionales de los ordenadores y las empresas que los utilizan están desarrollando un código deontológico para garantizar la conducta ética entre sus asociados u organizaciones. El código habla de informar de los peligros detectados, no utilizar *software* conseguido de manera ilegal y mantener la confidencialidad de la información obtenida, entre otras medidas.

PROBLEMAS PRINCIPALES

Son, esencialmente, tres:
- **Privacidad.** Puede suceder que nuestros correos vayan a un lugar equivocado, que alguien lea nuestros documentos o que se dé un intervencionismo estatal.
- **Identidad.** La Red permite camuflar nuestra verdadera personalidad y proporcionar datos falsos.
- **Vulnerabilidad.** Nuestra vida ya no sólo depende de los políticos o los superiores profesionales; estamos en manos de todo el que tenga la suficiente habilidad como para intervenir o alterar datos en el ciberespacio.

CÓDIGO DEONTOLÓGICO

Se proponen unas normas básicas de ética informática para el usuario particular:
- **No emplear** ni copiar programas que no se hayan comprado.
- **No utilizar** el ordenador para dañar a otros.
- **No interferir** ni indagar en archivos ajenos.
- **Emplear** el ordenador respetando los derechos ajenos.
- **No usar** la informática para robar ni estafar.
- **No apropiarse** de la propiedad intelectual de otros.
- **No utilizar** recursos ajenos sin autorización.

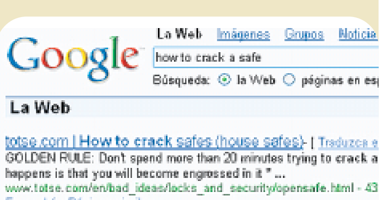
blogs20



BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

En busca de la sabiduría

Un *blog* apenas supone unos bits de información en los millones de terabytes de Internet. Pero también puede suponer la diferencia entre encontrar información sobre algo o no hacerlo. Más allá del poder inabarcable de Internet, la verdadera fuerza la adquiere aquella compañía que es capaz de redirigir hacia los contenidos que se publican. La anécdota de esta realidad la ponen dos ladrones inexpertos de Colorado Springs que se decidieron a robar una caja fuerte sin saber cómo hacerlo. Recurrieron a Google con una perogrullada del tipo «cómo abrir una caja fuerte», y encontraron la respuesta que necesitaban y que les ha permitido hacerse con un botín de casi 9.000 euros. Alguien en una página web decidió exponer cómo creía/sabía que se podía abrir una caja fuerte. Y eso es todo. Podemos recurrir a los buscadores para encontrar lo que anhelamos. Pero si utilizamos los buscadores para todo, estamos otorgando a sus propietarios unos conocimientos valiosísimos sobre nuestros gustos e intereses. Y este poder también tiene sus peligros. Cuando las compañías de esos buscadores adquieren también empresas de publicidad, podemos caer en una red de intereses comerciales. La amenaza no es que podamos encontrar cualquier cosa en Internet gracias a los buscadores, como estos dos afortunados ladrones, sino que los buscadores utilicen nuestras consultas para sus propios intereses comerciales.



● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

FALLOS EN EL IPHONE

«Yo tengo un iPod y un Mac y no me han dado problemas»

Una empresa descubre «fallos serios de seguridad» en el iPhone de Apple. Tiene un defecto que permite a los piratas informáticos controlar el aparato a través de la conexión Wi-Fi. Apple no ha negado la existencia del problema.

Pues como toda la basura cara, pija y desfasada de Apple. *Apple=basura.*

Pues yo tengo un Mac y un iPod y no me han dado ni un solo problema. Los Mercedes, Volkswagen, etc., también se estropean... ¿Son entonces «basura pija y desfasada»?

Cada día me queda más claro de que el iPhone sólo vende por lo bonito que es y porque es Apple. Pues hala, quien quiera pagar 90 pavos al mes para tenerlo, que lo tenga... Que yo con mi N70 tengo el doble de características, una cámara de 2 mpx, MP3, vídeo MP4, videollamada... Y el N80, ya ni os cuento. ¡Nokia ruls! *Makinao.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

¿Por qué será que cuando Microsoft tiene algún fallo de este tipo los foros (y las bocas grandes) se llenan de insultos, y, en cambio, cuando le pasa a Apple, el número de *post* es infinitamente más bajo? Todos los productos informáticos son susceptibles de tener *bugs*, da igual la plataforma, el lenguaje de programación, la interface, etc. No está mal que de vez en cuando los *mac-eros* tomen su misma medicina, sin acritud, por supuesto... *Bleu*

CAMPUS PARTY

Los aficionados a las nuevas tecnologías tienen esta semana una cita ineludible en Valencia. Tras once años de historia, la Campus Party ha logrado convertirse en el mayor evento de entretenimiento en red del mundo.

Me encantaría ir con mi PC, un carro de DVD grabables y un póster de Ramoncín para inspirarme. *Jaime.*

«La conexión más rápida de España»; si te dejas algo sobre la mesa, te lo roban más rápido que en toda España. Moraleja: las cosas descargan rápido, pero la gente también se descarga de peso cuando va allí. *Xtian.*

Ya me gustaría estar ahí descargándome todo lo que quisiera, en vez de estar pudriéndome en mi casa con una conexión de Internet que no me sirve ni para abrir el Google. *Twipsy.*

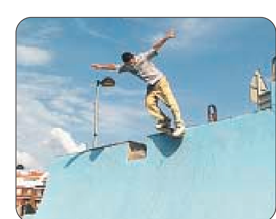


DOS CLICS

Patinaje en la Red

Todo sobre el mundo del *skateboard:* vídeos, campeonatos, foro, y hasta un juego para demostrar el control sobre la tabla.

www.mundoskate.com



Regreso al pasado

Ana Frank, la investigación de la Atlántida, la batalla de Trafalgar... Reportajes y noticias sobre decenas de acontecimientos históricos.

www.phistoria.net



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

CÓMO REINVENTAR la historia

'World in Conflict' plantea un mundo en el que la URSS decide invadir EE UU y Europa

BLANCA SALVATIERRA

¿Cómo se hubieran desarrollado los acontecimientos si a finales de los ochenta la URSS hubiera decidido invadir dos continentes? El juego de estrategia *World in Conflict* plantea el clásico argumento del «qué hubiera pasado si…» basándose en una historia no real para cuya recreación se ha contado con escritores de renombre.

En un momento que algunos críticos han calificado como «no demasiado oportuno», este título pone al jugador en el papel de un comandante de campo estadounidense cuya función es la de recuperar las ciudades de EE UU que ya han sido tomadas por la URSS, mientras intenta hacer retroceder al ejército enemigo.

Sin superhéroes

Con unos escenarios que abarcan desde una batalla en Seattle hasta los paisajes nevados rusos, en *World of Conflict* no hay superhéroes que sean capaces de acabar con todo.

En la creación de ejércitos, el jugador debe decidir qué tipo de habilidades desea que tengan los soldados. Se trata de organizar un ejército políticamente correcto...



...facético con un comportamiento correcto en combate. Al tratarse de una guerra de grandes dimensiones, el jugador notará cómo la victoria es necesaria en sus batallas, pero también que son sólo un eslabón más de una guerra mundial.

El aspecto más criticado y a la vez el que más ha recibido mayores alabanzas es la brutalidad y el realismo con el que se retrata esta alternativa a la *guerra fría.* Con campos de batalla fielmente recreados, el modo para un jugador se ve complementado por un juego *on line* en el que pueden participar hasta 16 personas. Los conocedores de las armas empleadas en las distintas etapas de la historia disfrutarán al observar en detalle el tanque ruso T-80 o el avión antitanques americano A10.

Sin embargo, el hecho de que exista una opción de bomba atómica que hará perdurar sus efectos durante décadas ha generado cierta polémica. Los creadores del juego se defienden argumentando que se trata de un conflicto imaginario que plantea parámetros históricos que nunca tuvieron lugar y que se centra en una situación extrema e interesante.

LO QUE PUDO HABER SIDO

Los juegos de estrategia son especialistas en plantear situaciones con apariencia histórica para narrar hechos que nunca sucedieron. Hay varias formas de plantear este tipo de argumentos imaginarios. Al contrario que en *World of Conflict,* las entregas de juegos como *Age of Empires, Civilization, Imperium* o *Sombras de guerra* –el título aún en desarrollo que recrea la guerra civil española– parten de un acontecimiento o hecho real. En esos casos, es el jugador el que, dependiendo de su juego, puede modificar parte de la historia.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Massive Entertainment** ● PLATAFORMA: **PC** ● GÉNERO: **Estrategia** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 16** ● FECHA DE LANZAMIENTO: **21 de septiembre** ● WEB: ***www.worldinconflict.com***

LA ZONA CRíTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Vacaciones con trabas

'Runaway 2' supone el regreso de un tipo de aventura en la que la historia es lo más importante

Runaway 2, el sueño de la tortuga es un buen título por tres motivos: es una producción española, lo que siempre se agradece en el mercado de los videojuegos; es una aventura gráfica, un tipo de juego que no abunda; y está hecho con calidad. Han pasado seis años desde que la primera entrega viese la luz, y Brian, el protagonista, vuelve a meterse en problemas. En tono humorístico, esta vez Brian tendrá que hacer todo lo posible para salvar a su amada. Se trata de una aventura que no tendrá fin hasta que se lance la última entrega de esta trilogía, lo que ha llevado a algunos de sus seguidores a quejarse del final inconcluso. Aún así, el título ofrece multitud de retos y aventuras en un ambiente gráfico colorista. Un doblaje excepcional y una forma de juego clásica y sencilla completan la oferta de este *Runaway 2* para PC. El hecho de que incluya la primera parte del juego y su precio ajustado lo convierten en compra obligada para los amantes de las aventuras gráficas y en una buena forma de que los más inexpertos se acerquen a este género.

LOS MÁS VENDIDOS*. 1 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum (PS2). 2 'Bioshock' (X360). 3 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PS2). 4 'Two Worlds' (X360). 5 'Pokemon Diamante' (Nintendo DS). 6 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum (PSP). 7 'Guild Wars Eye of the North' (PC). 8 'Blue Dragon' (X360). 9 'Commandos Strike Force' (PS2). 10 'Pokemon Perla' (Nintendo DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de www.20minutos.es

ATAQUE AL PENTÁGONO

«Eso pasa por utilizar el Windows Vista»

Un ataque de militares chinos logró bloquear la red informática del Pentágono. Se trata del mayor ataque sufrido por sus infraestructuras informáticas. El ministro de Defensa y su equipo se quedaron sin sistemas por culpa de la intrusión de un militar del país asiático. Alemania ha denunciado ataques similares; China lo niega.

Que tiemble el mundo, que China se está despertando... Una nueva hegemonía se avecina. Si no, tiempo al tiempo. ***Madrileño.***

No ha sido China, es Estados Unidos intentando crearse un nuevo enemigo. ***Sarcocío.***

Eso les pasa por utilizar el Windows Vista. ***javi.***

Lo que faltaba. No me gusta nada América, pero China, menos. ¿No sería posible que Europa recuperara la hegemonía? O al menos Rusia, que son europeos. ***Antichino y antiamericano.***

Un día de éstos saldrán todos de sus restaurantes y sus todos a cien y... ¡estáis invadidos! Sin armas ni nada, pero a ver, con todos los que son ¡quién les dice que no! ***haze.***

INTERNET A 50 MEGAS

Telefónica ofrecerá 50 megas en los hogares con nuevas redes de fibra óptica. La operadora invertirá 8.000 millones de euros en todo el mundo para extender su Red, que estaría dispuesta a abrir a operadores alternativos. Ono ya ofrece a sus clientes residenciales esas velocidades.

Somos aún más tercermundistas en esto de lo que parece. En Japón, 100 megas de conexión es el mínimo. ***EldelCable.***

Que digan el precio y veréis qué pronto se nos quitan las ganas. ***Kaskarro.***

Esto es lo peor, porque el resto del mundo tiene conexionazas y nosotros no... Tendría que intervenir el Gobierno para promover Internet, porque hoy en día lo es todo. ***Lecherooooo.***

Sí, sí... fibra óptica... Fibra óptica en la central de ellos. De ahí para afuera, cable coaxial. Así que de fibra nada de nada. A no ser que pinches tu cable de fibra en un router en la central de Telefónica. ***yop.***

Da igual lo que ofrezca. No son reales... ***haze.***



CAJA DE HERRAMIENTAS

ORGANIZA TUS **CONTACTOS**

UNA AGENDA PERFECTA

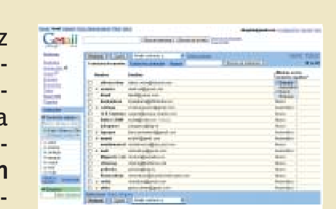
Con el uso diario, los contactos en programas de mensajería instantánea, como Messenger de Microsoft, Gtalk de Google o Internet Messenger de Yahoo!, han ido en aumento y muchos tienen ya una lista interminable. Por suerte, existen diferentes opciones para ordenar estos contactos en grupos, de forma que sea mucho más fácil localizarlos.

WINDOWS LIVE MESSENGER. En la barra de **Menú** tenemos que hacer clic sobre la opción **Herramientas.** Una vez allí, hay que dirigirse a la opción **Administrar grupos,** donde se desplegará un nuevo menú con las opciones **Agregar un grupo, Eliminar un grupo** o **Cambiar el nombre de un grupo.**



Podemos crear tantos grupos como queramos y darles el nombre que más nos convenga, como *Familia*, *Amigos del bar* o *Compañeros de la oficina*. Después, sólo habrá que arrastrar uno a uno los contactos que queramos desde la pestaña de **Todos los contactos** a la pestaña del grupo al que corresponda.

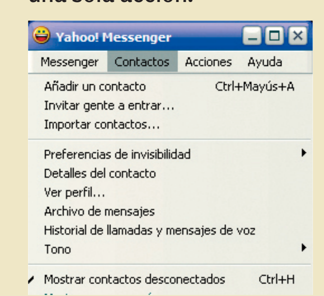
GOOGLE TALK. Administrar los contactos en Gtalk requiere que vayamos a nuestra cuenta de Gmail. Una vez allí hay que buscar en la columna de menú de la izquierda de la opción **Contactos.** A la derecha de cada uno aparece la pregunta **¿Mostrar en los contactos rápidos?** Desde ahí podremos seleccionar las opciones **Siempre, Nunca, Automático** y **Bloquear.**



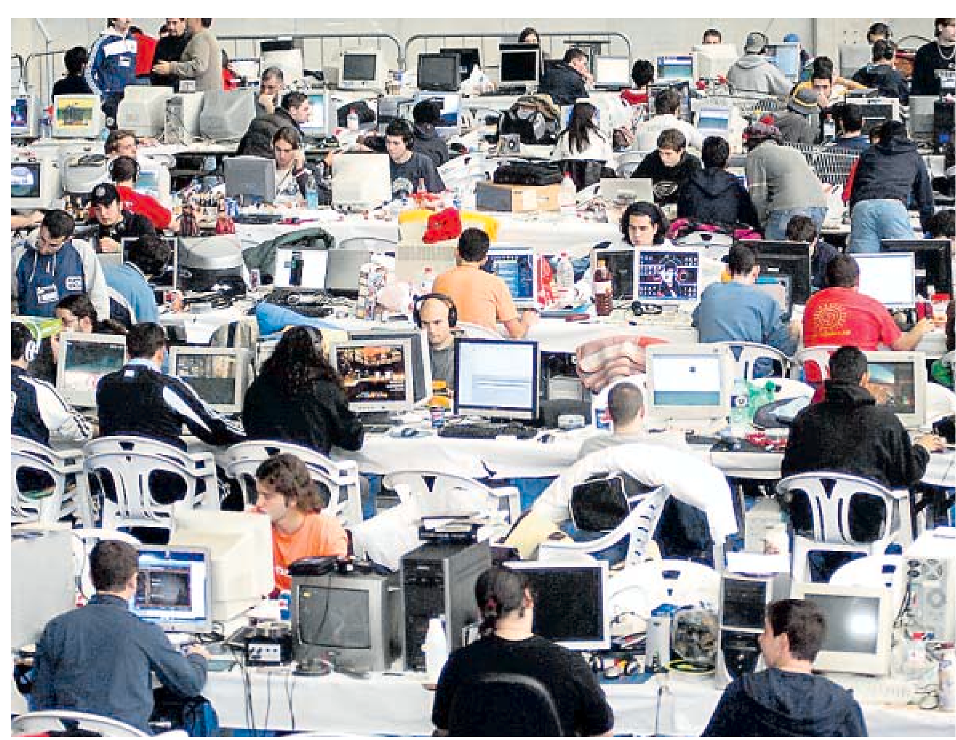
YAHOO INTERNET MESSENGER. En la barra de menú busca la opción **Contactos.** Desde allí podrás acceder a la funcionalidad **Organizar lista de Messenger,** que permite mover, copiar, crear, eliminar y cambiar los nombres de los grupos.

Realizar cualquiera de estas acciones sólo requiere que arrastremos los contactos de un grupo a otro, o bien que utilicemos la ventana **Copiar contactos.**

Desde este Messenger contamos también con la posibilidad de invitar a todos los contactos de un mismo grupo a una conferencia o de enviar el mismo mensaje instantáneo a todos los contactos del grupo realizando una sola acción.



INTERNET



La popularización del acceso a la Red ha hecho que algunas personas no puedan vivir sin conectarse. ARCHIVO

LA CONEXIÓN A INTERNET, UNA **adicción** EN POTENCIA

Las posibilidades de la Red son tantas que es muy fácil engancharse y desperdiciar demasiadas horas cada día

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Siempre han existido adicciones psicológicas (al juego, al sexo, al trabajo, a las compras...). A principios de los ochenta se escribió mucho sobre la adicción a la televisión. Paralelamente, hoy se estudia la adicción al móvil y a los videojuegos. Pero con la popularización de la informática nos enfrentamos a una modalidad adictiva más peligrosa: Internet.

CUIDADO CON...

Las páginas web → Lo más común. Buscamos páginas de nuestro interés y su alto número hace imposible verlas todas. Cuanto más navegamos, más webs descubrimos que exigen nuestra atención. En ellas conseguimos apoyo social o satisfacción sexual, creamos personalidades ficticias o sacamos a la luz aspectos ocultos o reprimidos de nuestro carácter y tenemos sensaciones falsas de poder.

El correo electrónico → Mucha gente es adicta sin ser consciente de ello. Ha dejado de ser una herramienta de comunicación para convertirse en un instrumento para manejar nuestras agendas y contactos. Además, nos sentimos bien si recibimos correos: creemos que la gente nos quiere si nos escribe.

El 'blog' → Comprobamos demasiadas veces cuánta gente ha entrado en nuestra página, analizamos todo lo que nos sucede, lo que vemos o leemos por si es material aprovechable para un *post,* apreciamos más a nuestros lectores que a nuestros amigos y envidiamos a los que tienen más lectores, comentarios o escriben mejor que nosotros.

El chat → Adaptamos nuestros horarios a los de nuestros interlocutores, nos enredamos en conversaciones banales mientras nos engañamos pensando que estamos teniendo una vida social plena y, cuando no chateamos, tenemos la sensación de que nos estamos perdiendo algo. Además, el carácter temático de la mayoría de los chats (fútbol, sexo, etc.) contribuye a alienarnos más y a distanciarnos de otras realidades.

LA SOLUCIÓN, EN LA PROPIA RED

Ya existen algunos centros médicos especializados en el tratamiento de las adicciones psicológicas. En Internet se pueden encontrar programas para su solución, que aconsejan cambiar la rutina y los horarios de conexión a Internet, emplear interruptores externos que obliguen a dejar la conexión, fijar metas para reducir el tiempo, hacer un inventario de las cosas que se han dejado de hacer debido a la patología, entrar en un grupo de apoyo o hacer terapia familiar y modificar nuestro estilo de vida.









Lo último en pantallas

Más de 1.200 firmas, de un total de 32 países, presentan estos días en la Feria de las Telecomunicaciones y la Electrónica de Berlín (Alemania) sus últimos avances en tecnología del entretenimiento, la información y la comunicación. FOTO: WOLFGANG KUMM / EFE

CACHARRERÍA





PANASONIC SDR-S10. Una videocámara digital resistente a salpicaduras y a golpes gracias a un novedoso chasis interior. La SDR-S10 incorpora una pantalla LCD de 2,7 pulgadas y un micrófono estéreo con una función de reducción del ruido del viento. De pequeñas dimensiones (menos de doce cm de largo por algo más de seis de alto y unos tres de ancho), lee tarjetas de memoria SD/SDHC al instante, lo que ha permitido a Panasonic desarrollar una función de inicio más rápido.



HERCULES ADSL 2/2 + MODEM ROUTER. Es un dispositivo que ofrece la posibilidad de crear una red Wi-Fi doble: una privada y segura, y otra pública. La primera es accesible sólo para usuarios autorizados con clave de seguridad (WEP, WPA, WPA2). La red pública se activa o desactiva con un solo clic y permite controlar, por ejemplo, el tiempo que los menores están conectados a la Red. 79,99 euros (disponible en octubre).



DOS CLICS

Dos cejas en una

No es una broma, existe una página (en inglés) dedicada a los cejijuntos del mundo: personajes reales, dibujos de *manga*...

http://monobrow.com



«¿Cuánto falta...?»

La página por excelencia de las fechas. Aquí encontrarás cualquier resultado sobre segundos, horas y días del mundo.

www.timeanddate.com



VIDEOJUEGOS

LOS **mundos ‘on line’** CRECEN

‘World of Warcraft’ **evoluciona para hacer frente** a una durísima competencia

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Blizzard, la compañía de videojuegos *on line* más popular en todo el mundo, aprovechó la celebración en agosto de la Blizzcon (la convención que organiza anualmente en EE UU) para presentar las armas con las que intentará mantener su posición como empresa líder del sector.

Una de las grandes bazas de la compañía es *Starcraft II*, la segunda parte de uno de los juegos de estrategia más aclamados. De temática espacial, en *Starcraft* es tan importante elaborar una buena táctica de combate como conseguir materias primas y desarrollar infraestructuras.

Huevos de oro

Pero las mayores apuestas de Blizzard están dirigidas a *World of Warcraft*, su gallina de los huevos de oro, un título que cuenta ya con más de 9 millones de suscriptores. Este universo *on line* se verá mejorado en los próximos meses con ampliaciones gratuitas y la nueva expansión *Wrath of the Lich King*.

Esta lluvia de novedades se debe al creciente número de juegos en red que, aunque exigen el pago de una cuota para jugar, cada vez tienen más adeptos.



Una nueva mazmorra y un chat de voz son algunas novedades de *Warcraft*.

En la Blizzcon 2007 hubo conferencias, torneos de cartas, concursos de disfraces... Debajo, captura del *Starcraft II*. D. G. A.

TODOS QUIEREN JUGAR EN RED

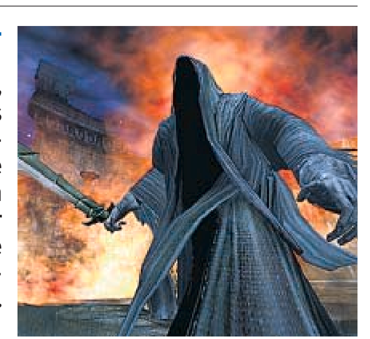
‘STAR WARS GALAXIES’. Un fenómeno como *La guerra de las galaxias* unido a algo tan adictivo como los juegos en red sólo podía dar lugar a *Star Wars Galaxies*. El videojuego fue un éxito que ya ha contado con varias revisiones para deleite de los aspirantes a Jedi. **☛ PC. 29,95 € + cuota.**



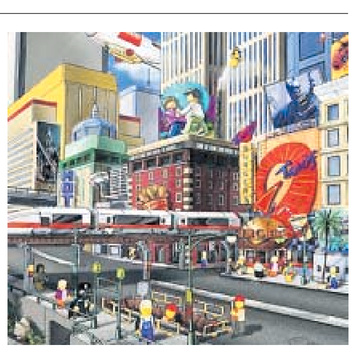
‘CITY OF HEROES’. El universo superheroico también tiene multijugador *on line*. Aquí no está Superman ni Lobezno, sino que el jugador crea un personaje a su gusto: mallas de colores, tipos con superfuerza, mujeres voladoras... Se puede optar por ser un héroe o un villano. **☛ PC. 9,95 € + cuota.**

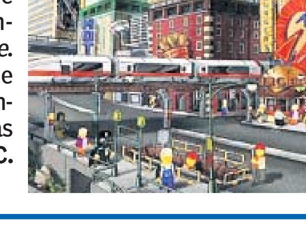


‘EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ON LINE’. Montaraces, elfos, orcos, artefactos de misteriosos poderes, minas insondables... El universo salido de la cabeza de Tolkien, en gran medida inspirador del conocido mundo de *World of Warcraft*, también puede jugarse *on line*. **☛ PC. 26,95 € + cuota.**



‘LEGO UNIVERSE’. Los muñequitos de Lego, que tanto éxito han alcanzado en los videojuegos gracias a sus versiones de *Star Wars*, también tendrán su título de rol *on line*. Los pequeños juguetes de plástico se moverán en entornos creados con piezas de construcción. **☛ PC. Próximo lanzamiento.**





ZONA 2.0 PUNTO — CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

BUSCADORES

«¿Y si busco ‘*Booomba*’, de King África...?»

La Unión Europea pedirá al sector tecnológico que investigue cómo suprimir de las listas de resultados páginas que proporcionen información útil para terroristas.

Yo quiero proponer que quiten de Internet todas las informaciones que contengan la palabra «flor», porque hay muchos millones de personas con alergias. También quiero que quiten toda información referida a la grasa, ya que la obesidad es un gran problema en el siglo XXI. Y sobre la palabra «suegra», ya hablaremos... Ahora no tengo mucho tiempo por lo extenso de esta última. ***Uno más.***

El que quiera una información en la Red la puede conseguir por P2P, no todo es Google. ***Chimo Bayo Bombas Bombas.***

No me acuerdo quién dijo «el que es capaz de ceder parte de su libertad por un poco de seguridad no merece ninguna de las dos cosas». ***Isri.***

¿Eso significa que no podremos ni buscar la canción *Booomba*, de King África? Para que veáis cómo está el patio. ***Twipsy.***

¿LINUX O WINDOWS?

«¿Qué sistema operativo usáis? Windows para los juegos y Linux para lo demás».

Yo, Windows, pero en el próximo formateo me voy a pensar lo de Ubuntu. ***Monipeni.***

Ubuntu 7.04 y Windows XP Vista no me los instalo ni loco. Dentro de poco sacarán Ubuntu 7.10 (previsto para finales de octubre), que traerá unas cuantas mejoras, sobre todo en el tema de entorno gráfico. Los que no hayáis probado Linux, animaos, sobre todo si os gusta cacharrear un poco con el ordenador. ***Atreides.***

Kubuntu y XP, todo depende del momento; si quiero trabajar sin que se ralentice el ordenador o favorezca el trabajo con consola, utilizo Linux; si voy a jugar, Windows XP. ***Iago.***

Windows es el sistema operativo más utilizado pero, como dijo uno por ahí, el Vista es un sistema de control de DRM disfrazado de sistema operativo. Para producir, Mac OS. Para *geeks* y tecnófobos recalcitrantes, Linux, y para cabrearse, Windows. Por cierto, Mac OS (para el que aún no lo sepa, está certificado como UNIX 03) admite Linux y prácticamente cualquier sabor X86 (por medio de Parallels, por ejemplo). Nadie puede competir con esto. Aparte de que Microsoft lo hace cada vez *mejor*. ***Krollian.***

¿TIENES ALGO QUE DECIR SOBRE **TECNOLOGÍA?**

Entra en los **foros** de **www.20minutos.es** y cuéntanoslo:

http://foros.20minutos.es

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

UN disco EN PERFECTO ESTADO

Evita carga de trabajo al ordenador con una sencilla limpieza interna y externa

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

En cualquier equipo informático, el correcto funcionamiento del disco duro es imprescindible. Estos consejos te ayudarán a mantenerlo:

EL *SOFTWARE* DEL DISCO

- **Desinstala** todas las aplicaciones que no necesites.
- **Elimina** los ficheros temporales que se generan automáticamente.
- **Reinicia** siempre que instales o desinstales un programa o juego.
- **Pasa** a unidades de almacenamiento externo las fotos, vídeos y archivos de música.
- **Desfragmenta** el disco duro periódicamente con la aplicación que incorpora el sistema operativo o con algún programa específico para ello.
- **Analiza** la superficie del disco duro después de varias desfragmentaciones para detectar posibles sectores dañados. El sistema operativo incluye una aplicación diseñada para ello.

MANTENIMIENTO FÍSICO

- **Asegúrate** de que el disco o discos se encuentran fijos, con los tornillos bien apretados para evitar vibraciones durante el funcionamiento.
- **Comprueba** que los conectores de los cables de alimentación y datos se encuentran bien sujetos.
- **Limpia** cada cierto tiempo el exterior del disco duro. Puedes hacerlo con un *spray* de aire para limpieza o también con un pincel de cerdas suaves.
- **Cerciórate** de que la fuente de alimentación tiene potencia suficiente para el ordenador y todos los periféricos (impresora, escáner, etc.). Si todos ellos juntos sobrepasan el 90% de la potencia, se pueden dañar algunos componentes. De ser así conviene conectar algunos periféricos a otra fuente de alimentación.
- **Mide** la temperatura de funcionamiento. Si fuera demasiado alta, sería necesario instalar un ventilador próximo a la caja de la CPU o uno específico para discos duros.
- **No muevas** nunca la CPU cuando el ordenador esté encendido, aunque no estemos ejecutando ningún programa, el disco duro se encuentra siempre en movimiento.
- **Desconecta** el ordenador durante las tormentas, pues los discos duros son muy sensibles a los cambios de tensión eléctrica y pueden dañarse.



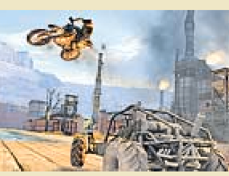


LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Luces, cámara, ¡acción!

'Stuntman: Ignition' nos invita a conocer la cara más trepidante y espectacular del mundo del cine: la de los especialistas

Se acabó eso de meterse en la piel de un superhéroe cachitas, de un militar loco armado hasta los dientes o de una chica de explosivas y poligonales curvas, en *Stuntman: Ignition,* para la consola Xbox 360, nos toca hacer de *currito.* Eso sí, en un trabajo algo especial, el de especialista de Hollywood. Ellos se juegan su pellejo en cada escena para que los actores y actrices mantengan intacto su precioso (o no tan precioso) rostro, y ésa es precisamente nuestra tarea en el juego: enfrentarnos a todo tipo de situaciones peligrosas obedeciendo las órdenes del director de turno. Con unos gráficos más que decentes, *Stuntman* pone a prueba nuestra habilidad en persecuciones de coches, pruebas acrobáticas sobre una moto y otros retos en los que manejamos gran variedad de vehículos. El sencillísimo control ayuda a engancharse rápidamente al juego, aunque la dificultad, excesiva en muchos casos, y la mecánica, a veces repetitiva, pueden desanimar a los jugadores menos persistentes y hacerles abandonar demasiado pronto. Para compensar, el juego incluye simpáticas referencias a películas famosas (como *Batman* o algunas de James Bond) que ponen la guinda a un título de notable.



LOS MÁS VENDIDOS*. 1 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum (PS2). 2 'Los Sims 2 Bon Voyage' (PC). 3 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PS2). 4 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum (PSP). 5 'Commandos Strike Force' (PS2). 6 'Pokemon Diamante' (Nintendo DS). 7 'Bioshock' caja metalica (X360). 8 'New Super Mario Bros' (Nintendo DS). 9 'Pokemon Perla' (Nintendo DS). 10 'Medieval: Total War Kingdoms' (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

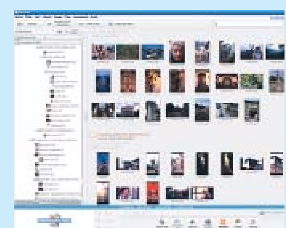
CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

IMÁGENES DIGITALES MEJORADAS

RETOQUE DE FOTOS

Con la popularización de las cámaras digitales hacemos cientos de instantáneas. Pero cuando las vemos en el PC nos damos cuenta de que no siempre salen perfectas. Con el programa Picasa podemos hacer todo tipo de retoques para mejorarlas.



SOBRE EL PROGRAMA. Dentro de la gran variedad de las aplicaciones que ofrece Google a los usuarios, el programa Picasa (*http://picasa.google.com)* permite realizar todo tipo de tareas centradas en las imágenes digitales. Sirve tanto para ordenarlas como para retocarlas o corregir cualquier defecto. Para empezar a trabajar sobre ellas basta con hacer doble clic sobre cualquiera de las fotos.

UN BUEN ENCUADRE. Buscar un equilibrio adecuado en el encuadre consigue mejorar mucho algunas imágenes. Para ello podemos enderezar, mover, girar o agrandar la fotografía hasta conseguir al ángulo más correcto. En Picasa, desde **Ver y Editar** podemos acceder a un amplio abanico de opciones.

CUESTIÓN DE COLORES. Desde aquí también podemos modificar todos los colores de la imagen. Desde variar simplemente el brillo o el contraste hasta combinar colores saturados o probar con los clásicos sepia o blanco y negro para darle a las fotos otro aire.



OJOS ROJOS. Un problema común a la hora de utilizar el flash es el defecto de ojos rojos. Aunque muchas cámaras digitales consiguen evitarlo, lo cierto es que a veces seguimos encontrándonos con el problema una vez tomada la instantánea. Arreglarlo es sencillo. Sólo tenemos que seleccionar la imagen, pulsar sobre **editar** y después sobre **ojos rojos.** Finalmente, habrá que seleccionar con el ratón los ojos que queremos corregir y pulsar sobre **aceptar.**



PERFECCIÓN Y EFECTOS. Un interesante añadido que ofrece el programa Picasa son las opciones para conseguir perfeccionar la imagen. Se trata de algunas posibilidades predeterminadas que, combinando la edición de colores y la luz, consiguen efectos que mejoran muy notablemente la imagen. Además, en la pestaña de **efectos** podemos encontrar también un buen número de interesantes opciones preestablecidas que modifican las imágenes con variantes muy llamativas.



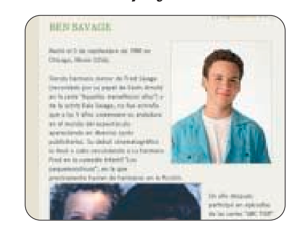
T O D O S O B R E E L
O C I O T E C N O L Ó G I C O

MIÉRCOLES 19 DE SEPTIEMBRE DE 2007



Qué fue de ellos

¿Te acuerdas de los actores de *Barrio Sésamo*, de los *G.I. Joes*, el protagonista de *Willow*...? ¿Dónde estarán ahora? *www.lacoctelera.com/quefuede*



Juguetes absurdos

Figuritas de acción de Moisés o Sigmund Freud, un Spiderman futbolista o el *walkie talkie* de La Masa. Qué juguetes más raros... *www.biboz.net/juguetes*



VIDEOJUEGOS

EL FIN DE UNA trilogía GALÁCTICA

'Halo 3' trae la paz entre humanos y alienígenas, y aporta nuevos personajes

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

La llegada de *Halo 3* supone el final de una exitosa saga de acción, que comenzó cuando se lanzó para Xbox el que se convertiría en el juego estandarte de la primera consola de Microsoft. *Halo 3*, que verá la luz el día 25, aspira a ser lo mismo para Xbox 360, contando con las posibilidades y la potencia de una máquina de nueva generación.

En esta entrega, el protagonista –el Jefe Maestro– pondrá fin a la guerra intergaláctica entre los humanos y la raza alienígena Covenant, con un argumento sencillo, que ha dado lugar a libros y cómics. Se ha llegado a hablar incluso de una película, producida por Peter Jackson y dirigida por Guillermo del Toro, cuyo proyecto sigue en pie, pero que se demorará más de lo previsto inicialmente.

Multijugador cooperativo

Halo 3 cuenta con un modo multijugador clásico para jugar a pantalla partida, aunque lo más llamativo para sus fans es un modo cooperativo en el que cuatro personas pueden jugar a través de Xbox Live de forma simultánea. El primer jugador controlará al Jefe Maestro; el segundo, al Inquisidor (otro viejo conocido de los aficionados a la saga); y los otros dos, a dos nuevos personajes.

Además de la forma de juego, destaca también la posibilidad de grabar una especie de película durante el combate. Se trata de un vídeo que puede editarse después de forma sencilla y que agradará a todos los aficionados al Machinima *(www.machinima.com)*, un festival de cine alternativo que construye miniseries y películas con escenas de videojuegos. La saga *Halo* ya tiene su propia serie no oficial, llamada *Red vs. Blue*. Con el editor incluido en esta tercera entrega, sus realizadores y guionistas lo tendrán mucho más fácil.

¿QUIÉN ES EL JEFE MAESTRO?

Un curioso soldado. **Con un estilo similar al de Robocop, el Jefe Maestro es un soldado alterado genéticamente que se ha convertido en la última esperanza para salvar a la Tierra de una invasión mortífera. Como buen héroe, es más fuerte, más inteligente y tiene más reflejos que cualquier humano.**





Warthog es el nombre del vehículo que el Jefe Maestro utiliza en situaciones complicadas.

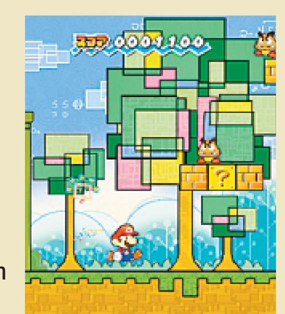
FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Bungie Software** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.halo3.com***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Metido en su papel

Así está Mario en su primera aventura para la Wii: convertido en una figurilla plana capaz de doblarse cual folio

El bigotudo fontanero de Nintendo ha estrenado *Super Paper Mario*, su primera aventura en Wii antes del esperado *Super Mario Galaxy*. En esta ocasión, a Mario le toca... ¡rescatar a la princesa! (la princesa Peach, que nadie piense nada raro). De primeras no parece muy original, pero la cosa mejora cuando descubrimos que el secuestrador no es Bowser, el malo *maloso* de turno. Es más, él es uno de los aliados de Mario en su periplo. También controlamos a Luigi, hermano del protagonista, y a la ya citada princesita, una vez liberada. Tenemos que combinar sus habilidades para avanzar en un mundo hecho de papel. Aquí es donde empieza lo bueno, en el desarrollo de un título que combina plataformas clásicas con toques de rol (herencia directa de los anteriores *Paper Mario)* y situaciones que sólo son posibles en un universo en el que todo –héroes, villanos y decorados– es plano. El juego con las dos dimensiones y la posibilidad de saltar de una a otra es la base de una aventura que cuenta además con un desternillante sentido del humor. *Super Paper Mario* iba a lanzarse inicialmente para la difunta consola GameCube y, aunque se ha retocado algo el control, se nota que no es un juego pensado para la Wii. Aunque quizá el peor defecto del juego es su baja dificultad, algo que no molestará a *nintenderos* ni a jugones *pruebalotodo*.



LOS MÁS VENDIDOS*. **1 'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' Platinum** (PS2). **2 'Pro Evolution Soccer 6' Platinum** (PS2). **3 'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' Platinum** (PSP). **4 'Super Paper Mario'** (Nintendo Wii). **5 'Los Sims 2 Bon Voyage'** (PC). **6 'Naruto: Ultimate Ninja Heroes'** (PSP). **7 'Commandos Strike Force'** (PS2). **8 'Pokemon Diamante'** (Nintendo DS). **9 'Más Brain Training'** (Nintendo DS). **10 'Bioshock'** (X360).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.20minutos.es**

ANTIVIRUS

«Yo cobro como un troyano y mi jefe es un gusano»

Madrid es la capital europea con más ordenadores controlados por un virus.

Es lógico, porque por un lado somos de los primeros países en piratería; y por otro, unos analfabetos tecnológicos. Un campo abonado para virus y demás. *Pérez.*

Pues la razón es sencilla. En Madrid se acumulan, y con mucha diferencia, más ordenadores que en ningún otro sitio del país. *Ayuns.*

Normal, mi jefe es un gusano y yo cobro menos que un troyano. *Juan.*

MICROSOFT

La justicia europea confirma la multa de 497 millones contra Microsoft. Bruselas condenó a la empresa informática en 2004 por abusar de su monopolio.

Eso se lo gasta el Gates en aperitivos cada día. A lo que hay que obligarle es a que su sistema operativo no vaya preinstalado en la mayoría de los ordenadores, que cada usuario tenga la opción de poner el que le parezca bien. *Simclair.*

El monopolio llegará a su fin sólo cuando la gente formatee su PC para quitar Windows y se pongan otros programas que no sean de Microsoft. Creo que poco a poco está pasando. *José.*

Linux está muy bien, es *software* libre y tal, pero es bastante más difícil de manejar que Windows para el usuario normal y corriente. Linux, para el ambiente informático y de gente experta es mejor que Windows, al contrario que para el usuario normal, es decir, la gran mayoría. *Txarlie.*

Microsoft se merece esto y más por sus malas artes. Como digo siempre: ¡Microsoft, no, gracias! Por cierto, escribo desde Mac OS-X. *Nacho.*

Hay que meter mano a todos los monopolios y hundir a Microsoft e Intel. Sólo deben quedar el *software* y el *hardware* libres. *Julián.*

No creo que hayan hecho bien. Yo hace ya un par de años que quité Windows de mi ordenador porque existe una alternativa real a ese sistema operativo con Ubuntu. El que no quiera productos de Microsoft lo tiene muy fácil: que no los utilice. *Llliones.*

Desde que Microsoft sacó el Vista, mucha gente ha preferido pasar a otros sistemas operativos. Llevo más de un año con Ubuntu y el XP lo utilizo cuando no me queda otra opción. *Yo.*

¿TIENES ALGO QUE DECIR SOBRE **TECNOLOGÍA?**

Entra en los **foros** de **www.20minutos.es** y cuéntanoslo: **http://foros.20minutos.es**

INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

GANA LA PARTIDA A la web

«Todo está en los libros», se solía decir. Hoy **todo está en la Red**. ¿Sabes encontrarlo?

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Muchas veces perdemos gran cantidad de tiempo por no conocer las estrategias precisas de búsqueda o los lugares donde es más fácil que esté lo que nos interesa. Hallar rápidamente lo que buscamos no es cuestión de suerte, sino de habilidad.

DÓNDE BUSCAR

Dominios. Añade directamente a la palabra que busques la extensión .com, .org, .net, o .es y escríbela en el navegador. Si nos interesa un tema de información sobre salud, por ejemplo, es probable que en salud.com hallemos lo que buscamos o *links* que nos conduzcan allí. **Directorios.** Son aplicaciones que revisan nuevas páginas y las clasifican. Son los más populares y muy útiles para búsquedas con criterios amplios. Entre los más importantes están Yahoo, Dmox, Looksmart, Infospace y Yupi. Sus resultados son servidores de web sobre el tema que nos interesa.

Portales temáticos. Organizan la información de manera similar a los directorios, pero con contenido acotados a un tema en particular.

Motores de búsqueda o buscadores. Son aplicaciones que manejan grandes bases de datos de manera automatizada. Destacan Google, Altavista, Lycos, Excite, Go y Hotbot. Te ayudarán a buscar páginas individuales de un servidor web que coincidan con tu criterio. El problema es que pueden facilitarnos gran cantidad de información inútil.

CÓMO BUSCAR

Usa diferentes palabras y procura que sean específicas. Las palabras comunes, como artículos o preposiciones, no contribuyen a la búsqueda.

Omite signos de puntuación.

Delimita la búsqueda por idiomas.

Emplea comillas para que la búsqueda se realice en el orden que quieres.

Usa el signo '–' (menos) para eliminar una palabra de la búsqueda.

Prueba con sinónimos.

Traduce la palabra que buscas (mediante un traductor automático como BabelFish) y búscala en otro idioma.

Consulta las herramientas específicas de cada buscador.

Emplea distintos buscadores para un mejor resultado.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el iPhone

Manual para compradores impacientes y fans de la manzana



Apple y la operadora británica O2 anunciaron ayer que venderán el iPhone en el Reino Unido desde el 9 de noviembre, pero todo parece apuntar que en España tardará aún unos meses en llegar. Y, como en otros países, se venderá bloqueado para que sólo pueda usarse con una operadora. ¿Significa que tienes que esperar para hacerte con uno y utilizarlo en España? No necesariamente.

Actualmente el móvil es sólo para clientes de AT&T en EE UU, y pasará lo mismo en Reino Unido con O2. Pero los clientes de otras operadoras y residentes en otros países se las han ingeniado para liberar el teléfono y usarlo en todo el mundo. Sólo hay que conseguir que alguien te traiga uno. El Reino Unido pilla más cerca, pero te saldrá más barato al otro lado del charco, 287 euros frente a los 390 de O2. Luego tendrás que ponerte manos a la obra, o buscar a un buen informático que lo haga por ti, ya que el proceso de desbloqueo no es fácil. En la Red están los manuales y el *software* necesario.

El camino fácil lo ofrece la empresa canadiense PureMobile, que vende por Internet iPhones ya modificados, a unos 600 dólares. De momento, Apple no se ha posicionado frente a este 'movimiento de liberación', pero no descartes que actualizaciones futuras del *software* del iPhone te obliguen a desbloquearlo de nuevo o pierdas alguna funcionalidad. Ser el primero tiene un precio.

PABLO FERNÁNDEZ



DOS CLICS

En la tienda de Apu

¿Cómo sería el Badulaque (supermercado) de Los Simpson en la realidad? Lo podrás averiguar visitando esta fotogalería. *ww.flickr.com/photos/rdr07*



Espía del mundo

¿Qué estarán haciendo ahora mismo en Las Vegas, Nueva York, Moscú, Londres...? Mira aquí las *webcams* de ciudades. *www.earthcam.com*



VIDEOJUEGOS



Nariko, la protagonista de la aventura, se ve constantemente enzarzada en multitudinarias batallas repletas de luz y movimiento.

UN **mito** DE NUEVA GENERACIÓN

Llega 'Heavenly Sword', el primer **gran título para PlayStation 3,** una historia épica y espectacular

D. GONZÁLEZ APARICIO
20 MINUTOS

Una de las mayores críticas que ha recibido la Play Station 3 desde su lanzamiento, aparte de su elevado precio, es la escasez de títulos importantes, de esos capaces de vender consolas por su calidad.

Ahora llega *Heavenly Sword*, avalado por la crítica y dispuesto a convertirse en el primer *must have* (juego que debes tener) de la consola de nueva generación de Sony.

La aventura mete al jugador en la piel de Nariko, una joven guerrera destinada a blandir la espada celestial, un arma que consume lentamente el alma de los mortales, pero que les otorga un poder que ella empleará para vengar a su pueblo.

El juego comienza, paradójicamente, por el final, en plena batalla contra hordas de enemigos. Es frenético, emocionante y espectacular desde el mismo inicio.

Después, Nariko comienza a recordar su historia y todo se calma, pero sólo brevemente, ya que la base del juego son los innumerables e impresionantes combates contra decenas de enemigos. Para amenizar, entre tanta batalla, se han incluido unas originales fases de puntería, en las que el jugador debe guiar los proyectiles moviendo el mando de la PS3.

Espectáculo y acción

Acción no falta, y espectáculo gráfico, aún menos. Todo, escenarios y personajes, tiene un acabado sobresaliente. El desarrollo, totalmente cinematográfico, y el excelente doblaje al castellano ayudan a que el jugador se meta de lleno en la historia.

Heavenly Sword es un juego bonito, espectacular y que no bebe de las rentas de una saga explotada hasta la saciedad, pero tiene dos defectos: la baja inteligencia artificial de los enemigos y la escasa duración del título, que puede hacer que muchos se lo piensen dos veces antes de desembolsar los casi 70 euros que cuesta.

¿IMITANDO A LA WII?

Uno de los puntos más llamativos de *Heavenly Sword* son las fases de puntería, en las que el jugador debe dirigir el movimiento de flechas o de los proyectiles de un cañón inclinando el mando Sixaxis de la PS3 hacia arriba, hacia abajo y hacia los lados. Este tipo de control sigue los pasos de las formas de juego que han hecho que la Wii de Nintendo arrase en todo el mundo.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.heavenlysword.com***

OTROS LANZAMIENTOS

'STRANGLEHOLD'

EL CINE DE JOHN WOO EN VERSIÓN 'JUGABLE'

El famoso cineasta chino John Woo, director de películas como *Cara a cara* o *Misión: Imposible 2*, se estrena en el mundo de los videojuegos (de la mano de la compañía Midway) con un título de acción para PC, PlayStation 3 y Xbox 360. La trama narra la continuación de la película *Hard Boiled* (1992) y pone a Chow Yun-Fat como héroe protagonista que debe rescatar a su familia de la mafia. Destacan los escenarios, destructibles casi en su totalidad.

'FIFA 08'

EL CLÁSICO FUTBOLERO



La veterana saga de fútbol de EA, reina del género hasta la llegada de *Pro Evolution Soccer*, vuelve con una nueva entrega disponible para todas las plataformas actuales (versión móvil incluida). Tiene 620 equipos y unos 15.000 jugadores, aunque lo más destacable es un modo de juego, exclusivo para PS3 y Xbox 360, que permite controlar a un único jugador.

'SEGA RALLY'

AMOR A LAS CUATRO RUEDAS

Otro clásico, esta vez de conducción, que vuelve a la vida en PC y en las nuevas consolas (PlayStation 3, Xbox 360 y PSP). El jugador puede ponerse al volante de 30 coches diferentes, capaces de competir en todo tipo de terrenos. Control sencillo, gráficos más que decentes y un modo *on line* que permite jugar a seis personas a la vez y que alarga la vida del juego significativamente. Quizá el mejor exponente del género en la nueva generación.



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El regreso del erizo azul

Sonic vuelve a la DS con la segunda parte del excelente 'Sonic Rush' sin bajar el listón de calidad.

La mascota de Sega ya recibió alabanzas de crítica y público con el primer *Sonic Rush* para Nintendo DS. Ahora, el erizo estrena su continuación, *Sonic Rush Adventure*. El grueso del juego es prácticamente el mismo: muchas plataformas, escenarios a doble pantalla que se recorren a toda velocidad, gráficos y control casi idénticos a la



primera parte... Las novedades las encontramos en el toque aventurero que se le ha dado al juego, con un modo que nos reta a cumplir 100 misiones diferentes, conversaciones con otros personajes y momentos de conducción de vehículos acuáticos entre fase y fase. El modo Wi-Fi completa las virtudes de un digno heredero de la primera parte que aún conserva el sabor de las viejas aventuras de Sonic en la anciana MegaDrive.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Heavenly Sword' (PS3). **2** 'WWE SmackDown! *vs* Raw 2007' platinum (PS2). **3** 'Colin McRae Dirt' (PS3). **4** 'WWE SmackDown! *vs* Raw 2007' platinum (PSP). **5** 'My Sims' (Nintendo DS). **6** 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PS2). **7** 'Halo 3' (X360). **8** 'Halo 3' edición limitada (X360). **9** 'True Crime: New York City' (PS2). **10** 'Los Sims 2 Bon Voyage' (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

TECNOLOGÍA

DE ACÁ PARA ALLÁ CON EL ORDENADOR **a cuestas**

Los **equipos portátiles** dejan a los usuarios más satisfechos que los de sobremesa, según asegura un estudio europeo

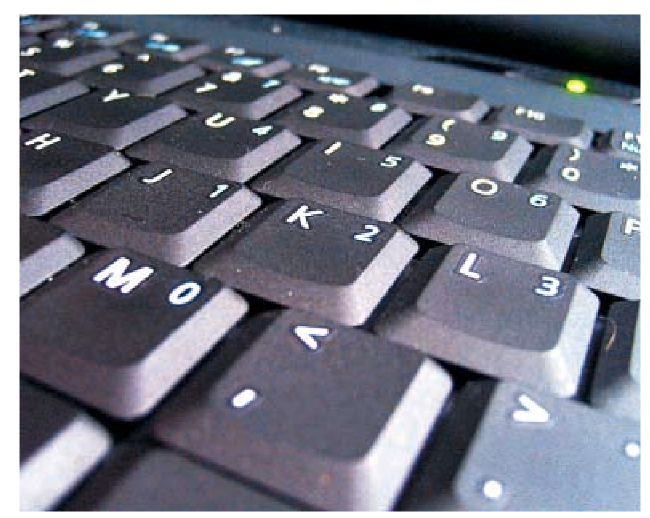
Los ordenadores portátiles son más fiables que los de sobremesa, según un estudio elaborado por organizaciones de consumidores entre 4.000 europeos.

Las marcas de portátil con menor número de averías son Sony y Apple, y entre los de sobremesa, los Jump y Apple, según el estudio realizado por las organizaciones de consumidores del Grupo Euroconsumers hecho público por la OCU.

En cuanto al grado de satisfacción, los usuarios de portátiles de las marcas Apple, Sony y Asus son los que se muestran más satisfechos, mientras que los que tienen un sobremesa de Apple, Fujitsu, Siemens, PCBox o Medion están encantados con sus equipos.

Las baterías

Sobre la duración de las baterías de los portátiles, el informe revela grandes diferencias entre marcas: desde las más de tres horas de media de un Apple a las menos de dos horas de un Packard Bell.



La mayoría de los equipos tienen Windows XP y sólo el 12% impresora láser.

El 28% de los ordenadores de sobremesa y el 23% de los portátiles no superan los 512 MB de memoria RAM, una cifra que la OCU considera básica para poder trabajar de forma fluida con los programas de oficina actuales, pero insuficiente para el usuario de juegos y multimedia.

La mayoría de los ordenadores tienen instalado el Windows XP. Sin embargo, un 14% de los equipos de sobremesa y un 17% de los portátiles no tienen lector de CD, y sólo un 12% de los encuestados disponen de impresora láser. Respecto al lugar elegido para comprar su ordenador, 7 de cada 10 usuarios acuden a tiendas especializadas en informática para adquirir un ordenador de sobremesa, y el 44% si se trata de un portátil.

LO QUE HAY QUE SABER PARA...

... crear un blog

No basta con cuidar los contenidos para garantizar el éxito



Te dispones a explotar tu vertiente exhibicionista en la Red, pero para hacerlo necesitas lectores. Los expertos de Performancing han elaborado una lista con 27 claves que, aunque no garantizan el éxito, te ayudarán a sacar la cabeza en esta selva de más de 100 millones de bitácoras. Cuidar tus contenidos y utilizar titulares con magnetismo no es lo único que hay que tener en cuenta.

Los buscadores son indispensables. Debes posicionar bien tu blog y observar qué palabras introdujo el internauta en Google para que el buscador las haya dirigido a tu web. Tienes que estar pendiente de los temas propios y ajenos que interesan a los internautas y escribir más sobre ellos.

Elabora textos de calidad, argumenta tus *posts* y, cuando el blog crezca, intenta que sean expertos quienes se encarguen del diseño y los aspectos más técnicos. De esa forma podrás centrarte en contar cosas interesantes, novedosas e imaginativas.

Intercambia enlaces con otros blogueros, invítales a escribir en tu sitio, mantén un ritmo constante de publicación y utiliza los anuncios de forma inteligente, ya que por muchos que pongas al principio no van a sacarte de pobre.

Organiza tu tiempo, separa la edición de la creación, remezcla contenidos antiguos, sé el primero en hablar de algo... son algunos consejos que pueden ser útiles. PABLO FERNÁNDEZ

EPU UNA COL

EL **iPhone,** DE MÓVIL A LADRILLO

La actualización del software podría dejar inútiles los liberados

Los compradores de un iPhone que han podido liberarlo del bloqueo al que Apple ha sometido a su móvil, para que sólo pueda ser usado con determinadas operadoras, se las prometían muy felices, pero la compañía informática ha advertido que quien haya efectuado esta modificación puede quedarse sin el teléfono.

Apple afirma que cuando el teléfono haga la próxima actualización automática de su sistema operativo –tiene previsto que sea a finales de esta semana–, lo más probable es que los iPhones liberados «se conviertan en inoperables de manera permanente».

Además, la compañía tecnológica ha recordado que un iPhone que deje de funcionar debido a la instalación de un programa de descodificación (como iUnlock y Anysim, que circulan libremente por Internet desde hace semanas) no está cubierto por la garantía.

CAJA DE HERRAMIENTAS

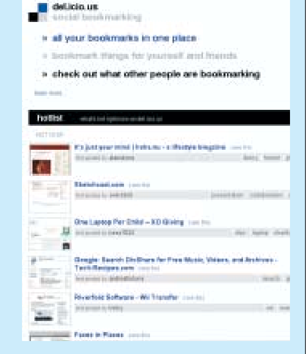
PABLO NIETO

TUS PÁGINAS WEB, **SIEMPRE A MANO**

ACCEDER A FAVORITOS

Los Favoritos nos ayudan a acceder rápidamente a cualquiera de las páginas web cuyas direcciones hemos almacenado. Si quieres acceder a ellos desde cualquier ordenador, sin importar el lugar en el que te encuentres, lo mejor es utilizar un servicio en línea.

En ocasiones utilizamos a lo largo del día diferentes ordenadores, y mantener organizados los mismos Favoritos en cada equipo puede suponer un incordio. Sin embargo, se puede hacer fácilmente desde Internet o con ayuda de unos sencillos programas.

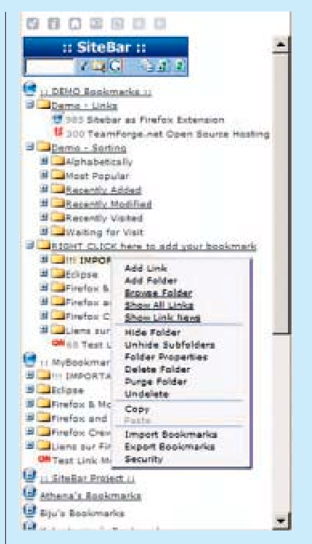


DEL.ICIO.US. Se conoce como *marcadores sociales,* y se trata de una herramienta que permite disponer en Internet de nuestros Favoritos, pero a su vez compartirlos con la comunidad en línea. De este modo, se establece una red social de Favoritos donde podemos encontrar otros usuarios con páginas web favoritas similares a las nuestras.

GOOGLE MARCADORES. Integra un sistema para Favoritos con diferentes posibilidades de gestión, aunque es excesivamente sencillo. Pero Google además ofrece la famosa Barra de Google, que se instala en los navegadores que utilicemos y permite administrar los Favoritos.

YAHOO FAVORITOS. Es un servicio muy similar al anterior. Permite almacenar nuestras páginas web más visitadas y gestionarlas desde diferentes equipos.





SITEBAR. Se trata de un servicio gratuito, aunque limitado a 500 direcciones. Con este programa se pueden almacenar Favoritos e incluso conectar a páginas web con seguridad SSL desde cualquier lugar.

FOXMARKS. Un pequeño programa desarrollado para el navegador Firefox que permite, por un lado, almacenar vínculos para después cargarlos en diferentes navegadores y, por otro, disponer de estos Favoritos de forma *on line* para utilizarlos en cualquier lugar, máquina y momento.


DOS CLICS

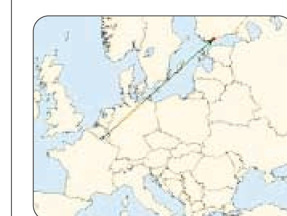
Estatuas originales

Estatuas con truco, que se suben por las paredes, enterradas en el suelo... Aquí encontrarás esculturas raras de todo el mundo. *www.haha.nu/central*



Dinero muy viajero

Desde la llegada del euro, los billetes viajan por toda Europa. ¿Sabes dónde estará el mes que viene ese que tienes en tu bolsillo? *www.eurobilltracker.com*



VIDEOJUEGOS

CREACIONES QUE dejaron huella

Una lista de **grandes títulos** que se convirtieron en todo un referente para los que vinieron después

En la historia de los videojuegos, muchos títulos han alcanzado un puesto privilegiado, ya que plantearon nuevas formas de entretenimiento y se convirtieron en fuente de inspiración (cuando no de imitación) de decenas de juegos posteriores. Algunos de ellos crearon nuevas fórmulas, pero muchos otros se apuntaron a un género ya existente, lo perfeccionaron y lo popularizaron.

En *20 minutos* hemos escogido algunos de esos títulos que se han convertido en paradigma de su género, en un ejemplo a seguir. Fuera de la lista se han quedado grandes como *Metroid*, que inauguró las aventuras de exploración (de desarrollo no lineal); *Super Mario 64*, todo un referente en el mundo de las 3D, o *Super Mario Kart* y sus extravagantes carreras. La lista podría ser muchísimo más amplia. Visita ***20minutos.es*** y contribuye a aumentarla con tus sugerencias. DANIEL GONZÁLEZ

ELLOS ENCONTRARON SU PUESTO EN EL OLIMPO

'SPACE INVADERS' (1978)

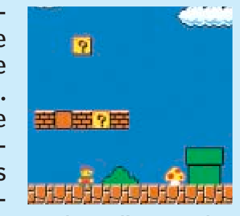
LA NOSTALGIA DE MATAR MARCIANITOS



Tal vez no ha sido la inspiración principal de los juegos de naves que le siguieron, pero indiscutiblemente fue la máquina recreativa que marcó a toda una generación y el matamarcianos más recordado de la historia. Sólo una nave que se movía de izquierda a derecha y filas de marcianos que disparaban desde arriba. Simple pero efectivo.

'SUPER MARIO BROS' (1985)

SALTOS, SALTOS Y MÁS SALTOS



La primera aventura de plataformas de *scroll* lateral (de esas en las que la pantalla se va moviendo hacia un lado). Pero *Super Mario Bros* fue mucho más que eso: se convirtió en uno de los mejores videojuegos, popularizó la figura de Mario e inició una saga sobresaliente. Además, sigue siendo el juego más vendido de la historia (más de 40 millones de copias).

'TETRIS' (1985)

¿SUEÑAS CON FICHAS QUE CAEN?

Así de adictivo y obsesivo puede llegar a ser este rompecabezas, creado por el ruso Alexey Pazhitnov en 1985. El *Tetris* no inventó los puzles, pero sí marcó unas reglas que han sido mil veces repetidas desde entonces: piezas que caen, agrupación de las mismas en líneas, por formas, colores, etc.



'GRAND THEFT AUTO' (1996)

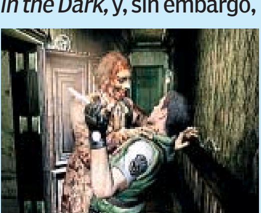
TAN POLÉMICO COMO EXITOSO

Aunque sus versiones en 3D son las que han catapultado a la fama al *GTA*, los dos primeros capítulos de la saga tenían una perspectiva aérea y unos gráficos más bien simplones. Aun así, ya desde el principio contaba con la característica que nos ha llevado a hablar de *juegos tipo GTA*: libertad absoluta de acción en un entorno abierto (y grandes dosis de violencia).

'RESIDENT EVIL' (1998)

EL TERROR SÍ TIENE FORMA

Resident Evil se inspira claramente en juegos como *Clock Tower* o *Alone in the Dark*, y, sin embargo, se ha convertido en el máximo exponente de su género, en este caso el *survival horror* o aventuras de terror con tintes cinematográficos. Pronto verá la luz *Resident Evil 5*.



'STREET FIGHTER II' (1992)

COMBATES ESPECTACULARES EN PLENA CALLE

Muchos recuerdan tardes enteras en los recreativos con un ambiente lleno de *ha-do-kens* y *Sonic Booms*. El título de Capcom no es el primer juego de lucha 1 contra 1, antes que él estuvieron *Warrrior* (el primero de todos) o el propio *Street Fighter* original, pero fue *Street Fighter II* el juego que la mayoría de los desarrolladores tomaron como modelo para elaborar sus propios productos. En algunas ocasiones la copia llegó a ser tan descarada que llevó a Capcom a meterse en juicios por plagio de su juego.

Guile, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter*.

LA ZONA CRÍTICA · VIDEOJUEGOS · LARA FISHER

Un futuro de 'inercia fatal'

Ésa es la frase que mejor define a 'Fatal inertia', un juego de carreras futuristas para PS3 y Xbox 360

Fatal inertia ha recuperado el subgénero de las carreras de naves para la nueva generación con mejores intenciones que resultados. La premisa del juego es la misma que la de otros grandes del género, como *F-Zero*, *Wipeout* o *Extreme-G*: naves espectaculares, armas para incordiar a los rivales, circuitos imposibles y velocidades supersónicas. Analizando estos elementos por pasos vemos que las naves, sin ser nada del otro mundo, cumplen. La utilización de armas y objetos al estilo *Mario Kart* es lo más divertido del juego. En cuanto a los circuitos, ofrecen trazados variados con escenarios muy bonitos, aunque éstos, sí, algo repetitivos. Desgraciadamente, hay algo más imposible que los circuitos: el control. Hace falta mucha práctica para conseguir que la nave no quede totalmente a merced de la *inercia fatal* del juego. Por último, las velocidades supersónicas no pasan de sónicas, un grave defecto para un título de este tipo. *Fatal inertia* no es horrible, pero sólo lo disfrutarán los poco exigentes.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Fifa 08' (PS2). **2** 'Halo 3' (XBox 360). **3** 'Fifa 08' (PS3). **4** 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' Platinum (PS2). **5** 'Fifa 08' (PSP). **6** 'My Sims' (DS). **7** 'Heavenly Sword' (PS3). **8** 'Grand Theft Auto: Vice City Stories' (PSP). **9** 'Fifa 08' (PC). **10** 'Fifa 08' (XBox 360).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO · CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Soy de Logroño y defiendo la ñ hasta la muerte»

Red.es permitirá el registro de direcciones de Internet multilingües; es decir, que incluyan la ñ, ç o tildes.

A mí me parece una tontería porque, quitando los países de lengua hispana, los teclados no tienen ñ. Que se pueda poner la ñ me parece bien, pero yo, para una página mía, no la usaría. Soy de Logroño y, naturalmente, defiendo la ñ hasta la muerte, pero no es muy útil para una dirección. ***Rac86.***

¿De qué vale tener un dominio con ñ si desde Gmail, Hotmail, etc., no se puede mandar un correo a una dirección que incluya esa letra? Hay muchas barreras aún para los dominios. ***Dominios.***

Me parece acertado que haya direcciones web con caracteres acentuados, pero la misma dirección sin acentos debería ser válida y debería ser una redirección a la página buena. Mucha gente visita páginas españolas desde otros países, en muchos de los cuales los teclados no tienen ñ. ***Otro.***

TELEVISIÓN

¿Para cuándo la televisión en tres dimensiones?

Imaginaos lo divertido que sería tener la televisión en tres dimensiones. Cuando está hablando el presentador, te mueves hacia él, giras, te pones detrás y miras al público. O dejas de mirar lo que te están enseñando las cámaras y te vas a ver a los tertulianos. ¿Y en una película, una serie, en los documentales de La 2? ¿Alguien sabe cuándo tendremos televisión en tres dimensiones? ***Pacober.***

Japón prepara una televisión digital 3D para 2020. El Ministerio de Comunicaciones japonés ya ha puesto en marcha una unidad de investigación y desarrollo para estudiar la comercialización de la televisión del futuro. ***QiQe.***

No tenía conocimiento de que se estuviera estudiando hacer una televisión que también se pudiera tocar. Claro que... esto es muy interesante. Pero si por casualidad tocas un cuchillo que sale en una película, ¿te podrías cortar? ***Invitado.***

TECNOLOGÍA

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

EL NIETO ES QUIEN **enseña** AHORA AL ABUELO

La era digital ha cambiado las cosas. Los niños controlan las máquinas, mientras los mayores tratan de adaptarse

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Una viñeta clásica de Forges mostraba a un niño que le preguntaba a su padre algo que no sabía hacer de sus deberes del colegio. El padre, ignorante también, le preguntaba al abuelo. Ahora las tornas han cambiado y nos encontramos con el hecho sorprendente (aunque cada vez menos) de que las generaciones jóvenes saben mucho más que sus mayores. Al menos, en lo que a las nuevas tecnologías se refiere.

LOS DATOS

El Observatorio de las Telecomunicaciones (Red.es) señala que en los hogares donde hay niños se adoptan más rápidamente las nuevas tecnologías. Además, son viviendas mejor preparadas tecnológicamente. En las familias con niños y jóvenes hay un porcentaje más elevado de teléfonos móviles, y lo mismo puede decirse de los ordenadores. Ellos son, además, quienes hacen más descargas de archivos, quienes más frecuentan los chats y, en general, los que más utilizan los nuevos aparatos.

LAS RAZONES

Los niños y jóvenes se sienten más cercanos a la técnica de lo que lo estuvieron sus padres y abuelos, y les gusta probar los nuevos avances tecnológicos. La edad en la que los niños comienzan a navegar por la Red o a hacer uso del correo electrónico es más baja cada año. Lo interesante del caso es que contagian esta actitud a los mayores.

Es común que sean los adultos los que compren a regañadientes un artilugio que luego acabarán disfrutando también ellos. Lo cierto es que aprecian cada vez más la utilidad de estas tecnologías y que aprenden a usarlas a través de sus hijos.



Ya no es extraño ver cómo los mayores utilizan las nuevas tecnologías.

UN 'BLOG', UNAS COMPRAS...

La utilidad obvia de los nuevos adelantos en materia informática ha empezado a cautivar a los mayores y ya no es en absoluto raro que un nonagenario compre por la Red, viaje virtualmente a museos de todo el mundo o tenga su propio *blog*. Las nuevas tecnologías han servido para incentivar la imaginación y la vitalidad de las generaciones anteriores a la nuestra. Y en este cambio, los jóvenes han sido el factor fundamental.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... escribir en la Red

El reinado de Word, amenazado por algunos servicios *on line*



La elaboración de textos es una de las tareas más comunes entre los usuarios de ordenadores. Word, de Microsoft, es el programa que más se utiliza, pero su dominio en este mercado se está viendo amenazado por aplicaciones como Google Docs. El procesador de textos del buscador permite elaborar archivos de forma colaborativa y tener a tu disposición lo que has escrito desde cualquier ordenador, basta con recordar tu nombre de usuario y contraseña.

Consciente de las carencias de Word, Microsoft contraataca esta semana presentando Office Live Workspace, un servicio con el que los internautas podrán compartir, guardar y comentar archivos *on line*. Lo único que no podrás hacer es crear documentos desde cero, algo que sí es posible en Google Docs.

A la batalla por convertirse en el procesador de textos *on line* favorito se suma también estos días Adobe. El fabricante del popular Photoshop ha comprado Buzzword, otro editor de documentos *on line*.

Microsoft, Google, Adobe e incluso IBM han hecho algún movimiento en este campo. Gigantes tecnológicos trabajando para revolucionar un sector que ha cambiado muy poco en los últimos veinte años. PABLO FERNÁNDEZ

CACHARRERÍA



SONIDO DE PELÍCULA. Los Power Theatre de Altec Lansing forman parte de una nueva generación de altavoces Home Cinema para los televisores de pantalla plana. Elegantes y discretos, se colocan bajo la tele y crean un sonido envolvente de cine. 599,90 €.

SEGURIDAD EN LA MOTO. El avisador de radares para moto SherpaBike, de Avante GPS, proporciona mediante un sistema de luces y voz información precisa sobre la carretera: radares, puntos negros... El Bluetooth permite conectarlo a una PDA o a un móvil para convertirlo en navegador GPS. 189 €.





CONTROL REMOTO. Sony Ericsson amplía su gama de relojes Bluetooth con tres modelos MBW-150. Cuando entra una llamada al móvil o se recibe un SMS, el reloj vibra y muestra el número que está llamando. También sirve para gestionar la música. 300 €.

TECNOLOGÍA ZEN. El Creative Zen es un reproductor de música, vídeo y fotos del tamaño de una tarjeta de crédito, pero que posee una pantalla a color de 2,5 pulgadas de hasta 16,7 millones de colores. Dispone de una ranura para tarjetas de memoria SD y radio FM y micrófono integrados. Está disponible en modelos de 4, 8 y 16 GB de capacidad. Desde 149,99 €.

Microphone
Photos
Music
Videos
FM Radio
CREATIVE

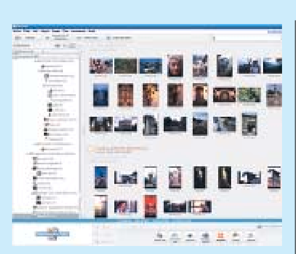
CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

IMÁGENES DIGITALES MEJORADAS

RETOQUE DE FOTOS

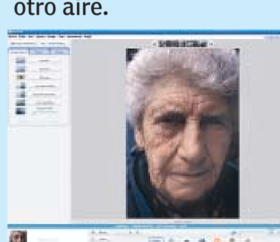
Con la popularización de las cámaras digitales hacemos cientos de instantáneas. Pero cuando las vemos en el PC nos damos cuenta de que no siempre salen perfectas. Con el programa Picasa podemos hacer todo tipo de retoques para mejorarlas.



SOBRE EL PROGRAMA. Dentro de la gran variedad de las aplicaciones que ofrece Google a los usuarios, el programa Picasa (*http://picasa.google.com*) permite realizar todo tipo de tareas centradas en las imágenes digitales. Sirve tanto para ordenarlas como para retocarlas o corregir cualquier defecto. Para empezar a trabajar sobre ellas basta con hacer doble clic sobre cualquiera de las fotos.

UN BUEN ENCUADRE. Buscar un equilibrio adecuado en el encuadre consigue mejorar mucho algunas imágenes. Para ello podemos enderezar, mover, girar o agrandar la fotografía hasta conseguir al ángulo más correcto. En Picasa, desde **Ver y Editar** podemos acceder a un amplio abanico de opciones.

CUESTIÓN DE COLORES. Desde aquí también podemos modificar todos los colores de la imagen. Desde variar simplemente el brillo o el contraste hasta combinar colores saturados o probar con los clásicos sepia o blanco y negro para darle a las fotos otro aire.



OJOS ROJOS. Un problema común a la hora de utilizar el flash es el defecto de ojos rojos. Aunque muchas cámaras digitales consiguen evitarlo, lo cierto es que a veces seguimos encontrándonos con el problema una vez tomada la instantánea. Arreglarlo es sencillo. Sólo tenemos que seleccionar la imagen, pulsar sobre **editar** y después sobre **ojos rojos**. Finalmente, habrá que seleccionar con el ratón los ojos que queremos corregir y pulsar sobre **aceptar**.



PERFECCIÓN Y EFECTOS. Un interesante añadido que ofrece el programa Picasa son las opciones para conseguir perfeccionar la imagen. Se trata de algunas posibilidades predeterminadas que, combinando la edición de colores y la luz, consiguen efectos que mejoran muy notablemente la imagen. Además, en la pestaña de **efectos** podemos encontrar también un buen número de interesantes opciones preestablecidas que modifican las imágenes con variantes muy llamativas.

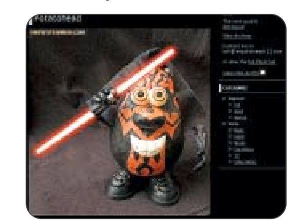




DOS CLICS

Super Mr. Potato

Si te gustaba llenar de acesorios a tu Mr. Potato, en esta web disfrutarás viéndole disfrazado como un héroe del cine y tele. *www.mrpotatomash.com*



Noticias curiosas

El niño murciélago, la mujer de las 4 piernas... todos ellos tuvieron su portada en *Noticias del Mundo*. *www.papelcontinuo.net/444*

VIDEOJUEGOS

EN PLENO **fragor** DE LA BATALLA

La guerra entre **consolas de nueva generación** se encuentra en un momento clave de cara a Navidad

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Han pasado ya más de seis meses desde el lanzamiento de la PlayStation 3 en Europa, que supuso el comienzo oficial de la batalla por alcanzar el liderazgo en la nueva generación de consolas.

Los contendientes en esta guerra tecnológica eran la ya citada plataforma de Sony, de gran potencia gráfica, pero muy criticada por su elevado precio; la Wii de Nintendo, que levantó una gran expectación y fue alabada por su nueva forma de juego, pero que recibió malos comentarios por sus limitaciones técnicas; y la Xbox 360 de Microsoft, lanzada al mercado un año antes y respaldada por un fuerte catálogo de títulos.

Ahora, poco más de medio año después, las distintas competidoras están encontrando su hueco en el mercado. La Wii se ha convertido en una consola superventas. La PlayStation 3 ve cómo su precio se va reduciendo para acabar con el que se ha convertido en su mayor obstáculo de cara al público, aunque sigue sin tener títulos espectaculares, salvo excepciones como *Ninja Gaiden Sigma* (en la imagen). Por su parte, la Xbox 360 se nutre de títulos exclusivos y potentes como *Halo 3* para afianzar a sus usuarios y atraer a otros nuevos.

En el cuadro de la derecha analizamos la situación de cada una al detalle.

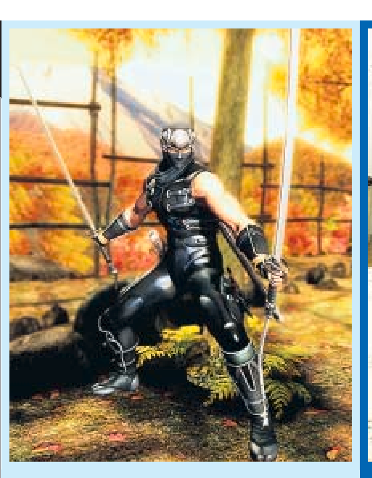
UNA A UNA

Analizamos en detalle el presente y el futuro de las tres consolas.

1. El número de ventas en todo el mundo: refleja la penetración y la evolución de cada plataforma en el mercado.

2. Sus grandes bazas: las armas que cada compañía ha empleado y tiene previsto emplear para mantener o mejorar su situación actual de cara a las próximas fechas navideñas.

3. Los principales obstáculos: los problemas con los que se está encontrando cada consola para llegar a un público mayor y las decisiones empresariales más criticadas, tanto por los medios como por el público.



PlayStation 3

1 Hasta el momento se han vendido tan sólo 4,89 millones de PS3. El precio ha influido decisivamente en las pocas ventas.

2 La consola de Sony cuesta desde hoy 100 euros menos, 499. Además, se venderá un modelo de 40 GB por 399 euros.

3 La PS3 de 40 GB, con sólo dos puertos USB y sin compatibilidad con los juegos de PS2, será la única que se venda en Europa cuando se agote el modelo actual.





Wii

1 Su bajo precio y su original filosofía de juego han logrado que ya se hayan vendido 12,12 millones de Wii en todo el mundo.

2 Nintendo potenciará la línea de juegos que le ha hecho triunfar con accesorios como una tabla de equilibrios (arriba) o un adaptador-pistola (abajo).

3 La potencia gráfica sigue sin convencer a parte del sector. Muchos juegos no aprovechan bien el control.





Xbox 360

1 Con un año de ventaja en el mercado, Microsoft ya ha vendido 11,51 millones de Xbox 360, la mayoría en EE UU.

2 Aparte del modelo Elite, con 120 GB de disco duro, cuenta con potentes títulos exclusivos, como *Halo 3* (arriba) y un excelente sistema de juego *on line*.

3 Cada vez surgen más quejas por la distribución de varias partidas de Xbox 360 defectuosas que se estropean con facilidad.



LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Fantasía 'in english'

La exitosa saga de rol 'Final Fantasy' muestra en la PSP su cara más táctica... y compleja

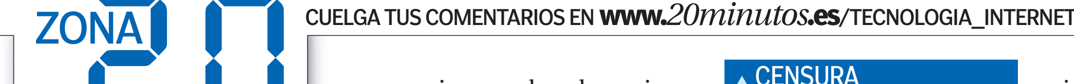
Acaba de lanzarse en PSP, la consola portátil de Sony (que parece destinada a albergar versiones), el juego *Final Fantasy Tactics: The War of the Lions*, un *remake* del título que vio la luz hace diez años en la PlayStation original. En aquella ocasión, el disco no llegó a tierras europeas, así que ésta es una gran oportunidad para que los fans de la saga descubran lo que se perdieron entonces. El grueso del juego no ha cambiado: una trama enrevesada de amistades, guerras y traiciones; decenas de personajes por controlar; batallas tácticas por turnos sobre escenarios a modo de tablero... Todo ello, aderezado con bellos gráficos y melodías mejoradas para la ocasión (aunque no explotan el potencial de la consola). El problema es que los textos están en inglés, algo imperdonable en un juego con una gran carga argumental, gran cantidad de menús y un desarrollo muy complejo, lo que puede desanimar rápidamente a los poco iniciados. Una pequeña joya, pero sólo para *hardcore players* (jugones).

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Fifa 08' (PS2). **2** 'WWE Smack Down! vs. Raw 2007' (PS2). **3** 'My Sims' (DS). **4** 'Fifa 08' (PS3). **5** 'Halo 3' (X360). **6** 'Fifa 08' (PSP). **7** 'GTA: Vice City Stories' (PSP). **8** 'Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2' (PS2). **9** 'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' (PSP). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



el foro de www.*20minutos*.es

VIDEOJUEGOS

«En fin, siempre tendremos la saga de Comandos»

España se encuentra a la cola en el desarrollo de videojuegos.

Es una industria en alza que recauda más que la industria del cine. Pero, claro, hay que currárselo, pues hay mucha competencia y mucho trabajo para ser competitivos. Mejor seguimos haciendo cine nacional, que es una mierda, no hay que trabajar tanto y encima nos lo subvenciona papá Estado. ***Jugón, salinas, jugón.***

Una pena, ya se ha visto que sabemos desarrollar buenos juegos, pero no se les da el apoyo desde el capital privado o público, y pasa lo que pasa. En fin, siempre tendremos la saga de Comandos. ***Property for Sale in Spain.***

Aún recuerdo los ochenta, la época del Spectrum y demás ordenadores de 8 bits, en la que España era potencia mundial en el desarrollo de videojuegos: *La abadía del crimen*, *Mad Mix Game*, *Sir Fred*, *Goody*... ***Gudu.***

CENSURA

Las autoridades británicas vuelven a censurar el videojuego *Manhunt 2*.

Los telediarios muestran mucho más sadismo, y ése sí que es real. ¡Qué hipocresía! ***Uno.***

Chorradas. Si se pueden hacer películas *gore* sin ningún límite, ¿por qué no se pueden hacer videojuegos bestiales? ***Zander.***

De manera que si alguien lee *El Quijote* y, emulando al hidalgo caballero, le da por clavarme una lanza en el pecho pensando que soy un gigante... ¿Mis padres pueden prohibir la publicación de *El Quijote* porque algún listillo se fijó en él para matarme y es un mal ejemplo para los locos? Yo he crecido viendo *Los caballeros del zodiaco* y, de momento, nunca me ha dado por matar a nadie. ***Rvy.***

Fuera los videojuegos de violencia gratuita. No aportan nada bueno a la humanidad. ***V de Vendetta.***

¿Medalla de honor no es sádico? ¿Y *Splinter Cell*, *Metal Gear*, *Street Fighter*, *Comandos*, *Mortal Kombat*, *Sniper Elite*...? ***Miflopa.***

PASO A PASO

PABLO NIETO

BUSCA Y ENCUENTRA

Uno de los principales problemas que nos encontramos al hacer búsquedas desde los buscadores en Internet es que el sistema arroja miles de vínculos a páginas web que muchas veces no se relacionan con lo que estamos buscando. Para evitarlo, todos los buscadores ofrecen un sistema de búsquedas avanzadas. Sólo tenemos que buscar la opción *Búsqueda avanzada* y completar los campos con la información solicitada.

1 BUSCAR RESULTADOS. Las posibilidades de búsqueda avanzada se centran en especificar, indicando si la frase es exacta, si queremos buscar todas las palabras o si queremos excluir alguna... Además, generalmente, podemos elegir el número de resultados por página que queremos que aparezcan.

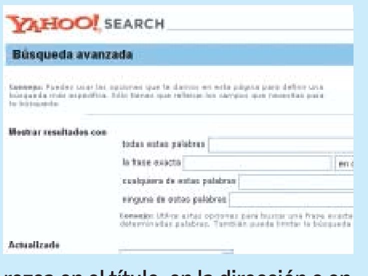
2 IDIOMA. El idioma es muy importante, ya que determinará las páginas web sobre las que se realizará la búsqueda. No es lo mismo buscar la palabra «monitor» en páginas web en castellano que la misma palabra en páginas web en inglés.

3 FORMATO DEL ARCHIVO. Una nueva posibilidad, que no incorporan todos los buscadores, es que podamos especificar el tipo de archivo que queremos encontrar. De este modo, podremos indicar que lo que estamos buscando es una imagen, un sonido o un documento en PDF, Word...



4 FECHA. Es posible también establecer un criterio temporal, por el que indicamos al motor del buscador que excluya páginas web antiguas o contenidos desactualizados.

5 PRESENCIA. Otra posibilidad es poder definir el lugar de la web que ocupe el contenido que estemos buscando. Así, podremos determinar si queremos que la palabra que hemos puesto en el criterio de búsqueda aparezca en el título, en la dirección o en cualquier lugar de la página.



6 PÁGINAS SIMILARES. Una opción muy interesante a la hora de realizar una búsqueda cuando ya hemos encontrado una página web que nos sirve es pedirle al buscador que encuentre páginas similares a la que nos interesa.

TECNOLOGÍA

➤ TEXTO ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

LOS 10 ENEMIGOS MÁS **peligrosos** EN INTERNET

La Red sigue siendo un lugar seguro. Sólo hay que cumplir unas normas mínimas para autoprotegerse

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Reunir en una lista diez riesgos potenciales para la seguridad de la Red y de tu ordenador no quiere decir que todos ellos vayan a caer sobre ti de inmediato. Pero recuerda, pensar antes de hacer clic es el mejor antídoto contra el desastre que pueden provocar algunas de las siguientes amenazas.

CUIDADO CON...

1 Los mensajes no solicitados. El año pasado, un 95% de los correos recibidos eran spam.

2 Botnets y zombies. Entre 100 y 150 millones de los 600 PC conectados están esclavizados. Para enviar millones de correos basura es posible alquilar un conjunto de zombies: 1.000 ó 2.000 ordenadores, a precios que oscilan entre 50 y 60 dólares.

3 El phishing. Es la suplantación de sitios legítimos (bancos, Hacienda...) por otros destinados a robar datos personales y financieros.

4 Virus, adware y programas espía. Los programas espía y aquellos destinados a mostrar publicidad sin el consentimiento del propietario del ordenador siguen causando estragos.

5 Dominios en riesgo. Los atacantes pueden utilizar técnicas como el *pharming,* para suplantar un dominio legítimo y cometer todo tipo de estafas.

6 Infraestructuras anticuadas. Los sistemas que soportan la Red son cada vez menos adecuados para manejar el ingente tráfico de datos en circulación.

7 Ataques contra redes inalámbricas. Entre el 20% y el 30% de las redes inalámbricas no han sido protegidas con ninguna contraseña.



Hace falta precaución para no morder el anzuelo de los crackers.

8 Las redes sociales y el vídeo *on line.* Son campo abonado para los asaltos del futuro. Sus usuarios tienen una baja percepción del riesgo en esos entornos.

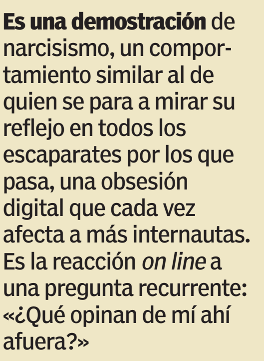
9 Almacenamiento portátil. Las llaves USB permiten que cualquiera pueda transportar un virus de casa a la oficina; y de allí, de vuelta al hogar.

10 La estupidez humana. Falta de originalidad y exceso de confianza son dos de los males que se encuentran en el origen de gran parte de los ataques informáticos. En la cadena de la seguridad, los seres humanos somos el eslabón más débil.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el egosurfing

Estar la pantalla de todos es el objetivo de estos cibernarcisistas



Es una demostración de narcisismo, un comportamiento similar al de quien se para a mirar su reflejo en todos los escaparates por los que pasa, una obsesión digital que cada vez afecta a más internautas. Es la reacción *on line* a una pregunta recurrente: «¿Qué opinan de mí ahí afuera?»

La Red tiene la respuesta, y Google es la primera parada obligada. A mayor número de resultados, más popular se es en el mundo *on line.* Para hacerte una idea de tu reputación, también debes observar el número de enlaces que recibe tu web, así como la influencia de quienes te vinculan. Del buscador más utilizado puedes saltar a los blogs. Un reflejo bastante fiable de lo que se dice en la Red, porteras de la red que todo lo saben sobre sus habitantes.

Además, para cuidar tu imagen debes observar la repercusión de tus escritos en sitios sociales como Digg o Menéame, pero sin caer en obsesiones. Si llegas a ella, *egosurf.org* es tu sitio.

Pero para obsesiones, la de los internautas con los *rankings* se lleva la palma. Subir o bajar una posición en listados jerarquizados como el de Top Blogs o Technorati es su única preocupación; y el discutido sitio de medición de audiencias Alexa, su web de cabecera. P. F.

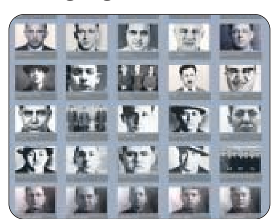




DOS CLICS

Crímenes históricos

Una base de datos de los grandes mafiosos y asesinos de la historia americana. Incluye fotos, biografías, entrevistas... *www.gangrule.com*



Seis días en el ratón

¿Cuánto tiempo aguantas con el dedo apretando un botón del ratón? El récord está en seis días. Ánimo, que es casi una semanita... *www.holdthebutton.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

Veinte años EN LAS CONSOLAS

La exitosa saga 'The Legend of Zelda' estrena aventura en la portatil de doble pantalla de Nintendo

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

La exitosa saga *The Legend of Zelda*, que vio la luz por primera vez en España en 1987, se ha convertido en uno de los principales referentes de la historia de los videojuegos.

La aventura, mezcla de acción y rol (RPG), ofrecía un desarrollo con gran libertad de movimientos, un héroe (Link) que iba progresando con la historia, decenas de objetos e ingeniosos puzles.

Esta fórmula se ha repetido y reinventado mil veces a lo largo de la saga y ahora da un nuevo giro con *Phantom Hourglass* para la portátil Nintendo DS. La principal novedad es que absolutamente todo se hace de forma sencilla, dibujando y deslizando el puntero por la pantalla táctil.

Gusta a las mujeres

El 40% de las personas que han comprado este juego en Japón son mujeres. Apoyándose en este dato, Nintendo invitó a la presentación del juego en España a tres féminas: las escritoras Rosa Regás y Espido Freire y la actriz Diana Palazón. «No es sólo que las mujeres nos estemos interesando más por los videojuegos, es que los videojuegos están dando mayor papel a la mujer, como es el caso de la princesa Zelda», asegura Palazón. Para Regás «el verdadero reto del juego es que te obliga a agudizar el ingenio», mientras que en opinión de Freire «la narrativa es impecable, llena de giros inesperados».



Pantalla del nuevo *Zelda* para DS.

LA EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

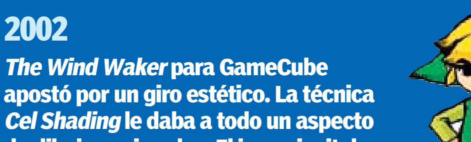
1991

Con una perspectiva aérea y un mapa enorme por recorrer, *A Link to the past* recogía lo mejor de los dos juegos previos de NES y lo elevaba a la potencia de la Super Nintendo. En 1993, *Link's Awakening* para Game Boy repetiría éxito.

1998

El salto a las 3D llegó, con un éxito inmejorable, en *Ocarina of Time* para Nintendo 64. Grande, bonito e intenso como pocos, este *Zelda* ha sido proclamado por la mayor parte de la crítica y el público como el mejor videojuego de la historia.

2002



The Wind Waker* para GameCube apostó por un giro estético. La técnica *Cel Shading* le daba a todo un aspecto de dibujos animados. El juego invitaba a navegar por un enorme y misterioso mar. *Phantom Hourglass* para DS es su continuación.



2006



Con *Twilight Princess* la saga vuelve a retomar un aspecto adulto y mucho más oscuro. Entre otras cosas, ahora Link puede transformarse en lobo. El juego, diseñado para GameCube, finalmente salió en la Wii aprovechando las funciones del mando.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMA: **Nintendo DS** ● PRECIO: **36,95** ● EDAD: **A partir de 7 años** ● WEB: ***www.zelda.com/phantomhourglass/***



El juego del Neng

'Tuning', carreras nocturnas... Llega 'Juiced 2' para la consola Xbox 360

Juiced 2: Hot Import Nights retoma el subgénero del *tuning* y las carreras nocturnas, ofreciendo una seria alternativa a la saga *Need for Speed*.

De primeras no hay ninguna sorpresa remarcable, el planteamiento es bien conocido: trepidantes carreras al volante de cochazos Ford, BMW o Toyota con hip hop y tecno de fondo. El aspecto de coches y pistas, los juegos de luz y la sensación de velocidad están muy cuidados, aunque el abuso de efectos gráficos crea una sensación general de falta de nitidez. Por supuesto, existe un taller en el que *tunear* los bólidos a gusto del consumidor. La gran novedad llega con el factor ADN, que define la manera de correr de cada piloto (más agresivo, especialista en curvas...). La variedad de modos de juegos (incluidas apuestas) ponen la guinda a un título que sólo disfrutarán al máximo los aficionados al género.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Project Gotham Racing 4'** (Xbox 360). 2 **'FIFA 08'** (PS2). 3 **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' Platinum** (PS2). 4 **'Grand Theft Auto: Vice City Stories'** (PSP). 5 **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' Platinum** (PSP). 6 **'Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East'** (PC). 7 **'Halo 3'** (Xbox 360). 8 **'True Crime: New York City'** (PS2). 9 **'FIFA 08'** (PSP). 10 **'Juiced 2: Hot Import Nights'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

PABLO NIETO

LLENA TU MÓVIL DE MÚSICA

Los móviles con MP3 son ya un estándar tecnológico en el mercado español. Sin embargo, la mayoría de los usuarios continúa descargando música a través de mensajes de texto o utiliza las melodías polifónicas que se integran de serie en los terminales. Con WavePad podemos editar cualquier canción en formato digital y utilizarla como sonido en las llamadas.

1 SELECCIÓN DEL TEMA. Una vez descargado e instalado el programa, lo primero que tenemos que hacer es abrir la canción que queremos editar desde el lugar en el que la tenemos almacenada. Con sólo arrastrar el icono correspondiente al archivo y soltarlo sobre el panel principal de la aplicación, se abrirá la línea gráfica que señala el tiempo y el volumen de la canción. Podemos utilizar archivos WAV, MP3, WMA y otros muchos formatos.

2 BUSCAR EL PUNTO DE INICIO. Cuando la canción esté cargada en el programa podemos apretar sobre el botón **Play** para ir escuchando el tema hasta encontrar el punto donde nos gustaría que comenzara nuestra breve melodía. También podemos avanzar sobre la pista y hacer todas las pausas que queramos para encontrar el punto exacto.

3 NUEVO INICIO. Cuando hayas localizado ese punto, aprieta el botón **Stop** y sitúa el señalador exactamente donde quieres. Después, pulsa con el botón derecho y haz clic sobre **Trim Start**, lo que hará que este punto se ubique como inicio, recortando el tema hasta ese momento.

4 PUNTO DE FINAL. Del mismo modo, busca ahora el punto donde quieres que finalice la melodía. Una vez localizado, pulsa con el botón derecho y haz clic sobre **Trim End**, recortando todo el tema hasta el final.



5 FUNDIDOS Y CADENCIAS. Al dejar sólo una secuencia de la canción, es probable que el inicio y el final suenen con un corte brusco. Para evitarlo, podemos incorporar unas sutiles cadencias sonoras. Selecciona unos pocos segundos al inicio y al final del corte y pulsa sobre el icono **Fade in** o **Fade out**. El resultado es inmediato.

6 COPIAR EN MP3. La mayoría de móviles que admiten música son compatibles con MP3, por lo que conviene que almacenemos el resultado en un archivo de este formato. Sólo será necesario pulsar sobre **File** y **Save file as** y seleccionar MP3 en el apartado **Tipo**. Además, podemos darle un nuevo nombre a la canción y señalar el lugar exacto en el disco duro donde queremos que se almacene.

7 PASARLO AL MÓVIL. Aunque este paso puede variar en función de la marca y modelo del móvil, lo común es que podamos conectarlo a través de un puerto USB mediante conexión inalámbrica Bluetooth, o simplemente utilizando la tarjeta de memoria que incluye nuestro móvil.

TECNOLOGÍA

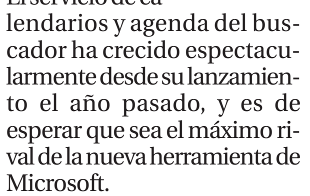
PON A PRUEBA TU PODER DE convocatoria EN LA RED

Microsoft lanza Eventos, una **herramienta para organizar** todo tipo de fiestas o reuniones, con invitación incluida

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Irene, una joven madrileña, está organizando una fiesta en una casa en el campo y, para convocar a sus amigos, decidir qué hay que llevar y organizar el transporte, no ha recurrido al teléfono ni al Messenger. Ha utilizado Eventos, una nueva herramienta de la familia Live de Microsoft destinada a facilitar la convocatoria de reuniones, actos y celebraciones.

Eventos *(http://events.live.com)* tendrá que competir con servicios similares que ya llevan tiempo en el mercado, como el popular Evite, la herramienta que MySpace ofrece a sus usuarios, o las funcionalidades de Google Calendar para convocatorias. El servicio de calendarios y agenda del buscador ha crecido espectacularmente desde su lanzamiento el año pasado, y es de esperar que sea el máximo rival de la nueva herramienta de Microsoft.




Eventos se suma al paquete de servicios de la familia Live.

Eventos se integra en el paquete de servicios de comunicación de la plataforma Live, se ha puesto en marcha simultáneamente en unos 50 países y para usarlo se necesita una cuenta de usuario de Hotmail o Messenger. Con él se puede crear en diez minutos una web con la información básica sobre una fiesta, partiendo de una de las decenas de plantillas que se proporcionan.

Mucho más que una cita

También se ofrecen herramientas para la inserción de imágenes, la creación de foros de discusión y el envío de las invitaciones al evento. La página muestra automáticamente qué invitados han confirmado su asistencia y cuáles no podrán acudir, y permite que todos los que hayan ido cuelguen después sus imágenes.

Si quieres, puedes añadir la cita a tu calendario con sólo un clic, al margen de que utilices la agenda de Microsoft, la de Google o la de Apple, ya que Microsoft insiste con Eventos en la idea de convertir sus servicios en plataformas alrededor de las cuales puedan funcionar herramientas de todo tipo de fabricantes, incluidos sus más directos rivales.

Por ahora sólo es posible incluir mapas de Microsoft para guiar a los invitados en el Reino Unido y EE UU, pero en los próximos meses se añadirán nuevos países, España incluida, según explica Eduardo Sagüés, responsable de *marketing* y comunicación de MSN. También se echan de menos algunas funciones para el móvil, como el envío de mensajes o alertas al teléfono.



Invitar a tus amigos a una fiesta a través de la Red es una de las posibilidades que ofrece Eventos. ARCHIVO

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... las fotos de tu web



Es posible ilustrar gráficamente tu 'blog' utilizando imágenes libres de derechos

Millones de personas han abierto páginas personales en los últimos años, *blogs* que hay que llenar con textos e imágenes. Encontrar la foto adecuada para cada escrito es difícil. Puedes buscar en Google y tomar prestado lo primero que veas, pero para respetar los derechos de autor y promocionar a nuevos fotógrafos hay alternativas muy interesantes.

Creative Commons ofrece un buscador de contenidos libres. A menudo basta con mencionar al autor para poder publicar las fotografías que ofrece.

Flickr incluye 5,6 millones de imágenes creadas por sus usuarios que puedes utilizar si quieres. Están etiquetadas para facilitar la búsqueda y se actualizan constantemente.

Otro sitio que te resultará de utilidad es FreeFoto, uno de los más populares catálogos de imágenes gratuitas de la Red. Y si quieres darle a tu web un toque artístico, prueba con las fotografías de Deviantart, donde también son los internautas quienes ofrecen su obra. A lo mejor descubres a un maestro de la cámara. **P. FERNÁNDEZ**



Regalos chorras
Un artilugio que es cuchara, cuchillo y tenedor a la vez, o un cascanueces de Hillary Clinton. ¡Qué regalos más tontos!
www.stupid.com



Un año sin afeitarse
Cinco amigos, muy pocas ganas de afeitarse y una idea original para recaudar fondos para la American Cancer Society.
www.beardsforcancer.com



VIDEOJUEGOS





Samus, en uno de los escasos momentos en los que se deja ver (arriba) y durante un momento de acción en primera persona, a la derecha. NINTENDO

'Metroid' CELEBRA SUS 20 PRIMAVERAS EN LA Wii

Samus Aran, **la bella cazarrecompensas** protagonista de la saga, pone a prueba el mando de la consola de Nintendo

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

El próximo viernes, coincidiendo con el veinte aniversario de la saga, se lanzará el videojuego *Metroid Prime 3: Corruption* para la Wii. El título conserva todos los ingredientes que lanzaron al éxito al *Metroid* original de la consola NES: una sabia mezcla de acción y aventura, gran libertad de exploración y una mejora progresiva de las habilidades de Samus Aran, la misteriosa aventurera galáctica, casi siempre oculta bajo su armadura especial.

La acción, al igual que en los anteriores *Metroid Prime*, se muestra desde una perspectiva en primera persona. Pero lejos de dar prioridad a los típicos enfrentamientos a tiros contra decenas de enemigos –que también los hay–, lo principal es la investigación y el uso del ingenio.

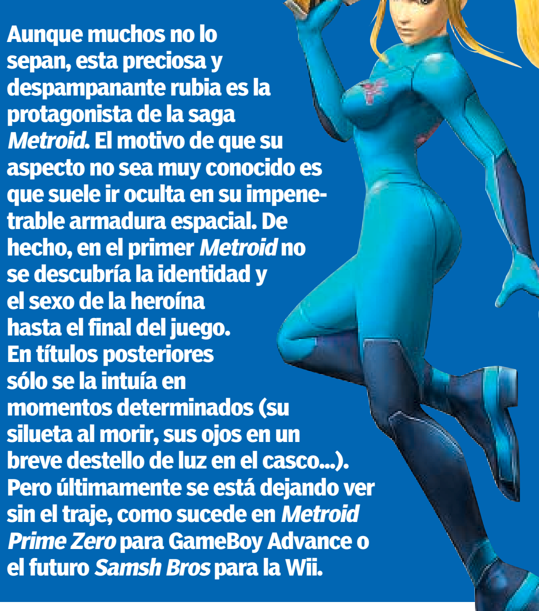
Un mando, un arma

El estreno de *Metroid* en la Wii ha supuesto un cambio radical en el control del juego, que abandona las clásicas combinaciones de botones para explotar las características del mando de la consola, capaz de detectar los movimientos.

Así, el mando se convierte en el cañón de Samus, con el que disparar es tan sencillo como apuntar a la pantalla y presionar el gatillo. Por otro lado, el controlador secundario (el *nunchaku*) hace las veces de brazo con el que mover objetos o abrir puertas. Con estas innovaciones, *Metroid* mejora una fórmula que parecía insuperable.

SAMUS ARAN
Bajo el traje

Aunque muchos no lo sepan, esta preciosa y despampanante rubia es la protagonista de la saga *Metroid*. El motivo de que su aspecto no sea muy conocido es que suele ir oculta en su impenetrable armadura espacial. De hecho, en el primer *Metroid* no se descubría la identidad y el sexo de la heroína hasta el final del juego. En títulos posteriores sólo se la intuía en momentos determinados (su silueta al morir, sus ojos en un breve destello de luz en el casco...). Pero últimamente se está dejando ver sin el traje, como sucede en *Metroid Prime Zero* para GameBoy Advance o el futuro *Samsh Bros* para la Wii.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Acción/Aventura** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://wii.nintendo.com/site/metroidprime3***

CACHARRERÍA

PARA LOS 'PEQUES'. Cámara digital de fotos, vídeo, música y juegos que hará las delicias de los más pequeños gracias a un diseño que la hace muy fácil de utilizar y resistente a los golpes. Se llama KIDIZOOM y, además de hacer fotos, contiene juegos y la opción de escuchar música con formato MP3 y WMA. 89,90 €.





¡MIRA QUIÉN BAILA! Rollio, uno de los últimos inventos de Sony, es un robot danzarín que se mueve al ritmo de la música que le pongas mientras lanza destellos de luz. Un aliado muy especial para animar las fiestas, aunque tendrás que esperar para comprar uno porque sólo se vende en Japón. 250 €.

DEL USB A LA TELE. Y sin intermediarios. SanDisk TakeTV es un reproductor multimedia completo que cabe en el bolsillo. Solo hay que conectarlo con sus cables a la televisión para poder ver vídeos. Puedes manejarlo con el mando a distancia. Desde 100 €.





FRÍO Y CALOR EXPRÉS. Cooper Cooler es un enfriador ultrarrápido, capaz de rebajar considerablemente la temperatura de una botella en tan sólo tres minutos. También puede utilizarse para calentar recipientes, como biberones, termos o potitos. 89 €.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El patinaje más realista

'Skate' llega a Xbox 360 y PS 3 como la más seria alternativa a 'Tony Hawk'

Con unos gráficos sobresalientes como carta de presentación, llega a las nuevas consolas el videojuego de *skate Skate* (valga la redundancia). A diferencia de la franquicia *Tony Hawk* (indiscutible reina del género), este juego se aleja de las acrobacias imposibles y las complejas combinaciones de botones para ofrecer un control más simplificado. El manejo se centra sobre todo en el uso de los dos *sticks* analógicos del mando. Esto no significa que las pruebas vayan a ser fáciles. Es más, la dificultad excesiva de algunos retos puede echar para atrás a más de uno y a más de dos. Aunque si te quedas atascado, siempre puedes recurrir al modo multijugador *on line* y competir contra otra persona para ver quién es el menos torpe de los dos. En cuanto a las animaciones, escenarios y ejecución de movimientos, la nota predominante es el realismo, algo que encantará a los aficionados a este deporte. Tony ya no es el único *skater* en la ciudad.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'The Legend of Zelda: Phantom Hourglass' (Nintendo DS). **2 'FIFA 08'** (PS2). **3 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' Platinum** (PS2). **4 'Nba Live 08'** (PS3). **5 'FIFA 08'** (PS3). **6 'Naruto: Ultimate Ninja 2'** (PS2). **7 'Half Life 2 The Orange Box'** (PC). **8 'Commandos Strike Force'** (PS2). **9 'Project Gotham Racing 4'** (XBox 360). **10 'Grand Theft Auto: Vice City Stories'** (PSP).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

CREA UN BLOG EN SÓLO UNOS MINUTOS

MI PROPIA BITÁCORA

Los conocidos blogs en Internet permiten que cualquier persona publique sus ideas, vivencias o cualquier asunto que le interese en esta especie de diario. Diferentes aplicaciones, todas ellas muy sencillas, permiten crear uno en pocos minutos.

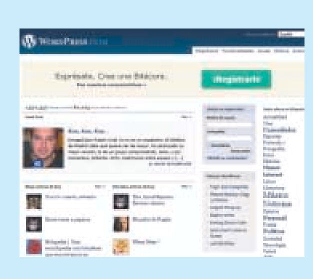
Los blog consisten en sitios web que una o varias personas actualizan con cierta periodicidad, recopilando textos propios, de opinión o informativos. Estas piezas, o *post*, se organizan siempre de modo cronológico, de manera que finalmente parece una especie de diario. Para crearlos existen diferentes programas.

BLOGGER. Es quizá una de las herramientas de creación y administración de blogs más conocida, debido a que ofrece el sello de calidad de Google. El método es muy sencillo: creamos



una cuenta, asignamos un nombre a nuestro blog y elegimos una plantilla. A partir de ahí, sólo es cuestión de empezar a llenarlo de diversos contenidos. *www.blogger.com*

WORDPRESS. Se estructura como una comunidad internacional de bloggers que ofrecen contenidos de todo

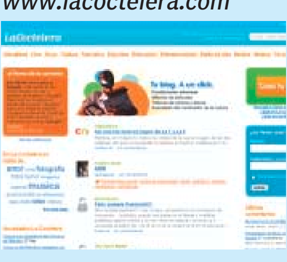


tipo y que integra una sección de palabras clave para señalar los blogs que en ese momento son los más visitados. Además, ofrecen noticias y todo tipo de herramientas muy útiles para mejorar el diseño de los blogs. *www.wordpress.com*



BLOGIA. Se trata de un sitio web puramente español donde podemos crear nuestro propio blog y, por supuesto, acceder a un nutrido conjunto de blogs, todos ellos de habla hispana. Además, tenemos la opción de acceder a cualquier herramientas para la personalización de nuestra bitácora. *www.blogia.com*

LA COCTELERA. Es el sistema que utilizamos en los blogs de *20 minutos.* Ofrece un sistema muy claro de ordenación por temas y también de palabras clave. Además, en la página principal podemos ver los últimos comentarios introducidos en los blogs más populares. *www.lacoctelera.com*



TECNOLOGÍA

TEXTO INTEGRO EN www.20minutos.es

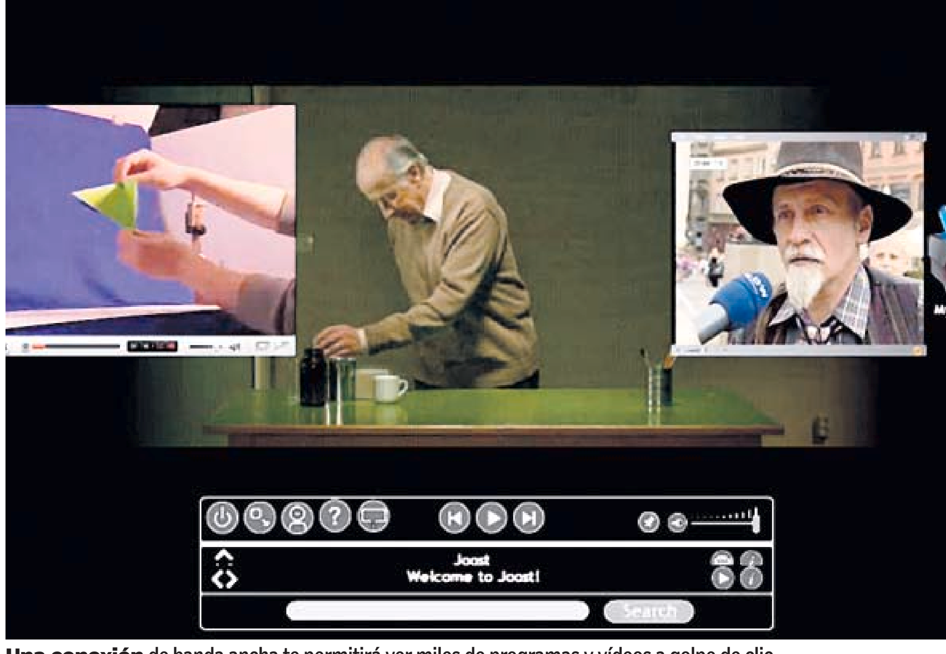
INTERNET QUIERE SER TU tele

Programas informáticos y webs **amenazan la supervivencia** de la caja tonta

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El vídeo por Internet ha avanzado mucho en los últimos años. Lejos quedan ya los tiempos en los que para ver una película de un minuto había que esperar media hora de descarga. En la era de YouTube y la banda ancha, las esperas se acortan y la oferta de canales y contenidos se multiplica.

En EE UU, un 16% de los internautas ya ve la tele por la Red. La oferta es muy amplia. Además de algunos programas y webs, como Roja Directa, Joox o Peekvid, cuya legalidad está en discusión –porque permiten ver contenidos que no se dan en abierto en la tele tradicional–, te damos algunas pistas para hacer de Internet tu tele favorita.



Una conexión de banda ancha te permitirá ver miles de programas y vídeos a golpe de clic.

JOOST
- **Hay que instalar** un programa para ver los contenidos televisivos.
- **Es televisión a la carta,** ves lo que quieres, cuando quieres.
- **Los contenidos** son limitados, pero proceden de cadenas de televisión de prestigio.
- **La calidad** es muy digna si se ve a pantalla completa.

ZATTOO
- **Emisión en directo** de las cadenas que emiten por TDT.
- **Hay que darse de alta** e instalar un programa.

YOUTUBE
- **No hay emisión** en directo.
- **Ofrece millones** de vídeos, de profesionales y aficionados.
- **Los vídeos** suelen ser de corta duración.
- **Sólo necesitas** un navegador de Internet para utilizarlo.

ADNSTREAM
- **Proyecto** *made in Spain.*
- **Con un sistema** de recomendación que aprende tus gustos a medida que ves vídeos.
- **Funciona** en el navegador.
- **La calidad** de los contenidos, tomados de YouTube y de la imagen del vídeo, es pobre.

MY STRANDS TV
- **Con vídeos musicales** tomados de YouTube.
- **Su sistema** aprende a reconocer lo que te gusta.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... bajarse películas con P2P

No hay sentencias firmes sobre descargas

La descarga de películas, series y música, a través de redes de intercambio de archivos o P2P es una actividad muy común en Internet, sobre todo en España. Pero ¿es legal? Por ahora no hay ninguna sentencia firme que determine si se trata o no de una conducta delictiva. En principio, parece que no hay crimen. La semana pasada un juez desestimó la denuncia presentada por Egeda contra Sharemula, una web que ofrecía enlaces para la descarga de contenidos. Dijo que no había delito ni al dar esa información y que quien bajaba así películas no cometía ningún delito.

Uno de los abogados que defendió a Sharemula, David Bravo, señala que la decisión del juez es justa, pues «la película y música que aparecían en Sharemula no estaban alojadas realmente allí, sino en el ordenador de los internautas que participan en las redes de intercambio». Los internautas que usan la web para localizar los archivos que quieren descargar a través de P2P no cometían tampoco un delito, al no haber ánimo de lucro en su actitud.

Pero la indefinición persiste. Mientras no se dicte una sentencia firme sobre este tema no sabremos exactamente a qué atenernos. En Egeda señalan que no quieren criminalizar a la sociedad, pero piden cambios legales que detengan la moda de las descargas. **P. FERNÁNDEZ**

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN http://foros.20minutos.es O EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

REBAJA DE LA PS3

«Me gusta comprar una consola rebajada, no capada...»

Sony confirmó la rebaja de la PS3. Los precios filtrados días antes por blogs y medios especializados eran los correctos, pero los lectores que han opinado sobre ello se quejan de que el nuevo modelo no será compatible con los juegos de la PS2, y de que ese modelo de consola será el único que se venda cuando se agote la PS3 de 60 gigas. Éstas son sus respuestas a la pregunta: ¿crees que la rebaja de precio impulsará las ventas pese a la rebaja de prestaciones?

Yo no me la compraré. Todavía es cara, tengo la Wii y la disfruto muchísimo, los mandos no vibran y son un intento de copia barata del de la Wii (pero mal hecho, claro), los pocos juegos que hay son malillos, etc. *Jaime tgn.*

Por supuesto que sí. Mañana iré a Centro Mail a pillármela. Total, todos los juegos que poseo de la PS2 son piratas, no me servían de todas formas. Es una gran idea; más económica, prácticamente con las mismas opciones y, lo importante, el cerebro de la consola es el mismo, o sea que genial. Por cierto, me la compraré con el FIFA 2008. *Ca-l.*

Tenía mis dudas, pero no me la compraré. Me gusta comprar algo rebajado, pero el mismo producto, no un producto capado. Así que iré a por la Wii, que le haga compañía a mi 360. *Nacho.*

Ni loco. Encima quitando características, me quedo con mi Wii con más de 60 juegos y mi PSP con más de 170, que mi dinero me han costado. Cuando la pongan a 250 euros tampoco me la compraré, porque la 360 estará regalada y es un millón de veces mejor. La avaricia rompe el saco, Sony. *¡Viva fede!*

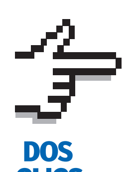
W Entra en nuestros foros www.20minutos.es

¿Quién va a comprar esa porquería? Sony ya no sirve, es mejor que vaya cogiendo consejos de la Sega (para que sólo hagan y vendan juegos). ¡Wii es la mejor! Y sin hablar de las porquerías de juegos que tiene la PS3. *Twilightlinkz.*

Me quedo con la Wii, que ya la tengo, pero no es Nex-Gen, sino una PS2 con mandos raros, y con la XBox 360 y lo de la tres luces rojas, la cosa va por su cauce... *Invitado.*

No, no me la voy a comprar, Sony me ha decepcionado mucho. *Carlos.*





DOS CLICS

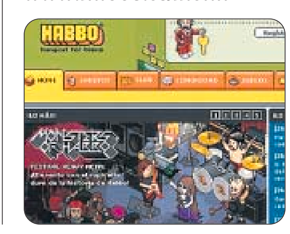
Poderes de 'Héroes'

¿Tienes un don? Demuéstralo con un vídeo y conviértete en personaje de la serie. Aquí tienes algún ejemplo. *www.heroesdvd.es/soyunheroe*



Un Habbo de miedo

Festival de rock en la comunidad virtual Habbo. Disfraza tu avatar y crea el sonido más monstruoso de Habboween. *www.habbo.es/metal*



VIDEOJUEGOS

Cristiano Ronaldo, la estrella que cede su imagen a la carátula del juego, en su versión virtual en el *Pro.* KONAMI

EL 'Pro 2008' REPITE FÓRMULA

El juego de fútbol **más aclamado** vuelve al campo con un sistema de inteligencia artificial

D. G.
20 MINUTOS

Fiel a la tradición, la compañía de videojuegos Konami ha lanzado su *Pro Evolution Soccer* anual. El *PES 2008* (que por numeración normal sería el *PES 7*) conserva las características que lo convirtieron en el rey del género.

Entre estas virtudes está el realismo en el movimiento de los jugadores, la física del balón, el divertido modo multijugador o los excelentes gráficos, sobre todo los rostros de algunas de las grandes estrellas del mundo del fútbol.

La gran novedad de esta edición se llama TeamVision, y consiste en un sistema de inteligencia artificial que hace que los rivales se comporten de forma más lógica.

El equipo contrario estudia los movimientos y estrategias del jugador y adapta las suyas de forma inteligente. Aun así, el juego no incluye muchas más novedades, lo que le ha generado algunas críticas negativas.

C. RONALDO: «ES MUY REALISTA»

El portugués Cristiano Ronaldo, de 22 años e imagen de *Pro Evolution Soccer 2008,* asistió a la presentación del juego en Londres, donde valoró el realismo del juego «Los aficionados del *Pro* valoramos, por encima de todo, su realismo. No hay ningún otro título que sepa representar el fútbol de verdad con tanta calidad... ¡Te lo digo yo!».

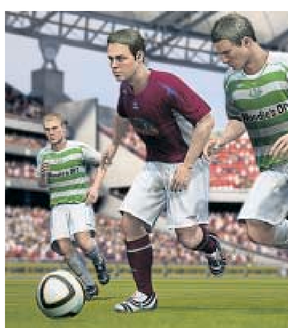
Tu cara en la pantalla

El editor de jugadores sí incluye algo nuevo: los usuarios pueden utilizar una cámara USB para importar su propia imagen e incluirse a sí mismos, o a su familia y amigos, como miembros de la plantilla de uno de los equipos de la competición.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **PC, PS2, PS3 y Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://www.konami-pes2008.com/***

MÁS FÚTBOL

'FIFA 2008', EL GRAN RIVAL. El título de EA incluye 620 equipos de 30 Ligas diferentes (entre las que está la española), 30 estadios reales y más de 14.000 jugadores, aunque lo más destacable es el modo *Conviértete en un profesional*, que pone al jugador en la piel de un futbolista y le reta a dominar diferentes disciplinas. ☛ **Xbox 360 y PS3. 69,95 €.**



LA ESTRATEGIA DE 'FOOTBALL MANAGER 2008'. Este videojuego de Sega se centra en la organización y la dirección de equipos de fútbol: diseño de estrategias, compra y venta de jugadores, gestión de la economía del club... Juande Ramos, ex entrenador del Sevilla, ha sido elegido como imagen de este videojuego. ☛ **PC y Mac. 19,95 €.**



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una vuelta al pasado

Lara Croft revive su primera aventura en el 'remake' 'Tomb Raider Anniversary'

La *sexy* Lara Croft, que se convirtió en todo un fenómeno en los años noventa, conmemora sus más de diez años de vida con un *remake* de su primera aventura (que vio la luz en la PlayStation original en 1996) para PC, PlayStation 2 (la versión que analizamos), PSP y Wii. La protagonista ya no luce las poligonales y cuadriculadas curvas de antaño y los escenarios son mucho más majestuosos, pero pese a esas mejoras gráficas, el juego es prácticamente el mismo. Posee los mismos enemigos, las mismas fases, los mismos puzles... Y el desarrollo sigue dando prioridad a la exploración frente a la acción. Sólo se han incluido un par de elementos que contribuyen a ofrecer aún más la experiencia de juego: la utilización del gancho para colgarse en salientes (heredado de los últimos juegos de la aventurera) y eventos especiales durante las secuencias cinemáticas que obligan al jugador a pulsar determinados botones en determinados momentos. El único problema es que, para los que ya hayan jugado al título original, este *Tomb Raider* no ofrece más que el encanto de verlo adaptado a los nuevos tiempos.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2 'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' Platinum** (PS2). **3 'Moto GP 07'** (PS2). **4 'FIFA 08'** (PS2). **5 'True Crime: New York City'** (PS2). **6 'Commandos Strike Force'** (PS2). **7 'Free Running'** (PS2). **8 'Final Fantasy XII'** (PS2). **9 'Ratonpolis (Flushed Away)'** (PS2). **10 'NBA Live 08'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

TECNOLOGÍA

TODO EL OCIO DIGITAL A TU SERVICIO EN e-life

SIMO acogerá la tercera edición de este evento

Del 8 al 11 de noviembre. e-life celebra este año su tercera edición, en la que volverá a poner al alcance de todos las nuevas tecnologías aplicadas a la vida cotidiana. El encuentro se organiza dentro de la feria tecnológica Simo y mostrará las diferentes variantes de ocio electrónico para que los visitantes puedan tocar y experimentar con los últimos aparatos del mercado.

En la zona de juegos estarán los tres grandes competidores en el mercado de las consolas de última generación. Un espacio en el que los aficionados podrán conocer las últimas novedades de PlayStation 3, la Nintendo Wii o la Xbox 360. También se organizarán competiciones, con torneos abiertos, retos y exhibiciones.

En la zona expo habrá televisiones digitales, ordenadores, móviles –incluido el iPhone– y todo tipo de dispositivos relacionados con la fotografía, la música y el vídeo digital.

Todo a la venta

El evento pretende acercar así al consumidor los últimos avances digitales, facilitándoles el proceso de conocer, entender, probar o comprar, ya que todo el material que se exhibe en la feria está en venta.

20 minutos regalará entradas para e-life en la edición del 7 de noviembre. Además, todos los visitantes podrán elaborar su propia portada del periódico, con su foto, y llevársela a casa. P. FERNÁNDEZ



Algunos asistentes a la edición del año pasado de e-life.



DOS CLICS

SIMO, al detalle

Para conocer absolutamente todo lo que se cuece estos días en la feria, aquí tienes su web: *www.ifema.es/ferias/simo/default.html*



Ocio en e-life

Todo el ocio digital, en el pabellón 6 de Ifema y de forma paralela a SIMO. Para centrarte sólo en e-life, entra en la página *http://www.e-life.es*



ESPECIAL **E-LIFE / SIMO 2007**

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE E-LIFE/SIMO, EN **www.20minutos.es**

LA **vida digital** VUELVE A LA FERIA

El encuentro tecnológico de Madrid, **SIMO,** acoge durante cuatro días la muestra de ocio **e-life**

R. R.
20 MINUTOS

Más de 500 empresas, distribuidas en los 7 pabellones de SIMO en Ifema, muestran los últimos avances tecnológicos desde hoy y hasta el domingo. La Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones cuenta con varias áreas especializadas, como e-life, dedicada al ocio digital; el salón del *call center;* el SIMO del conocimiento; web 2.0; el vivero de jóvenes empresas; la feria de la documentación, o el foro de contenidos digitales.

Una oficina, una casa y un área dedicada a la movilidad son algunos de los espacios recreados en la feria

Para que el visitante pueda experimentar cómo se aplican las tecnologías digitales a la vida diaria, se han organizado recreaciones de un hogar, una oficina y una distribuidora digital, además de un espacio dedicado a la movilidad personal.

Además se presentarán también nuevos servicios, como Minube, una mezcla de red social y buscador especializado en viajes. Abertis mostrará el resultado de sus investigaciones en el campo de la televisión digital para móviles, Nintendo presenta en España el Zapper, una pistola-controlador para la Wii, Apple mostrará el iPod Touch, Creative, su oferta de periféricos...

Alta definición e Internet

Los visitantes también tendrán la oportunidad de ver de cerca las nuevas pantallas y televisores de alta definición de fabricantes como LG, Samsung, Sony, Philips o Toshiba. También habrá otras iniciativas curiosas, como un camión transparente que llevará a SIMO a un ex presentador de *Caiga quien caiga*, Sergio Pazos, que tendrá que sobrevivir una semana usando tan sólo Internet a través de su móvil. El camión permanecerá dos días en la feria y después viajará por varias ciudades españolas, con el objetivo de demostrar que Internet está y es útil en todas partes.



DATOS PRÁCTICOS

LUGAR: Parque Ferial Juan Carlos I. **METRO:** Campo de las Naciones.

SIMO

PABELLONES: Del 1 al 7.
DÍAS: Del 6 al 9 de noviembre, sólo profesionales; 10 y 11 de noviembre, abierto a todo el público.
HORARIOS: De 10.00 a 21.00 h, excepto el domingo 11 (de 10.00 a 15.00 h).
PRECIO: 26 euros (profesionales); 10 euros (público).

E-LIFE

PABELLÓN: 6.
DÍAS: Del 8 al 11 de noviembre.
HORARIOS: De 10.00 a 21.00 h. Domingo (de 10.00 a 15.00 h).
PRECIO POR DÍA: 4 euros. Menores de 11 años y mayores de 65: 2 euros.

'20 MINUTOS' ESTARÁ EN **e-life**

Tu 'careto' en portada

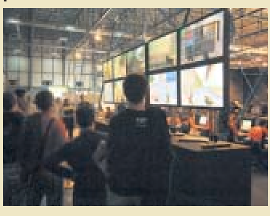
El diario *20 Minutos* y su *web 20minutos.es* no han querido perder la oportunidad de estar presentes en e-life SIMO 2007, la muestra de tecnologías aplicadas al ocio que ocupará el pabellón 6 de Ifema a partir de mañana. Para ello, aparte de dar cobertura a todas las actividades que tengan lugar durante el evento, *20 Minutos* contará con un puesto donde podrás hacerte una foto para crear, imprimir y llevarte a casa tu portada personalizada del periódico. Si asistes al evento o lo sigues por Internet y quieres comentar qué te ha parecido, hazlo en *www.20minutos.es.*

No te puedes perder...

Las firmas participantes en SIMO ofrecen lo último en innovación tecnológica aplicada a la vida diaria, el ocio y la empresa.

APPLE → La marca de la manzana es una de las que tienen más novedades en la feria. Aparte de los esperados iPhone y iPod Touch no debemos marcharnos del stand sin haber visto los nuevos iMac y Macbook, equipados con el renovado sistema operativo Leopard.

TELEFÓNICA → Presentará su nueva plataforma de televisión para teléfonos móviles, compuesta por 42 canales de música, cine, documentales... y a la que se podrá acceder con tarifa plana.



VODAFONE → La firma presentará, entre otras novedades, una firma electrónica a través de la tarjeta SIM con la misma validez legal que una manuscrita.

HEWLETT-PACKARD → Mostrará el ordenador más ecológico del mundo, con un 95% de sus componentes reciclables y que consume un 80% menos de energía que el resto.



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

ORDENADORES

«Donde esté el entrañable pantallazo azul... »

Las diez catástrofes tecnológicas caseras. La tecnología nos ayuda en nuestra vida diaria, pero a veces provoca quebraderos de cabeza derivados de un mal uso o avería.

A mi se me incendió hace años el monitor. Y aún no tenía Internet, por lo que sólo lo encendía el ordenador un par de horas al día. Luego me enteré de que ese problema lo había tenido más gente con ese modelo. *Aitor.*

Siempre te faltará la conexión a Internet cuando intentes instalar un dispositivo externo, que casualmente no corresponde a tu sistema operativo el *driver* que viene en el CD. *Yonosoy.*

Yo un día enchufé el ordenador a la luz y me explotó, que alguien me explique eso porque yo todavía tengo cara de tonto. *Andrea.*

Donde esté el entrañable pantallazo azul y el «error 404», que se quite todo lo demás. *Sid Philips.*

Os habéis olvidado de la pila de la placa madre. Cuando se agota, te hace la faena. *Esgueva.*

INTERNET

Trabajando sólo 20 horas al mes los *spammers* a tiempo parcial pueden enviar 400 millones de correos basura y ganar fácilmente unos 7.000 dólares (4.838 euros), según la compañía alemana de seguridad G-Data.

Es gracioso, los *spammers* son los crucificados en este asunto, pero ¿Y las empresas que les pagan? Porque les pagan para eliminar a la competencia, así que ya me dirán a qué altura moral quedan esas empresas. No sé si os habrá llegado un correo en cadena que dice que tenéis que reenviar a vuestra lista de contactos y con copia a una conocida marca de supermercados, todo para ganarse una compra o algo así. Yo me parto. Es un claro ejemplo de *spam*, pero en este caso lo hace uno mismo. No me extrañaría que esta campaña la hubiera iniciado la competencia. *SpammerLoco.*

Sólo puntualizar que los llamamos *hackers* erróneamente. Un *hacker* no sólo es un experto en informática, sino que además es una persona cuya ideología es luchar contra el mal. Esos fueron los comienzos de los *hackers* y esos son los auténticos, no lo que hay ahora, que lo único que buscan es dinero. *Alacram.*

SEIS ÁREAS temáticas

El pabellón 6 de Ifema, en el que se celebra e-life, está dividido en zonas temáticas, para que todo el mundo tenga su espacio de ocio a lo largo de los cuatro días de la feria.

1 EXPO→ Televisión digital, ordenadores, móviles, consolas, Internet, foto y vídeo digital... Podrás ver los últimos productos de cada uno de estos campos y conocer todas sus funcionalidades.

2 CYBER→ Más de cien ordenadores para acceder a Internet a alta velocidad. Quienes no tengan mucha experiencia recibirán ayuda de unos asesores.

3 JUEGOS→ El área de los jugones viene con fuerza este año, con demos, competiciones y los periféricos más especiales.

4 CAFÉ→ Un espacio con zona Wi-Fi, que ya tuvo gran éxito el año pasado, en el que podrás tomar algo, quedar con gente y disfrutar de las proyecciones de los vídeo-DJ.

C CULTURA→ Exhibiciones, instalaciones interactivas, proyecciones y una selección de las mejores producciones de la animación digital de este año.

M MARCAS Y TIENDAS→ Los principales fabricantes del sector contarán con un espacio individual en el que podrás conocer y probar todos sus productos.

LA TECNOLOGÍA en tus manos

En la zona de ocio digital e-life se mostrarán productos como el iPhone de Apple

R. R.
20 MINUTOS

Conocer, entender, probar y comprar los dispositivos tecnológicos de última generación que cada vez más inundan nuestros hogares, son los objetivos de e-life que, por segundo año consecutivo, se integra en la feria SIMO creando un espacio exclusivo en el que tiene cabida todo lo relacionado con el ocio digital.

Los visitantes encontrarán en el pabellón seis a un personaje, el Doctor Yell, que forma junto con sus ayudantes un equipo de expertos capaz de resolver a iniciados y novatos cualquier duda sobre los productos y tecnologías que se exponen. Cámaras, televisiones, vídeo digital y, en general, todos esos aparatos electrónicos que se han colado en nuestras vidas en los últimos años.

Apple aportará su iPod Touch y la oportunidad de tocar un iPhone a la espera de que se decida qué operadora lo comercializará en España. Nintendo con su Wii, Microsoft y la Xbox 360, y Sony con la PS3 te tentarán con los juegos y periféricos más espectaculares.

Perfiles tecnológicos

En e-life se presenta también un estudio que traza un retrato de los madrileños según el uso que hacen de la tecnología. Los desconectados están representados por una mujer de 48 años culta, del barrio de Salamanca. Otros perfiles son un hombre de 58 años, camarero de Villaverde, que está ahorrando para comprar un televisor de plasma, y una mujer de 72 años, viuda y que vive en La Latina.

Entre los conectados encontramos a un adolescente vallecano fanático de los juegos, un chico de 25 años, de Carabanchel, que «nunca sale de su casa sin su reproductor MP3». Nacho y Bea, recién casados, «han preferido comprarse el portátil antes que el sofá», y cierra el lote un ejecutivo de 38 años, del barrio del Pilar, alguien que no es «nadie sin su Smartphone». Todos ellos quedan representados en los dibujos de Mario Entrialgo.



POR PARTES

Productos de siete categorías

Las exposiciones, tiendas, instalaciones... estarán divididas en siete categorías: televisión digital (TV digital *vs* TV analógica), ordenadores (¿qué partes integran un ordenador?, ¿para qué sirven?), Internet (¿qué puedes hacer en Internet? Formas de conectarse y diferentes usos), música digital (aprende a utilizar los reproductores y a comprar música *on line*), foto y vídeo digital (las fotos ya no se revelan, se imprimen. Tipos de cámaras para hacer fotos, grabar, o ambas cosas), telefonía móvil (además de hablar, ¿qué más puedes hacer con tu móvil?) y consolas (todo sobre la nueva generación).

Cuatro días de ocio sin fin

e-life está lleno de novedades y zonas para todos los públicos, desde novatos tecnológicos hasta amantes del ocio digital.

ANIMACIÓN 3D→ En la sala de proyecciones de la feria se celebrará el *ArtFutura Show*, que mostrará los mejores trabajos de animación 3D del último año: desde las piezas más espectaculares producidas por las grandes compañías



hasta pequeñas maravillas creadas por artistas independientes.

CAFÉ→ Con conexión Wi-Fi. Será también un punto de encuentro para jugones con consolas portátiles o para personas que quieran hacer una pausa, tomar algo y ver pinchar a los DJ y vídeo-DJ.

VÍDEO DJ→ Subversive Media convertirá el café de e-life en un lounge para relajar a los visitantes.

MAGIA DIGITAL→ *Ar_Magic System* es un espectáculo que emplea nuevas tecnologías interactivas para que el espectador se convierta en actor y ejecutor de algunos trucos.

EXCLUSIVAS→ Los asistentes podrán probar desde el nuevo accesorio-pistola para la Wii, hasta unas gafas que hacen las veces de televisión.

OBSERVA, prueba, Y COMPRA

Todo lo que se exponga en e-life podrá comprarse allí

El pabellón e-life será el único dentro de SIMO que ofrecerá la posibilidad de comprar. Para ello, los visitantes de esta zona recibirán una guía de compras que les servirá de orientación. La guía reúne información sobre las tiendas presentes en el recinto y las promociones exclusivas de e-life SIMO 2007.

Las siete tiendas tecnológicas y la veintena de marcas que asisten este año a e-life



Tras probar los productos será posible comprarlos en las tiendas.

venderán algunos productos con descuento. Además, los especialistas en la venta de productos de ocio digital y las tiendas presentes en la feria mostrarán e instruirán a los asistentes sobre su oferta electrónica.

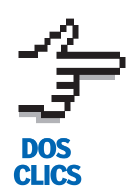
Los principales fabricantes del sector contarán con un espacio individual en el pabellón en el que los visitantes podrán conocer y probar todos sus productos. Después, en la zona de tiendas, será posible comprar todo lo que se ha visto.

Además, en cada zona (televisión digital, ordenadores, Internet, música digital, telefonía móvil, consolas y vídeo y foto digital) se proyectarán diversas animaciones, tanto didácticas e informativas como de consejos de compra. R. R.



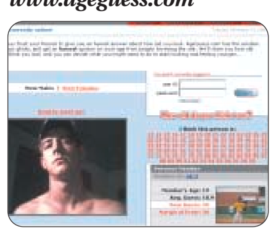
TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 14 DE NOVIEMBRE DE 2007

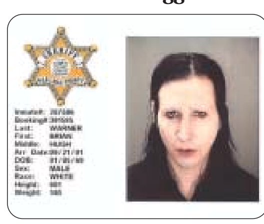


DOS CLICS

¿Qué edad tengo?
¿Cuántos años le das al chico de la foto? Arriésgate y cuelga una imagen tuya para que los demás intenten adivinar tu edad.
www.ageguess.com



Fichas policiales
Web en la que se puede curiosear la ficha policial de actores, músicos, deportistas... como esta de Marilyn Manson.
www.thesmokinggun.com



BÁJATE MÁS DE 40.000 PROGRAMAS EN *20minutos*.es

Los hay de todo tipo: educativos, antivirus, de sonido, vídeos, descargas para móviles...
ENTRA DIRECTAMENTE EN... **http://descargar.20minutos.es**
O ACCEDE DESDE **www.20minutos.es**

VIDEOJUEGOS

UN ASESINO **imparte justicia**

La Tercera Cruzada derrocha **acción y realismo** en el juego 'Assassin's Creed'

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Jerusalén, 1191 d. C. La Tercera Cruzada está destrozando la Tierra Santa. En este original escenario, el jugador toma un papel no menos peculiar: el de un pacificador –en realidad un asesino– que debe acabar con figuras clave de los dos bandos (cruzados y sarracenos) para terminar con el conflicto.

Con este planteamiento, en el que se van entremezclando intrigas y conspiraciones, comienza *Assassin's Creed*, uno de los títulos más esperados para PlayStation 3 y Xbox 360.

La expectación que ha causado este juego se debe principalmente a dos razones: su gran realismo gráfico y la libertad de acción que deja intuir.

En primer lugar, la ciudad de Jerusalén se muestra rebosante de vida, con cientos de personas distintas que se comportan de forma diferenciada (mendigos, comerciantes, transeúntes...) y que entorpecen nuestro paso.

En cuanto a la libertad, Altair –el protagonista– es capaz de moverse a sus anchas andando, corriendo, escalando edificios, saltando de azotea en azotea o blandiendo sus armas. El libre albedrío llega a tal punto que es posible acabar con un inocente si el jugador así lo desea. Eso sí, al hacerlo, la gente huirá, gritará y los guardias acudirán alarmados a detener al asesino.

Avalado por la crítica y con el valor añadido de no explotar una licencia famosa o una saga trillada, este juego es ya para muchos uno de los imprescindibles de la temporada.





El realismo en comportamientos y animaciones es la nota dominante.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://assassinscreed.es.ubi.com/***

OTRO GRAN ESTRENO

'SUPER MARIO GALAXY'

¿El mejor Mario de todos los tiempos?

Ésa es la intención de Nintendo, convertir este título en el más emblemático del fontanero desde *Super Mario 64*, el juego que definió las aventuras en 3D. *Super Mario Galaxy* se desarrolla en un enorme y colorido universo en el que la gravedad (variable de un planeta a otro) juega un papel fundamental. Una de sus grandes bazas es el control, adaptado al estilo Wii. Es decir, que el jugador maneja a Mario combinando el uso de botones con movimientos del mando de la consola. Su modo cooperativo para dos jugadores, las 120 estrellas por recolectar y sus bonitos gráficos le dan papeletas suficientes para convertirlo en un clásico de los videojuegos. ☛ **Wii, 49,95 €.**

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El 'wrestling' golpea duro

Los cada vez más conocidos luchadores de este deporte y espectáculo se ven las caras en las consolas

Batista, el Gran Khali o Rey Misterio son nombres que empiezan a sonar en España casi tanto como lo hicieron Hulk Hogan o el Último Guerrero a principios de los noventa. Ahora, la tele ha reavivado la fiebre por el pseudodeporte del *wrestling*, y el videojuego *WWF Smackdown VS Raw 2008* (que ha visto la luz para todas las plataformas actuales) está aprovechando el tirón (no hay más que ver la lista de los juegos más vendidos). Pero ¿este éxito es merecido? Pues, aunque parezca sorprendente (dado el panorama general), la licencia se ha utilizado de forma más que correcta. Es innegable que nadie lo disfrutará tanto como los aficionados a este espectáculo, pero el juego cuenta *per se* con unas cuantas virtudes: un amplio plantel de luchadores, un editor para crear otros nuevos, varios modos de juego y un apartado gráfico notable que representa a la perfección el aspecto y personalidad de cada personaje. Lo más divertido: el multijugador. Lo peor: el típico, complejo y a veces desquiciante control de los juegos de *wrestling*.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **2** **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **3** **'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3'** (PS2). **4** **'Los Simpson'** (PS2). **5** **'WWE SmackDown! vs Raw 2008' ed. esp.** (PS2). **6** **'Moto GP 07'** (PS2). **7** **'FIFA 08'** (PS2). **8** **'Resident Evil 4' platinum** (PS2). **9** **'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi' ed. col.** (PS2). **10** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



DEJA TUS COMENTARIOS EN **http://foros.20minutos.es** O **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.20minutos.es**

TIEMBLA, BILL GATES...

¿Crees que la tecnología de Apple es superior al resto?

La empresa americana Apple quiere ponérselo difícil al imperio Microsoft. El iPod es ahora mismo el reproductor más apreciado del mercado, el iPhone aspira a ser toda una revolución en la telefonía debido a su relacion calidad-precio. En entorno PC, tanto el iMac como los MacBook son simplemente increíbles, además de la salida al mercado del nuevo SO (Mac Os X Leopard), todo un lujo para los amantes de la informática. ***Pablo Galiza.***

En cuanto a sistema operativo, sí. También depende con cuál lo comparemos... Es evidente que es mucho más estable que Windows. Sólo aquellos que hayan trabajado una temporada con Mac sabrán de lo que hablo. Si lo comparamos con Linux, pues posiblemente los informáticos prefieran este último... Si te dedicas más al tema artístico (diseño gráfico, web, tratamiento de audio y vídeo), todos preferimos Mac. También valoramos los acabados de los ordenadores: ese blanco característico de Apple, esas curvas en las aristas... Superior quizá no sea la palabra, yo lo definiría como distinto a los demás. ***QiQe.***

W *Entra y opina sobre estos y otros temas en la web*

No hay ninguna duda de que Apple diseña sus productos pensando en el usuario; en cambio, Microsoft no lo hace, sólo piensa en cómo vender más,pero no tiene en cuenta las necesidades del usuario. Mac OS X Leopard está a años luz de Vista, es algo evidente. ***Liliwa.***

Windows es el mejor sistema operativo, por eso es el más usado en todo el mundo. Todo el mundo no puede equivocarse... ***Dominicano MSN.***

La mejor prueba de ello es que Microsoft sólo se dedica a copiar, para una prueba reciente tienes Vista. ***Telele.***

CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

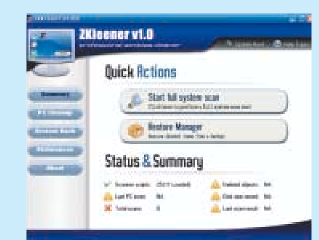
TU ORDENADOR, COMO LOS CHORROS DEL ORO

MANTÉN LIMPIO EL PC

La instalación de programas, la navegación por Internet y la constante creación de carpetas y archivos genera una gran cantidad de datos inútiles en el ordenador, que ralentizan sus operaciones. Eliminar estos contenidos es una tarea sencilla.

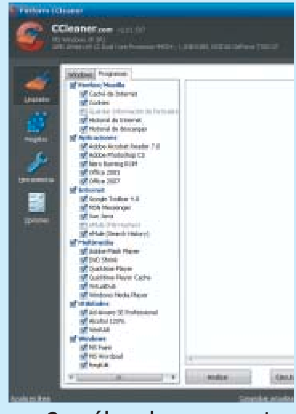
SCRUBXP. Es el programa más sencillo. Su originalidad radica en que, en vez de abordar un largo proceso de análisis, la limpieza de los discos duros puede hacerse desde el escritorio del PC con un solo clic. De este modo, se prepara para eliminar todo tipo de archivos temporales y busca nuestro rastro por el equipo, eliminando los archivos innecesarios, como las *cookies*, las direcciones web ya tecleadas y los datos de los formularios *on line.*

ZKLEENER. Se trata de una pequeña aplicación destinada a eliminar prácticamente la totalidad de archivos olvidados en los discos duros del ordenador. En primer lugar, acomete un exhaustivo análisis de las carpetas y ficheros. Este análisis puede ser ejecutado de forma personalizada, rápida o completa. En todos los casos examina sobre todo



los ficheros que se generan debido a la navegación por Internet y los archivos temporales de Windows.

CCLEANER. Es una de las herramientas más populares para este propósito. Su objetivo es conseguir optimizar el rendimiento del equipo mediante un adecuado mantenimiento de los datos. Así, el programa consigue hacer desaparecer los archivos temporales y permite administrar aquellos archivos que no se han utilizado desde hace tiempo. Con él podemos mantener la papelera de reciclaje vacía y eliminar la basura que se genera navegando por la Red. El programa ofrece además un limpiador de los archivos de registro de Windows.



CLEANWIN. Se trata de una aplicación muy valorada por los usuarios que ya la han utilizado, y prueba de ello es que ya va por su sexta versión. Más allá de optimizar el rendimiento del equipo, este programa tiene la misión de recuperar el espacio infrautilizado en el disco duro. Para conseguirlo, administra el vaciado continuo de la papelera de reciclaje y el borrado del historial y de los archivos temporales.

TECNOLOGÍA

TODA LA INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

DECIDE qué ponen EN LA TELE

La **programación a la carta** es posible a través de Digital+, Imagenio y Siemens

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Nunca más te perderás tus programas favoritos. Se acabó eso de tener que aguantar hasta los anuncios para ir al baño y no perderte nada de la película. La nueva televisión te permite detener la reproducción cuando quieras, retomar la emisión después de haberte preparado algo de comer o recuperar un programa que se emitió la semana pasada. Todo ello es posible gracias a las nuevas características de dos televisiones de pago, Digital+ e Imagenio, y un sintonizador de TDT de Siemens.

La plataforma de televisión vía satélite de Sogecable ha lanzado el servicio iPlus. La novedad es que el descodificador incluye un disco duro de 160 gigas y está preparado para la alta definición. El usuario puede utilizar ahora su mando para detener y activar la emisión, grabarla en directo o programar el dispositivo para que lo haga por nosotros.



IPLUS. 160 gigas. Detén la programación y vuelve a reproducir cuando quieras, o graba en el disco duro de 160 gigas.

GIGASET. El veterano. Siemens le saca el máximo partido a la televisión digital terrestre.

IMAGENIO. Una semana de tele. El nuevo descodificador de Telefónica puede recuperar programas de hace siete días.

Por su parte, el servicio de televisión a través del ADSL de Telefónica, Imagenio, lanzará a lo largo de este mes un nuevo descodificador con dos interesantes características: Shift TV, que ofrece las mismas posibilidades de grabación que iPlus; y el novedoso PastTV, con el que los suscriptores de esta plataforma pueden recuperar cualquier programa emitido durante la última semana. Televisión a la carta de verdad.

Siemens, por último, acaba de renovar su gama de sintonizadores grabadores Gigaset. Además de funcionalidades como las de iPlus, permite acceder, por ejemplo, a las jugadas más destacadas de un partido que se acaba de celebrar, o programar grabaciones por temas. Lo hace gracias a un 'mayordomo digital' al que sólo debemos indicarle que queremos guardar todo el cine que se emita o las carreras de Fórmula 1. El aparato buscará por sí solo los programas y las horas en que se emiten.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la etiqueta para navegar en la Red

Como en la vida real, en Internet conviene olvidar las malas prácticas

En Internet nadie sabe *que eres un perro,* asegura un viejo lema de la Red, en referencia al hecho de que podemos ocultar nuestra verdadera identidad. Eso no quiere decir que sea recomendable aprovechar el anonimato para olvidar las buenas maneras y movernos por el ciberespacio sin respetar unas mínimas reglas de buena educación.

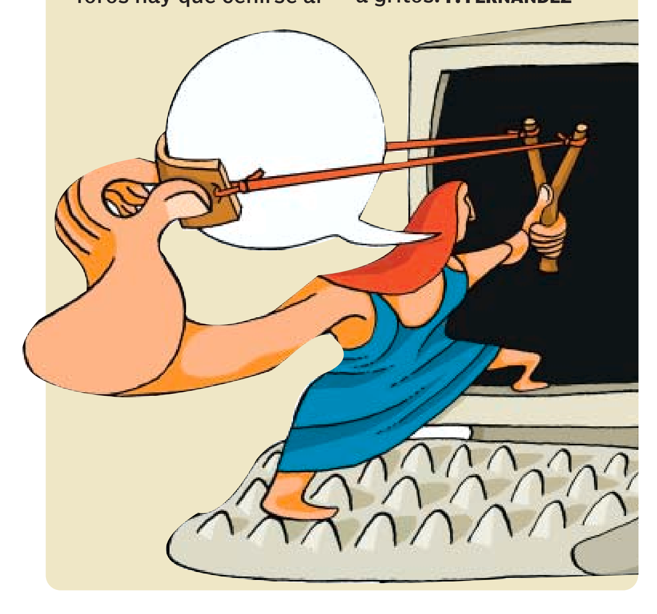
Internet tiene sus propias normas. En el correo electrónico por ejemplo, hay que escribir siempre en el asunto un título claro para cada mensaje, responder a tiempo a las preguntas que nos planteen, no incluir archivos enormes que puedan bloquear el buzón del destinatario, utilizar las mayúsculas sólo si es indispensable y, sobre todo, pensar y releer antes de enviar.

En los blogs y en los foros hay que ceñirse al tema de las discusiones, y escribir mensajes cortos y concisos. Si se toma información de una página web, hay que citarla, y, para facilitarle las cosas al lector, incluir un enlace que le lleve hasta allí. No te aproveches del ancho de banda de otros cuando utilices

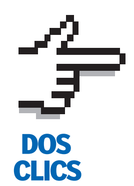
Si se toma una información de una página web para un foro o un blog, hay que citarla

una fotografía (libre de derechos): alójala en tu servidor en lugar de hacer simplemente una referencia a ella en tu post.

En la mensajería instantánea debes respeta a quien no contesta tus mensajes al instante, puedes estar molestando. No extiendas las despedidas y no abuses de las mayúsculas. A nadie le gusta que le hablen a gritos. P. FERNÁNDEZ







DOS CLICS

Fotos temáticas

Galerías de temas concretos: girasoles, arco iris, hámsteres... Crea la tuya y los usuarios añadirán sus fotos.
www.gallery.sytes.org



El museo de los PC

Si eres un nostálgico de los ordenadores, en este museo virtual puedes ver todos los que se han hecho desde los años 50.
www.old-computers.com



TECNOLOGÍA

TODA LA TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LOS weblogs conquistan LA CARTUJA

Sevilla acoge la segunda edición del **Evento Blog,** al que este año asisten más de 800 autores de bitácoras de toda España

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Evento Blog España vuelve a pasar revista al fenómeno *blog* este fin de semana en Sevilla, en la Isla de la Cartuja. Al encuentro, que abrirá el viernes el cómico Buenafuente, acuden más de 800 *bloggers* de todo el territorio nacional para escuchar a los expertos y, en muchos casos, conocer cara a cara a autores que leen a menudo.

«Pueden oír a gente relevante de la *blogosfera* y la nueva Internet participativa, pero lo que se habla en los pasillos es tan importante como lo que se dice en el salón», señala Luis Rull, uno de los organizadores del evento.

> «Las charlas de pasillo pueden ser tan importantes como lo que se dice en el salón»
>
> **LUIS RULL**
> Organizador de Evento Blog

Televisión *on line*, Twitter y los sistemas de *miniblogs*, el estado de la comunidad de *blogs* en español o los entornos virtuales en tres dimensiones serán algunos de los temas a debate. Además, habrá mesas prácticas en las que se mostrará cómo optimizar una página y mejorar las bitácoras. Aprovechando esta reunión de *bloggers*, ***20 minutos*** recomienda doce *blogs* con fundamento.



NI LIBRE NI OCUPADO

http://blogs.20minutos.es/nilibreniocupado

El diario digital de un taxista no tiene por qué hablar sólo del tráfico, los coches y las obras. Daniel Díaz habla en su *blog* de personas, viajeros, ciudadanos, extraños... Último ganador del premio 20 Blogs.



LA PANAMERICANA

lapanamericana.blogspot.com

De Alaska a Argentina, pasando por México, Colombia, Ecuador, Estados Unidos... La página es obra de un diseñador metido a viajero en tránsito que trasmite una mirada muy personal sobre América y sus gentes.



GORKA LIMOTXO

http://www.gorkalimotxo.net/blog/

La actualidad puede tener muchas caras y siempre es mejor elegir la más divertida, o eso debe haber pensado su autor. La página se define a sí misma como «El *blog* que nunca leería Isabel Tocino».



ENFOQUE DIFERENCIAL

http://eduesfoto.blogspot.com/

Un fotoperiodista que cuenta su trabajo diario con imágenes y, sobre todo, textos. Palabras que trasmiten, opinan y explican. La trastienda de las fotos que verás mañana en las páginas del periódico.



COGIENDO CARACOLES

http://www.cogiendocaracoles.com/

Humor negro, muy negro, no apto para adictos a la corrección política. Chistes con una mala uva evidente que te sacan esa sonrisa que delata que tú también eres capaz de reírte de cualquier noticia o persona.



PAPEL CONTINUO

http://www.papelcontinuo.net/

Diseño y cultura diversa sin perder de vista el baúl de los recuerdos. Fotografía, ilustración, vídeo, arte y mucho retro. Los chicos de Papel Continuo pueden sorprenderte con cualquier cosa.



CLIPSET

http://www.clipset.net

Piensa en un *gadget* cualquiera, seguro que ellos ya lo han probado. Tienen un vídeo en el que te lo muestran, y te dicen qué tiene de bueno y de malo. Apasionados de la innovación y la tecnología, los cacharros son lo suyo.



LIBRO DE NOTAS

http://librodenotas.com/

Olvida el resumen de prensa, el perseguir los periódicos para leer las columnas de opinión de todas las cabeceras. Ellos ya lo hicieron antes y te recomiendan las mejores. Indispensable para el debate.



LLÁMAME LOLA

http://llamamelola.com/

La publicidad en todas sus versiones tiene un espacio privilegiado en este *blog,* que no se pierde un anuncio de radio, cine, televisión o Internet. Crítica informada y reseñas argumentadas. Publicación irregular.



PIXEL Y DIXEL

http://www.pixelydixel.com

Cultura *geek* al alcance de todos. Un periodista y un informático cazan al vuelo todas las tendencias y virales del momento para ponerlos a tu disposición todos los días del año.



COSAS QUE PASAN

http://cqp.blogspot.com/

La trastienda del servicio técnico, para que compruebes que el cliente no siempre tiene la razón. Un responsable del arreglo de ordenadores nos muestra las sorpresas con que se topa en los PC.



MARTA CIBELINA

http://blogs.20minutos.es/martacibelina/

Tiene fuentes allí donde nadie lo espera y cuenta lo que otros no dicen. Marta Cibelina te pone en bandeja tu ración diaria de cotilleo, con lo más jugoso de la vida de los famosos.

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Si no existe ánimo de lucro, no hay delito»

«Podéis bajar lo que queráis del eMule». Un responsable policial resta importancia a las descargas de contenidos protegidos a través de las redes de intercambio.

Nadie pone en duda eso. Está muy claro en la ley que, si no existe ánimo de lucro, no hay delito. Está muy bien que a quien baja cosas y las vende o trapichea le metan un puro, pero el que comparte algo con amigos del barrio o de un pueblo a 1.000 km, no comete ningún delito. La ley española es clara y justa en este tema, hoy por hoy. *Libertad.*

No es que le reste importancia, es que no la tiene. Es perfectamente legal realizar descargas en España. La excepción son los programas informáticos, de los que sólo tienes derecho de copia de seguridad; es decir, que únicamente te los puedes bajar si tienes el original. *P2P es bueno.*

> W
> *Entra y opina sobre estos y otros temas en la web*

Piratear es delito, y punto. La ley sobre copia privada es un tanto ambigua, lo que da lugar a estas situaciones. Yo abogaría por un cambio de ley para que se proteja la propiedad individual, sin que la copia privada se convierta en excusa para piratear algo. Fomentaría la persecución de delitos por descargas de P2P, mediante sistemas informáticos de rastreo y multa correspondiente. En menos de un año, la piratería, tal y como se conoce en España, desaparecería de manera legal y justa. *No a la piratería.*

Grupos de internautas y pequeñas empresas denuncian a la SGAE ante anticorrupción.

Me gustaría saber por qué los derechos intelectuales de los artistas están en manos de una asociación privada y no bajo la tutela del Gobierno de la nación. Y esperad, que menudo negocio se está montando con la letra del himno español. *Psl3co.*

Ojalá que esto llegue a algo. Mientras tanto, debemos comprar los DVD por Internet, que de esta manera son sin canon. *Biox.*

Estoy seguro de que este asunto no saldrá adelante. Veamos cómo actúan los jueces, que constantemente y en todas las audiencias provinciales de España están dictando sentencias favorables a la SGAE. Posiblemente es una de las actividades mercantiles más opacas que existen bajo amparo público. *Agal.*



VIDEOJUEGOS

TODA LA INFORMACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

EL ROCK QUE hace vibrar LA CONSOLA

'Guitar Hero III: Legends of Rock' llega con una canción incluida en el repertorio **de Héroes del Silencio,** 'Avalancha'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los videojuegos musicales más populares, *Guitar Hero*, estrena su tercera entrega (cuarta si contamos *Guitar Hero: Rocks the 80s).*

Guitar Hero III: Legends of Rock mantiene la mecánica que hizo triunfar a sus predecesores. Quienes no conozcan la saga deben saber que el juego incluye un accesorio con forma de guitarra. La guitarra no tiene cuerdas, sino un pulsador y cinco botones de colores en el mástil.

El objetivo del jugador es presionar esos botones siguiendo el ritmo de la música y el orden de los patrones de colores (las notas) que bajan a toda velocidad por la pantalla.

La canción *Avalancha*, del grupo español Héroes del Silencio, ha sido elegida como parte del repertorio de 70 temas, en el que se encuentran otros tan conocidos como *Paint It Black,* de los Rolling Stones; *Welcome to The Jungle,* de Guns N'Roses, o *Black Magic Woman,* de Santana.

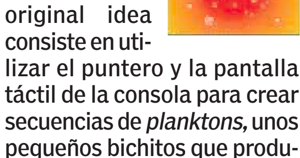
Además, se han incluido duelos especiales contra grandes estrellas del rock, como Tom Morello o Slash.

Esta moda de juegos musicales, que comenzó con *SingStar* (el karaoke que se ha convertido en el rey de las fiestas), ya contaba con exponentes como *Donkey Konga* para GameCube (en el que se tocaban los bongós) o *Samba de Amigo* para Dreamcast (con maracas). *Rock Band* explotará esa idea al proponer formar un grupo con guitarra, bajo, batería y solista.


'Rock Band' está pensado para 4 jugadores.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Activision** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 2, PlayStation 3, Wii y Xbox 360** ● GÉNERO: **Musical** ● PRECIO: **Desde 49,95 euros (sin guitarra) hasta 99,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años.** ● WEB: ***www.guitarhero.es***

RITMO PORTÁTIL



ARTE MUSICAL CON TACTO. ***Electroplankton*** estrenó el género en Nintendo DS. La original idea consiste en utilizar el puntero y la pantalla táctil de la consola para crear secuencias de *planktons,* unos pequeños bichitos que producen efectos de luz y sonido.

RASGANDO LAS CUERDAS. El gustillo guitarrero ha llegado a la DS con *Jam Sessions*, un simulador musical que convierte la consola en guitarra y el puntero en una púa con la que producir diferentes acordes. Incluye canciones de Alaska, Mecano, Jimi Hendrix...

CON RITMO Y DESENFADO. El sentido del humor y la buena música caracterizan a *Elite Beat Agents*, un título para DS que propone al jugador interpretar canciones de artistas como Madonna, David Bowie o los Jackson Five marcando el ritmo con el puntero.

Los Simpson en la consola

Homer y compañía regresan a los videojuegos con un título desternillante

La familia más amarilla del mundo de la animación vuelve a todas las consolas con una nueva aventura. Sus peripecias por Springfield (en las que manejas a Homer, Marge, Bart y Lisa) están repletas de referencias a capítulos de la serie de televisión, muchos chistes y divertidas parodias. Por desgracia, el juego en sí no da la talla y sólo destaca por su humor. El control es impreciso, la cámara no responde bien, el hilo argumental no existe y algunas misiones son simplemente aburridas. Al menos cuenta con las voces de la serie para el doblaje en castellano. Sólo para los fans (que son muchos).

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

TU ORDENADOR, **COMO LOS CHORROS DEL ORO**

MANTÉN LIMPIO EL PC

La instalación de programas, la navegación por Internet y la constante creación de carpetas y archivos genera una gran cantidad de datos inútiles en el ordenador, que ralentizan sus operaciones. Eliminar estos contenidos es una tarea sencilla.



SCRUBXP. Es el programa más sencillo. Su originalidad radica en que, en vez de abordar un largo proceso de análisis, la limpieza de los discos duros puede hacerse desde el escritorio del PC con un solo clic. De este modo, se prepara para eliminar todo tipo de archivos temporales y busca nuestro rastro por el equipo, eliminando los archivos innecesarios, como las *cookies,* las direcciones web ya tecleadas y los datos de los formularios *on line.*

ZKLEENER. Se trata de una pequeña aplicación destinada a eliminar prácticamente la totalidad de archivos olvidados en los discos duros del ordenador. En primer lugar, acomete un exhaustivo análisis de las carpetas y ficheros. Este análisis puede ser ejecutado de forma personalizada, rápida o completa. En todos los casos examina sobre todo los ficheros que se generan debido a la navegación por Internet y los archivos temporales de Windows.



CCLEANER. Es una de las herramientas más populares para este propósito. Su objetivo es conseguir optimizar el rendimiento del equipo mediante un adecuado mantenimiento de los datos. Así, el programa consigue hacer desaparecer los archivos temporales y permite administrar aquellos archivos que no se han utilizado desde hace tiempo. Con él podemos mantener la papelera de reciclaje vacía y eliminar la basura que se genera navegando por la Red. El programa ofrece además un limpiador de los archivos de registro de Windows.

CLEANWIN. Se trata de una aplicación muy valorada por los usuarios que ya la han utilizado, y prueba de ello es que ya va por su sexta versión. Más allá de optimizar el rendimiento del equipo, este programa tiene la misión de recuperar el espacio infrautilizado en el disco duro. Para conseguirlo, administra el vaciado continuo de la papelera de reciclaje, el borrado del historial y de todos los archivos temporales.





TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



DOS CLICS

Hazte un chindogu

Extraños inventos, casi útiles, creados por los seguidores de una curiosa iniciativa japonesa. Para echar unas risas.

www.chindogu.com



Tiempos mejores...

Una página de visita obligada para todos los nostálgicos. Series de televisión, libros... Toda tu infancia a un solo clic.

www.teacuerdas.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

Dos rivales QUE SE DAN LA MANO

Mario y Sonic se ven las caras por primera vez y lo hacen compitiendo en los **Juegos Olímpicos** de Pekín

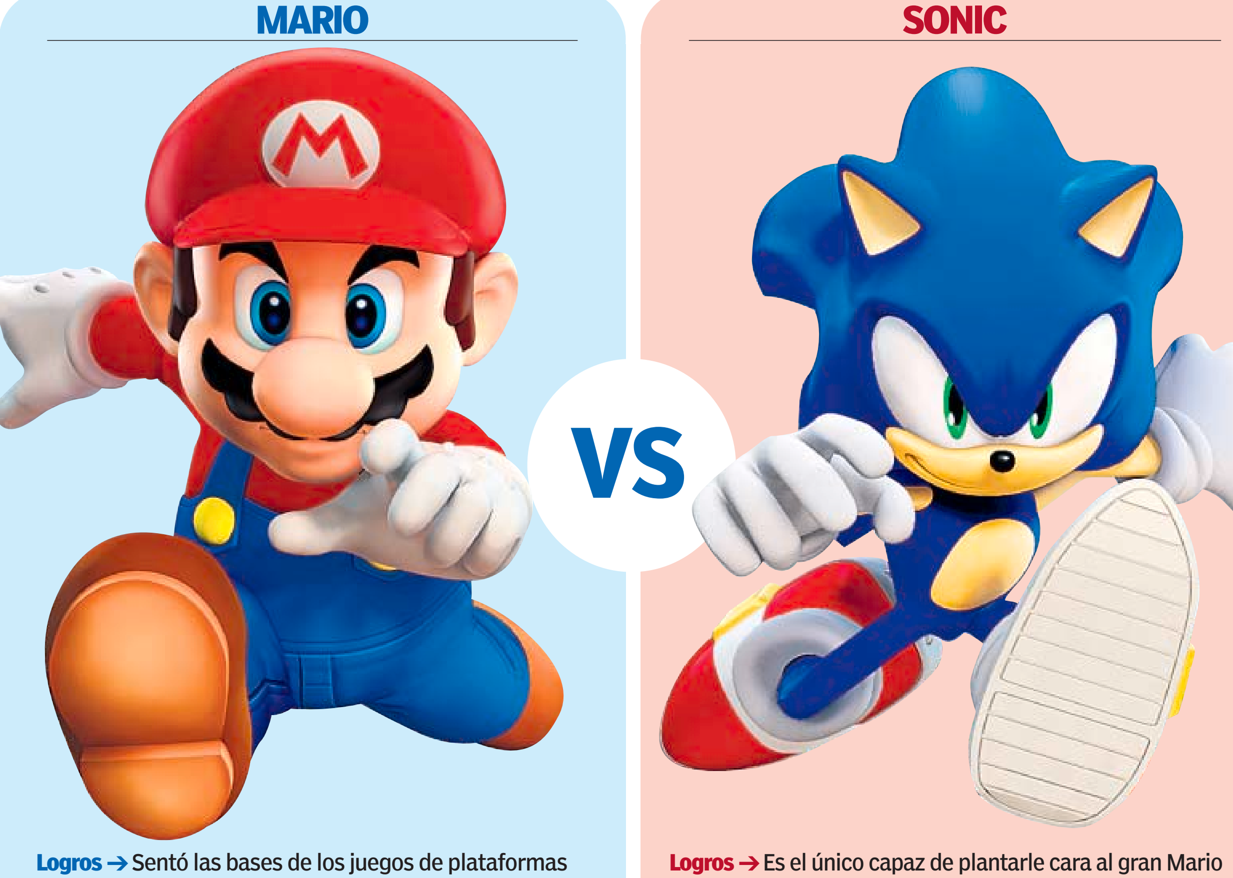
DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos es el título de un videojuego para la consola Wii que ya ha hecho historia por ser el primero en reunir a Mario y Sonic, las mascotas de las antaño compañías rivales Nintendo y Sega.

El fontanero y el erizo se ven las caras en 20 disciplinas olímpicas que, a diferencia de lo que pueda parecer por el aspecto de los protagonistas, presentan un desarrollo realista, tanto en las reglas como, en la mayoría de los casos, en el control, que obliga al jugador a mover el mando de la Wii como si fuera un florete, en el caso de la esgrima; como una pala, en el tenis de mesa, o como un arco, en el tiro con arco.

También existe una modalidad 'fantasía', con características surrealistas que hacen que cada prueba resulte diferente: duelos de espada con ataques especiales, carreras con objetos potenciadores... El plantel de atletas está compuesto por un total de 16 personajes (ocho del mundo de Mario y ocho del de Sonic).

El juego, que atraerá a muchos de los aficionados del laureado *Wii Sports* por sus similitudes, posee además la licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Pekín 2008.



MARIO

Logros → Sentó las bases de los juegos de plataformas con *Super Mario Bros.*, de las aventuras 3D con *Super Mario 64*, creó subgéneros con *Mario Party* y *Mario Kart*...

Habilidad principal → Se caracteriza básicamente por sus saltos, aunque en estas Olimpiadas tiene dura competencia.

Amigos y enemigos → Junto con su hermano Luigi y su amigo Yoshi, se ha enfrentado en inumerables ocasiones a Bowser y su ejército de tortugas para rescatar a la princesa Peach.

SONIC

Logros → Es el único capaz de plantarle cara al gran Mario con joyas como *Sonic The Hedgehog* para Megadrive, *Sonic Adventure* para Dreamcast o *Sonic Rush* para Nintendo DS.

Habilidad principal → Su nombre es sinónimo de velocidad, algo que le viene muy bien en las pruebas de atletismo.

Amigos y enemigos → Sus amigos Tails y Knuckles y su enamorada Amy suelen acompañarle en la búsqueda de las Esmeraldas del Caos. ¿Su archienemigo? El Dr. Eggman.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sega** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://marioandsonic.sega-europe.com/es/index.html***

CON LOS VIDEOJUEGOS TAMBIÉN se aprende

Facilitan la alfabetización y la integración, según un informe elaborado por dos universidades y EA

«No son el demonio, es más, los videojuegos pueden convertirse en buenas herramientas de aprendizaje si se utilizan de la forma adecuada». Ésta es una de las conclusiones de un estudio realizado por la Universidad de Alcalá de Henares y la UNED en colaboración con el desarrollador Electronic Arts (EA).

El resultado de este trabajo es la guía *Aprendiendo con videojuegos*, que EA distribuirá en centros educativos de la comunidad de Madrid y a través de una página *web*.

En el estudio, realizado por psicólogos y pedagogos, se afirma que los videojuegos «transforman las aulas, hacen que los adultos y los niños se relacionen de forma más sinérgica, haciendo que los segundos sean más positivos respecto al aprendizaje». Usando títulos como *Los Sims*, *NBA08* o *Harry Potter*, en los talleres se ha demostrado que es posible utilizar los videojuegos para «facilitar la integración de niños con diferentes capacidades de aprendizaje o diferentes culturas».

Pensamiento crítico

Además, los juegos favorecen «el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, ayudan a la alfabetización, permiten reflexionar sobre los mensajes publicitarios y convierten a los niños en emisores de conocimiento», según el estudio.

En la *web* del proyecto, *www.aprendeyjuegaconea.net*, los padres pueden consultar además las fichas con las características de los videojuegos y decidir cuáles son más recomendables para sus hijos. **P. F.**



MySims ha sido uno de los juegos utilizados en la investigación.

LA ZONA CRÍTICA

VIDEOJUEGOS

LARA FISHER



Rol futurista, obra maestra

'Mass Effect' llega a la Xbox 360 para convertirse en un videojuego imprescindible

Una antigua leyenda dice que la galaxia se encuentra atrapada en un ciclo de extinción continuo: cada 50.000 años, una antigua raza de máquinas lo asuela todo a su paso; tras ello, se aseguran de ocultar cualquier rastro de su presencia para permanecer siempre en el olvido. Desgraciadamente, parece que la historia es algo más que una mera leyenda y nosotros, en el papel del comandante Shepard, debemos dirigir un escuadrón de élite para evitar que suceda tan catastrófico acontecimiento.

Con unos gráficos de gran calidad y una banda sonora soberbia, *Mass Effect* nos sumerge en



una aventura, mezcla de acción y rol, totalmente cinematográfica con una trama profunda, personajes interesantes, retos a la habilidad y al ingenio y muchísimas horas de juego.

Además, aparte del argumento principal, existen multitud de tareas secundarias que alargan el juego considerablemente.

Este nuevo juego de la desarrolladora Bioware, creadora de reconocidos títulos como *Baldur's Gate*, *Caballeros de la Antigua República* o *Neverwinter Nights*, había levantado una gran expectación, y no sólo no ha decepcionado, sino que se ha convertido en una obra maestra.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **2** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **3** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **4** 'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3' (PS2). **5** 'Singstar Latino' (PS2). **6** 'Guitar Hero 3 + Guitarra' (PS2). **7** 'Commandos Strike Force' (PS2). **8** 'Los Simpson' (PS2). **9** 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). **10** 'High School Musical' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Vigilados POR LOS SATÉLITES

La localización a través de GPS permite **controlar a niños,** mascotas o coches

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vivimos una etapa de obsesión por la localización. Múltiples servicios de Internet sitúan sobre el mapa todo tipo de informaciones, desde directorios de negocios, como el que ofrece Google Maps, hasta páginas en las que es posible ver desde dónde se ha realizado la última edición de la Wikipedia.

Pero la fiebre de la geolocalización no es exclusiva de Internet, y salta ya al mundo real con productos que llevan al gran público tecnologías que hace unos años sólo estaban a disposición de unos pocos. La popularización de los navegadores vía satélite, que distribuyen empresas como Tele Atlas o Tom Tom o BluSens, es sólo el primer paso. Los dispositivos conectados a redes de satélites son cada vez más pequeños y se aplican a las tareas más diversas.

Factor Espía, por ejemplo, comercializa un aparato destinado a registrar el movimiento de personas y vehículos llamado Bempy Track. Se trata de un grabador de rutas a través de GPS que podría servir para controlar a los trabajadores de una compañía con una flota de vehículos en constante movimiento o para llevar un registro de los paseos por el campo de un grupo de excursionistas. El dispositivo graba la fecha, hora, situación, velocidad, dirección, altitud, fuerza de la señal y temperatura y es capaz de funcionar hasta ocho semanas usando sólo dos pilas.

La posibilidad de consultar desde cualquier parte y en cualquier momento los datos que registran estos dispositivos es fundamental. Sobre todo si se destinan al control de bienes que pueden ser robados, como un coche o una moto, o al seguimiento de personas que pueden perderse, como niños y ancianos.

Mensajes de móvil

BeempyTrack está pensado para un control a posteriori; es decir, es necesario conectar el aparato al ordenador por medio de USB para consultar los datos que ha recogido.

Si lo que se quiere es un control remoto, es más recomendable un sistema como el que permite obtener datos sobre la geolocalización de sus dispositivos a través de mensajes de móvil o una página web. El coste del servicio de Navento está entre 9 y 36 euros al mes, al que hay que añadir unos 150 euros por la compra del aparato localizador por GPS.

El móvil e Internet sirven como canal de recepción de la información. NAVENTO

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... elegir dominio

Es difícil, pero no imposible, dar con uno libre que sea perfecto para tu web



Quien tiene una página web sabe de la importancia de alojarla bajo un buen dominio. Una dirección elegida con mimo puede aumentar el número de visitas y usuarios, aunque no siempre es fácil encontrar la más adecuada.

En la actualidad existen ya más de 600.000 dominios *.es* registrados, y dar con uno libre que sea perfecto para tu web es por ello bastante difícil. El registrador *Piensa Solutions* aconseja elegir nombres que consten de una sola palabra, dos si necesitas identificar una actividad comercial concreta. Debes pensar un nombre que se identifique con tu denominación comercial o con la actividad que desarrollas. Olvídate de guiones, abreviaturas y juegos de palabras.

Elige un dominio fácil de pronunciar, y de comprender, que no suene mal en otros idiomas o que signifique algo ofensivo. Si no hay diferencia entre la manera de pronunciarlo y la de escribirlo, mucho mejor. Registra el dominio a tu nombre o al de tu empresa. De este modo evitarás problemas legales en el futuro. Y protege tus marcas. Si deseas salvaguardar una marca o nombre comercial no olvides registrar diferentes extensiones de tu dominio, tanto genéricas como territoriales.

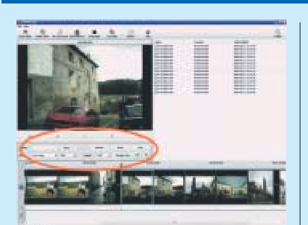
PABLO FERNÁNDEZ

PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

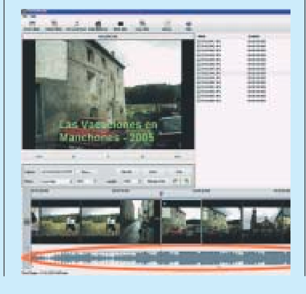


1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides**. Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir.**

2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length.**

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect.**

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption.** En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply.**



5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.



6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.



Destruye una web
¿Quieres acabar con esa web que no te gusta? Elige el tipo de desastre y disfruta viendo cómo se hace añicos ante tus ojos.
www.netdisaster.com/es



Para no perderse
Si algún día quieres salir a ver mundo debes empezar por conocer la señales de distintos lugares. Aquí tienes algunas curiosas.
www.swanksigns.org



TECNOLOGÍA

➤ TEXTO ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

LISTOS PARA LAS **elecciones 2.0**

Los partidos mayoritarios están **aumentando su presencia en la Red** y apuestan por las redes sociales

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El camino hacia el Palacio de la Moncloa pasa por Internet. Mariano Rajoy y José Luis Rodríguez Zapatero se han lanzado a la conquista de la Red, donde intentan atraer la atención de los electores creando perfiles en las redes sociales de más éxito, colgando sus fotografías en Flickr y sus vídeos en Youtube.

Acostumbrados a una comunicación unidireccional (del líder hacia el elector, de arriba abajo, del partido al ciudadano), las formaciones mayoritarias del arco político español, deben aprender ahora a mover ficha en un espacio en el que el votante tiene voz propia. Ante las críticas, PP y PSOE optan, de momento, por ignorar y tolerar. No les queda más remedio, dadas las posibilidades que ofrece Internet a quien quiera expresarse.

Sus webs de campaña y perfiles en servicios sociales les permiten ofrecer cierta imagen de modernidad y explotar otros canales de difusión. Pero el diálogo con el electorado es aún escaso.

En EE UU la Red es ya una herramienta fundamental para lograr donaciones, canalizar debates y recibir propuestas de forma efectiva. En España pronto será posible votar a través de Internet, pero en cuestión de campañas *on line* nos queda aún mucho camino por recorrer.

PP



CON MARIANO RAJOY TODO ES POSIBLE EN LA RED

Web de campaña ▸ http://www.pp.es No tiene aún web específica de elecciones, pero promociona aquí sus propuestas.

Facebook ▸ http://www.facebook.com/profile.php?id=600509627 Más de 1.700 personas se han unido como amigos al perfil de Rajoy, muy completo y lleno de noticias y contenidos.

Flickr ▸ http://www.flickr.com/photos/marianorajoy/ Incluye fotografías del candidato en diferentes actos, además de las variadas versiones del cartel electoral.

Youtube ▸ http://es.youtube.com/partidopopular Declaraciones políticas y vídeos creados como arma de combate electoral en la guerra del Youtube que enfrenta a PP y PSOE. Tiene 460 suscriptores.

Curiosidades ▸ Un internauta juega con el lema *Con Rajoy es posible* en un perfil paralelo al del candidato creado en Flickr.

PSOE



ZAPATERO: UNA MIRADA POSITIVA EN INTERNET

Web de campaña ▸ http://www.lamiradapositiva.es El líder del PSOE tiene web propia con propuestas, fotos y vídeos.

Facebook ▸ http://www.facebook.com/group.php?gid=8690821286 El perfil que reúne a los seguidores de Zapatero en la red social ha reunido ya a más de 800 internautas que le han añadido como amigo.

Flickr ▸ http://www.flickr.com/photos/zapatero2008 Imágenes de mítines y actos públicos, con comentarios pero sin contactos en la comunidad.

Youtube ▸ http://es.youtube.com/psoe 400 suscriptores en un canal en el que el PSOE publica declaraciones electorales, anuncios y polémicos vídeos electorales.

Curiosidades ▸ Puedes plantear preguntas a Zapatero en su web. Una de las más votadas cuestiona al presidente sobre el futuro del canon. Aún no tiene respuesta.

Decálogo del político 'on line'

Hacer campaña en Internet puede beneficiar a un candidato o perjudicarle, todo depende de cómo se mueva. Unos sencillos consejos pueden ayudar.

1 **La red social es conversación, no hay que abrir diálogos en los que sólo se escuche la voz del candidato.**

2 **El espacio debe tener vocación de permanencia, no hay que abrir uno si se va a abandonar pronto.**

3 **Conviene centrar esfuerzos. Más vale un buen blog que diez perfiles 2.0 abandonados.**

4 **Un blog personal es... personal. Hay que confiar en el candidato y dejarle actuar.**

5 **No se debe censurar: castigando a los críticos se consigue amplificar a los disidentes.**

6 **La Red es remezcla. Hay que dejar que los internautas jueguen con su mensaje, eso puede ayudar a difundirlo.**

7 **Hay que usar un lenguaje de Red, enlaces a simpatizantes y rivales, e invitar a todos a participar.**

8 **No hay que enviar mensajes a quien no los solicitó. Convertirse en *spammer* es la peor publicidad para la candidatura.**

9 **Hay que intentar que todos accedan a sus webs, sin encerrarse en una única plataforma.**

10 **No hay que incluir diseños imposibles sino apostar por la accesibilidad.**

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el DRM

Esta medida antipiratería se utiliza cada vez menos, tanto en discos a la venta como en las descargas 'on line'

Las productoras de cine y música quieren proteger sus creaciones frente a los piratas y usan para ello tecnologías DRM, que limitan lo que un usuario puede hacer con los contenidos. Pero limitar el número de copias que un usuario puede hacer de una película o una canción por la que pagó se traduce en serias incomodidades para el consumidor.



El uso de DRM está, por esa razón, en retroceso. Dos importantes productoras de Hollywood han lanzado la edición en DVD de títulos como la última entrega de *Harry Potter* o *La Jungla de Cristal* con protecciones más livianas. Y discográficas como Deutsche Grammophon, propiedad de la poderosa Universal, eligen el formato abierto y sin límites MP3 frente a opciones más restrictivas. Parece que al fin el sector se decide a ponerle las cosas fáciles a los consumidores. **P. FERNÁNDEZ**

CACHARRERÍA



MÓVILES MUY CHICS. Alcatel se ha unido a la firma italiana de moda Mandarina Duck para ofrecer una nueva línea de teléfonos de diseño. Móviles con un estilo desenfadado, colores modernos y una cinta que te ayudará a localizarlo hasta en el bolso más poblado. 130 €.

NARIZ DIGITAL. ¿Hace ya unos días que compraste unos filetes y no sabes si todavía están buenos? Con la nariz electrónica SensorFreshQ puedes determinar de forma instantánea si la comida se pasó de fecha. Sólo tienes que acercar el dispositivo a la carne y sus indicadores luminosos te dirán si es recomendable que vuelvas a por otros filetes al mercado. 99 €.



FICHADO POR EL PORTÁTIL. Asus ha lanzado una gama de productos llamada U6 en la que destacan los acabados exteriores, en moka o blanco y con reposamanos en piel, autentificación por huella dactilar, webcam y escaneado facial. Desde 1.000 €.





DE LUJO. Acabados bañados en oro, símil de piel de serpiente y la ultima tecnología. La edición especial del RAZR2 V8 de Motorola tiene tecnología cuatribanda y una gran pantalla que proporciona controles táctiles. 629 €.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Tener una página con todas las pestañas es práctico»

Te presentamos 33 recomendaciones para 'tunear' el navegador Firefox.

Ojo, hay que tener cuidado con la cantidad de extensiones que se instalan y dejar sólo aquellas que se necesiten realmente. De lo contrario, Firefox se ralentiza más y más y puede convertirse en un problema serio. *Pepe Pérez.*

Yo uso Firefox y me gusta más que Explorer. Lo de tener una página con todas las pestañas es muy práctico. Además, no he vuelto a tener el problema de las molestas ventanas emergentes. Este listado es muy útil... Me bajaré alguna cosilla. *Repollo con lacitos*

El Internet Explorer es una copia de Firefox y salió gracias a que este último les estaba cogiendo. Claro que hay mucha más gente que usa el Explorer, pero es porque Windows te lo instala y para alguien que no sepa de ordenadores ni lo que es otro navegador, usa el que hay. El Firefox funciona de 10 y consume menos recursos que Explorer. *Yop.*

Yo uso unas cuantas extensiones de esas y otras que no están. De informática sé cero patatero, pero vas aprendiendo con los años a base de navegar, y una vez que te acostumbras a ir por la Red sin publicidad, a eliminar cualquier foto que te moleste, las firmas, los avatares y demás tonterías, es imposible volver al Explorer. *Marta.*

TECNOLOGÍA

Despiden a un periodista por dar una puntuación baja a un videojuego.

Jeef Gertsman era uno de los editores más veteranos dentro de Gamespot y se había caracterizado por *reviews* polémicos como el de *Legend of Zelda Twilight Princess.* Al parecer, esta debió ser la gota que colmó el vaso y, debido a la pérdida de múltiples miles de dólares en ingresos, la gente de Gamespot tuvo el pretexto perfecto para dejarlo ir. *Kame.*

¿Quedaba aún alguien que no supiera que las calificaciones de las revistas estaban ya pactadas de antemano? El último juego que recuerdo con una nota menor de seis fue en una Micromanía de la época del Spectrum... *Yoyo.*

Si esta persona puntuó bajo al videojuego era porque era la nota que pensaba que tenía que ponerle. Si les pagan por hablar bien de ese videojuego, que nos digan que le van a hacer publicidad. *Equilibrio.*

Es un hecho que la critica en cualquier revista de videojuegos está vinculada a si la firma es cliente o no de la publicación, al igual que pasa en la radio con la música, por ejemplo. *Lo normal es que pase.*

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

PRÁCTICAS DE puntería EN LA VIDEOCONSOLA

Nintendo lanza el Zapper, **un accesorio para Wii** que convierte los controladores en una pistola para jugar

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La compañía de videojuegos Nintendo ha conseguido un gran éxito, tanto de ventas como de crítica, gracias a su consola Wii y sus peculiares formas de juego que obligan a realizar movimientos con el mando.

Ahora, la empresa intenta dar de nuevo en el blanco (esta vez literalmente) con el *Zapper*, un adaptador que combina los dos controladores de Wii (mando y nunchako) en una única pieza con forma de arma de fuego.

La idea es facilitar lo máximo posible el control en los títulos de disparos y conseguir una experiencia similar a las que ofrecían las viejas máquinas de tiros de los salones recreativos.

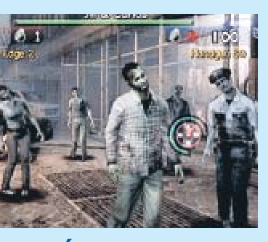
El accesorio se pondrá a la venta el próximo 7 de diciembre por 29,95 euros en un pack que incluye el videojuego *Link's Crossbow Training*, pensado para realizar las primeras prácticas con el *Zapper*. El adaptador también será compatible con *Resident Evil Umbrella Chronicles* o los futuros *Ghost Squad* y *Medal of Honor Heroes 2.*

En un nuevo intento de seguir innovando, Nintendo lanzará en 2008 la *Wii Balance Board*, un periférico con forma similar a una báscula que servirá para realizar aeróbic, yoga, estiramientos musculares y diversos juegos.



El adaptador se coge como si fuese una metralleta.

TIRO AL BLANCO



ACCIÓN Y FANTASÍA. *Link's Crossbow Training* va incluido junto al *Zapper* y propone recorrer el universo Zelda eliminando enemigos ballesta en mano.

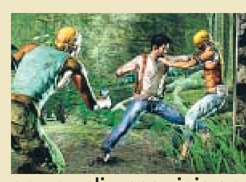
INVASIÓN DE ZOMBIS. *Resident Evil Umbrella Chronicles* rememora viejos capítulos de esta saga de terror centrándose exclusivamente en la acción.

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Una de aventuras

Acción de estilo cinematográfico y calidad visual de nueva generación son las claves de 'Uncharted', para PlayStation 3

El pasado lunes, como si de una superproducción de Hollywood se tratase, se presentó en un importante cine de Madrid el videojuego *Uncharted: El tesoro de Drake*, para PS3. Para darle un mayor toque aventurero a este título del más puro estilo Indiana Jones, acudió como invitado especial Miguel de la Quadra-Salcedo. Tal despliegue, que parecería exagerado en la mayoría de los casos, encaja perfectamente con la atmósfera de un juego que es ya uno de los grandes de la temporada y uno de los mejores de PS3.



Uncharted nos mete en la piel de Nathan Drake, un descendiente del legendario pirata Francis Drake que se embarca en un peligroso viaje en busca del tesoro de El Dorado. Todo (las situaciones, la trama, los personajes...) recuerda a una película de aventuras. Aunque el desarrollo nos propone retos de habilidad y exploración, el componente principal es la acción, con decenas de tiroteos y combates cuerpo a cuerpo. Pero si algo destaca en el juego, es su impecable acabado técnico: los exuberantes paisajes, las expresiones de los protagonistas, sus movimientos, la excelente banda sonora... Tan sólo peca de falta de originalidad, un defectillo que no ensombrece sus muchas virtudes.

LOS MÁS VENDIDOS*. 1 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). 2 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). 3 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). 4 'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3' (PS2). 5 'Guitar Hero III' (PS2). 6 ' FIFA 08' (PS2). 7 'Los Simpson' (Ps2). 8 'Singstar Latino' (PS2). 9 'Commandos Strike Force' (PS2). 10 'NBA 2K8' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

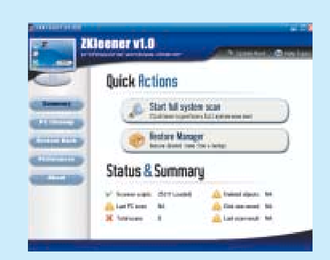
TU ORDENADOR, **COMO LOS CHORROS DEL ORO**

MANTÉN LIMPIO EL PC

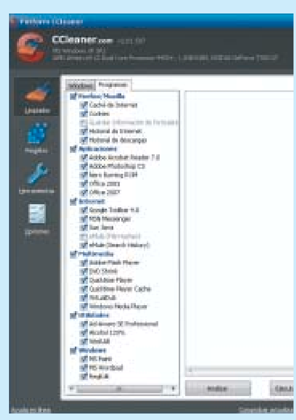
La instalación de programas, la navegación por Internet y la constante creación de carpetas y archivos genera una gran cantidad de datos inútiles en el ordenador, que ralentizan sus operaciones. Eliminar estos contenidos es una tarea sencilla.

SCRUBXP. Es el programa más sencillo. Su originalidad radica en que, en vez de abordar un largo proceso de análisis, la limpieza de los discos duros puede hacerse desde el escritorio del PC con un solo clic. De este modo, se prepara para eliminar todo tipo de archivos temporales y busca nuestro rastro por el equipo, eliminando los archivos innecesarios, como las *cookies*, las direcciones web ya tecleadas y los datos de los formularios *on line.*

ZKLEENER. Se trata de una pequeña aplicación destinada a eliminar prácticamente la totalidad de archivos olvidados en los discos duros del ordenador. En primer lugar, acomete un exhaustivo análisis de las carpetas y ficheros. Este análisis puede ser ejecutado de forma personalizada, rápida o completa. En todos los casos examina sobre todo los ficheros que se generan debido a la navegación por Internet y los archivos temporales de Windows.



CCLEANER. Es una de las herramientas más populares para este propósito. Su objetivo es conseguir optimizar el rendimiento del equipo mediante un adecuado mantenimiento de los datos. Así, el programa consigue hacer desaparecer los archivos temporales y permite administrar aquellos que no se han utilizado desde hace tiempo. Con él podemos mantener la papelera de reciclaje vacía y eliminar la basura que se genera navegando por la Red. El programa ofrece además un limpiador de los archivos de registro de Windows.



CLEANWIN. Se trata de una aplicación muy valorada por los usuarios que ya la han utilizado, y prueba de ello es que ya va por su sexta versión. Más allá de optimizar el rendimiento del equipo, este programa tiene la misión de recuperar el espacio infrautilizado en el disco duro. Para conseguirlo, administra el vaciado continuo de la papelera de reciclaje y el borrado del historial y de los archivos temporales.


DOS CLICS

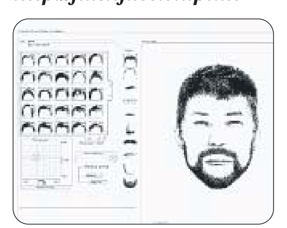
El mundo está loco

Uno de los mejores *blogs* de ciencia y curiosidades, premiado por *20 minutos*. En cada visita te llevas una sorpresa. *www.fogonazos.blogspot.com*



Tu retrato robot

Selecciona los ojos, el pelo, la nariz y demás elementos hasta configurar un auténtico retrato robot policial. *http://flashface.ctapt.de*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

ALUVIÓN DE TÍTULOS **peliculeros**

Llega la Navidad y, con ella, **el cine familiar** y sus correspondientes juegos para las videoconsolas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

A lo largo del último mes, como pasa siempre en vísperas de Navidad, las salas de cine han acogido el estreno de numerosas películas infantiles, o para toda la familia, que vienen acompañadas, en la mayoría de los casos, de su adaptación al videojuego.

Tanto los largometrajes como sus juegos tienen dos puntos en común: suelen ser abucheados por su baja calidad, pero, al mismo tiempo, obtienen un gran éxito de taquilla, los primeros, y de ventas, los segundos.

Entre los títulos que hacen doblete este año está *Encantada, La brújula dorada, Alvin y las ardillas* (basada en una serie de dibujos de los años cincuenta), *Beowulf, Bee Movie* y la española *Donkey Xote*, cuyo videojuego también ha sido desarrollado por un equipo español, Virgin Play.

Más franquicias rentables

En algunas ocasiones no es necesaria la excusa de una película actual para explotar el filón de populares personajes del cine o la televisión. Buen ejemplo de ello son los recientes lanzamientos de un nuevo juego de *Cars* para todas las consolas excepto la PSP y para PC; *High School Musical*, basado en los musicales de Disney, para Wii, PS2 y Nintendo DS; o *Los Simpson*, también multiplataforma.



BEE MOVIE ▸ Gusto por la miel

Barry B. Benson, la transgresora abeja protagonista de esta película de animación, se cuela zumbando en las consolas y el PC. Los jugadores deben volar, conducir vehículos y superar minijuegos para salvar la producción de miel que durante años les han robado los humanos. ☛ **Todas las plataformas salvo PSP. Desde 29,95 €.**



ENCANTADA ▸ Una autoparodia Disney

La bella Giselle, típica princesita de cuento, ha sido enviada por una malvada bruja desde el reino de dibujos animados de Andalasia al Nueva York de la dura vida real. Con este argumento, con el que Disney parodia los clichés de sus películas clásicas, *Encantada* ha conseguido un taquillazo inesperado que ahora tiene versión en Nintendo DS. El juego, protagonizado por tres personajes (el príncipe Edward, la ardilla Pip y la propia Giselle), explota las funciones táctiles de la portátil, con múltiples retos que requieren el uso del puntero. ☛ **Nintendo DS. 39,95 €.**



BEOWULF ▸ Espadazos en 3D

El legendario y orgulloso guerrero nórdico protagoniza una película de animación, con versión en tres dimensiones, y un juego de acción en el que todo son espadazos y batallas. Ni el juego ni la película han recibido buenas críticas. ☛ **PC, PS3, PSP y Xbox 360. Desde 44,95 €.**

LA BRÚJULA DORADA ▸ Buscando el norte

Una fantástica aventura protagonizada por Lyra, una niña de 12 años que, para salvar a su mejor amigo, viaja a un mundo paralelo en el que las almas de las personas se manifiestan como animales. Magia y acción en el cine y en el juego. ☛ **Todas las plataformas. Desde 29,95 €.**

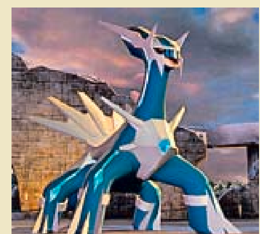




El tedio Pokémon

Las populares criaturillas de Nintendo debutan en Wii con 'Pokémon Battle Revolution'

Los Pokémon se estrenan en la Wii de Nintendo con un juego que se centra exclusivamente en las batallas estratégicas por turnos. El sistema, el de siempre: el jugador escoge su *bicho* y el ataque que desea realizar (a elegir entre cuatro). Cuando termina el ataque, le toca al rival. Aquellos que tengan el juego de Nintendo DS



Pokémon Perla o *Pokémon Diamante* podrán interconectarlos con este *Battle Revolution*. Pero el título no ofrece demasiado a los jugadores que no los tengan: el desarrollo es repetitivo, las opciones muy limitadas y los gráficos no suponen ningún alarde. O eres un fan de estos muñecotes (o tus hijos, sobrinos o hermanos pequeños lo son) o clamarás al cielo por el aburrimiento que pueden llegar a producir.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **2** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'High School Musical' (PS2). **8** 'Singstar Latino' (PS2). **9** 'Guitar Hero III' (PS2). **10** 'Crash: Lucha de Titanes' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*




ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Podrían hacer un robot que friegue y barra»

Nintendo podría retirar sus anuncios de Wii en el Reino Unido para reducir las ventas. Es tal la demanda de consolas que ya no puede atender todas las peticiones.

La Wii triunfa porque llega a mucha más gente que una consola estándar. Es muy simple de manejar de una manera muy novedosa y además se puede piratear, lo cual la abre totalmente al consumo masivo. *Pinosvalle.*

Me gusta la Wii y me lo paso bien con ella, pero lo que ocurre es que yo para jugar al tenis o a los bolos prefiero hacerlo con mis amigos a lo real y no en mi casa con un mando. *Dospuntos.*

Nintendo está que se sale. Viendo que a nivel gráfico no iba a poder competir con sus rivales, le ha dado una vuelta de tuerca al mercado con sus novedosos sistemas de control abriendo el mercado a nuevos géneros. Ha sido un exitazo total. *Viva.*

La Wii se lleva de calle a la Play3 por una razón muy sencilla: divierte tanto a nivel individual como en grupo, y tanto a chicos como a chicas. Cuando la Play consiga eso, que venga a contármelo. Ya veremos cuánto tarda Sony en copiar la jugabilidad de la Wii... *Kanito.*

Yo tengo una X360, pero me divierto y me río más con la Wii. No todo son gráficos. ¿De que te sirve un videojuego bonito si es aburrido? *Reykho.*

TECNOLOGÍA

Toyota crea un robot que toca el violín. La compañía japonesa espera poder comercializar robots para uso doméstico en un plazo de tres años.

Un día le dije a una amiga músico que en poco tiempo habría robots que hicieran sonar los instrumentos, y se rió de mí. Una pena, pero ya están aquí. *Aáron.*

Podrían hacer uno que barra la casa, friegue el suelo, te haga la comida, pase la aspiradora, tienda la ropa, haga la colada, etc. *Vaya tropa.*

Un robot puede tocar una pieza, pero queda mucho para que pueda interpretarla. *Scott.*

Ojalá que estos inventos se usen sólo para tocar instrumentos musicales y no para empuñar armas. *Killor.*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... editar la Wikipedia

Muchos consultan este sitio, pero pocos se animan a introducir nuevos contenidos

La mayor obra de consulta *on line* elaborada de forma desinteresada por los internautas nació con su identidad actual el 15 de enero de 2001. Desde entonces se han creado más de dos millones de artículos en su versión en inglés y más de 300.000 en la española. En la actualidad está disponible en 253 idiomas. Cualquier internauta puede hacer modificaciones en los artículos o crear otros nuevos, pero según una investigación de la Universidad de Minnesota, sólo un pequeño porcentaje de quienes la visitan 'trabajan' en ella. Otro dato curioso es que una mínima porción de usuarios de la enciclopedia colaborativa (el 1%) son responsables de la mitad de los contenidos del sitio.

Que sean pocas personas las que realmente alimentan los contenidos no desmerece la calidad de éstos. El mismo estudio señala que la probabilidad de que un internauta acabe aterrizando en un artículo poco preciso o que haya sufrido la acción de los vándalos es muy pequeña, de tan sólo el 0,0037%. Además, el 40% de los cambios que se realizan con malas intenciones se solucionan antes de que el artículo sea consultado por dos internautas distintos. **P. F.**

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

L0S D3 INT3RN3T 4bl4m0s AS1

Términos y abreviaturas que se usan en la Red y configuran una **jerga propia**

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

¿Quieres meterte de lleno en Internet, pero cuando entras en foros o en el Messenger no entiendes nada? Es normal, la Red tiene su propia jerga, palabras y abreviaturas maduradas a lo largo de los años como producto de la influencia del inglés y de las prisas que todos tenemos.

Ahorrar espacio y pulsaciones de tecla suele acabar con el uso de vocales, transformando 'besos' en 'bss'. Lo siguiente es usar sólo algunas de las consonantes, como cuando escribimos 'tb' por 'también', o 'tv' por 'todavía'.

Lo que para unos es una perversión de la lengua es para otros simple economía del lenguaje. Aunque en ocasiones, más que facilitar las cosas, la jerga las complica. Véase si no el uso de números en lugar de algunas vocales, como se ha hecho con el titular en este artículo. Una práctica que se popularizó para hacer más complicado adivinar contraseñas y que ahora se usa en todo tipo de textos.

En la Red se pueden encontrar amplios diccionarios de la jerga que utilizan los *nativos digitales*. Aquí ofrecemos una breve muestra.



Los diccionarios tradicionales no suelen incluir los términos utilizados en la Red para ahorrar tiempo. P. F.

? QUÉ QUIERE DECIR... GLOSARIO DE TÉRMINOS PARA LA RED

ASAP. Tan pronto como sea posible. Es una abreviatura inglesa.

BSS. Besos. Las vocales son la primera víctima cuando se tiene prisa.

BTW. Por cierto. Otro conjunto de consonantes procedente del inglés.

DND. De nada. De nuevo, las vocales sacrificadas en aras de mayor brevedad.

FAQ. Preguntas más frecuentes. Del inglés Frecuently Asked Questions.

FYI. Te puede interesar. En el correo electrónico, destaca asuntos importantes.

HOYGAN. 'Oigan' mal escrito a propósito. Suele hacer referencia a alguien que ha cometido un desastre ortográfico.

LOL. Riendo con ganas. Se usa en la mensajería para transmitir que algo te ha hecho mucha gracia.

NSFW. No lo abras en el trabajo. En un enlace o archivo comprometedor.

RTFM. Lee el puñetero manual. Para preguntas de respuesta fácil.

THX. Gracias, en inglés. Porque para ser educado no hace falta extenderse.

TROLL. Personaje cuyo objetivo es polemizar. No los alimentes con tu atención.

OMG. ¡Oh, Dios mío! Expresión de sorpresa abreviada y en inglés.

WNAs. ¡Buenas! Un saludo digital con un punto de originalidad.

CACHARRERÍA



EJECUTIVOS DE COLORES. Panasonic acaba de presentar una nueva gama de portátiles, Toughbook CF, pensada para ejecutivos. Ordenadores que destacan por su resistencia en los test de caída, vertido de líquidos y pruebas de presión. Robustos y desenfadados. Desde 1.973 €.

32 GIGAS DE BOLSILLO . Un pequeño reproductor (55×83×12 mm) con un gran disco en el que podrás disfrutar de tu música y visualizar todas tus fotografías y vídeos. El Creative Zen de 32 GB tiene además una ranura para tarjetas de memoria, reproduce Divx, pantalla de 2,5 pulgadas y radio FM. 399 €.





LA GUERRA DEL USB. Las llaves USB son cada vez más populares y potentes, por lo que los fabricantes buscan nuevas vías para diferenciarse. Mimobot tiene modelos de la princesa Leia, Luke SkyWalker o Han Solo. Resérvalos porque vuelan. Darth Vader está agotado. 30 €.





DOS CLICS

Gazapos de cine

Las grandes películas estan repletas de grandes errores. Aquí están todos los gazapos del cine reunidos (en inglés). *www.moviemistakes.com*



Peleas de palabras

¿Quieres saber qué palabras están más presentes en Internet? Organiza una pelea y sabrás cuál es la ganadora. *www.googlefight.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.*20minutos*.es

LOS 10 juegos DE LA TEMPORADA

Las compañías han lanzado **sus bazas más potentes** adelantándose a las fechas navideñas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ya se acerca la Navidad y, con ella, decenas de videojuegos que aspiran a convertirse en regalos estrella. En un momento en el que el negocio del entretenimiento electrónico se encuentra en pleno apogeo y los juegos han dejado de ser cosa de niños, seguro que las casas se llenan de *SingStar, Brain Training* y *Pro Evolution Soccer 2008.* Alejándonos de los juegos sociales y deportivos que siempre triunfan, hemos hecho una selección de los diez mejores lanzamientos de los últimos meses para consolas y ordenadores.

MASS EFFECT
Aventura futurista

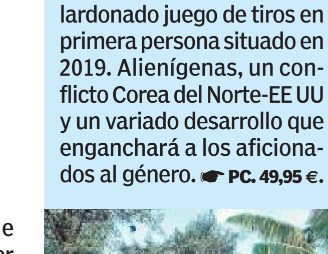
Una vez cada 50.000 años, una antigua raza de máquinas reaparece para arrasar todo el planeta. Así comienza el argumento de un apasionante juego de rol que encantará a los aficionados a las aventuras largas y de tramas elaboradas. ☛ **Xbox 360. 64,95 €.**

UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
A lo Indiana Jones

Una aventura de acción en la jungla a la que no le falta ningún ingrediente: antiguas reliquias, misterios ocultos, exuberantes paisajes y un desarrollo y una calidad visual de cine. ☛ **PlayStation 3. 69,95 €.**

ASSASSIN'S CREED
Métodos violentos

Un asesino debe acabar con figuras clave de cruzados y sarracenos en la Tercera Cruzada. Sus puntos fuertes: una sabia mezcla de acción, habilidad y sigilo y gráficos de lujo. ☛ **PlayStation 3 y Xbox 360. 69,95 €.**

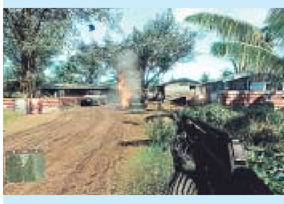


SUPER MARIO GALAXY
Saltos estelares

El personaje más popular de los videojuegos vuelve a hacer historia con una aventura en la que salta de planeta en planeta en busca de estrellas. Pese a su aspecto infantil, gustará a todos. ☛ **Wii. 49,95 €.**

CRYSIS
Ciencia ficción

Acción de calidad en un galardonado juego de tiros en primera persona situado en 2019. Alienígenas, un conflicto Corea del Norte-EE UU y un variado desarrollo que enganchará a los aficionados al género. ☛ **PC. 49,95 €.**



ZELDA PHANTOM HOURGLASS
Fantasía táctil

Una odisea portátil que combina retos de habilidad con pruebas de ingenio que deben superarse usando el puntero sobre la pantalla táctil. ☛ **Nintendo DS. 39,95 €.**

WORLD IN CONFLICT
Estrategia militar

¿Y si la guerra fría hubiese concluido con la invasión de EE UU por parte de la URSS? Ése es el planteamiento inicial de este juego de estrategia que pone al jugador en el papel de un comandante de campo estadounidense. ☛ **PC. 29,95 €.**

CALL OF DUTY 4
Esto es la guerra

Una de las sagas de juegos bélicos más conocida vuelve dejando a un lado la mítica II guerra mundial para centrarse en conflictos más actuales. Destaca su excelente modo *on line* ☛ **PC, PlayStation 2 y Xbox 360. Desde 59,95 €.**

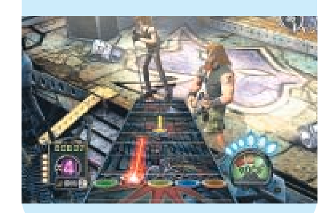


SILENT HILL ORIGINS
La esencia del terror

Silent Hill es el nombre de un tétrico pueblo y también el de una de las más reconocidas sagas de aventuras de terror. Este capítulo intenta explicar cómo comenzó todo el embrollo, sin dejar de meternos el miedo en el cuerpo. ☛ **PSP. 39,95 €.**

GUITAR HERO III
Vena rockera

Incluye un accesorio con forma de guitarra para que los jugadores puedan emular a las grandes estrellas del rock tocando canciones como *Avalancha*, de Héroes del Silencio. ☛ **PS2, PS3, Wii y Xbox 360. Desde 49,95 €.**

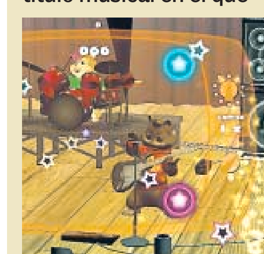




Un musical de roedores

La serie de dibujos 'Alvin y las ardillas' ha llegado a los cines y, muy a nuestro pesar, a la PlayStation 2

Alvin y las ardillas para PS2, nueva licencia oficial de película, ¿nuevo fiasco de videojuego? Rotundamente, sí. Vuelve a cumplirse esta máxima que cuenta con tan poquísimas excepciones. La idea inicial es lógica, dado que Alvin y compañía tienen un grupo: se trata de un título musical en el que



debemos seguir el ritmo que se nos marca pulsando los botones. El problema llega cuando vemos que da igual que acertemos o fallemos las notas, la actuación sigue siempre igual. Además, es casi imposible fallar una canción (incluso en el mayor nivel de dificultad) y, para colmo, ritmos y melodías pocas veces coinciden. Estas ardillas nunca debieron bajar del árbol.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **2** **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **3** **'FIFA 08'** (PS2). **4** **'Singstar Latino'** (PS2). **5** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **6** **'Los Simpson'** (PS2). **7** **'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3'** (PS2). **8** **'Buzz Hollywood y Mega Concurso'** (PS2). **9** **'High School Musical'** (PS2). **10** **'Crash: Lucha de Titanes'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.*20minutos*.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.*20minutos*.es

VIDEOJUEGOS

«Los niños tienen sus juegos y nosotros los nuestros»

Continúa la lucha por censurar el violento videojuego *Manhunt 2.*

Pues yo ya tengo el juego en español, sin censura, y es una pasada... Es un juego para adultos; por lo tanto, no debería tener ninguna censura, ya que los padres no deberían comprárselo a los niños. Ellos ya tienen sus juegos y nosotros también tenemos derecho a tener los nuestros. ***Moon.***

A ver si se dan cuenta de una vez de que no todos los videojuegos son para niños. En el cine se permite esa violencia y nadie se escandaliza. ***Aurum.***

Yo ya he jugado para PSP. Está a la altura de todo lo que se habla de él. En el fondo, todo es publicidad. A mí sí me gustó, me lo he pasado entero, y las escenas de violencia son muy, muy explícitas, pero es sólo un videojuego. ***Indro.***

Entonces, que también censuren las películas gore. ***Flow.***

No a la censura. ¿Qué sería de la historia del cine sin violencia? ¿Qué sería de Scorsese, Tarantino... ***Rdenxen.***

Es un juego para adultos, y punto. No hay nada que censurar. En cinco minutos os puedo hacer una lista enorme de películas más violentas y *gores* que este juego, y nadie las ha censurado. ***Nekyo.***

TECNOLOGÍA

Se disparan en EE UU las lesiones causadas por el uso de teléfonos móviles.

Yo vivo al lado de una base de telefonía móvil y nuestra vida es un infierno. Por ahora no se puede hacer nada, ya que estamos «dentro de los límites legales», aunque hay informes que dicen que pasando de 0.6 voltios por metro es perjudicial. En nuestras casas tenemos más de ¡6 voltios por metro! ***Manuela.***

Pues lo que hay que hacer es comprarse un manos libres Bluetooth o otro de pinganillo de toda la vida. ¡Hay que ser prácticos, leñe! ***Skinner.***

De pequeño me gritaba mi madre: aléjate de la tele, que te vas a quedar ciego. Ahora te meten en la oficina nueve horas pegado a una pantalla y no pasa nada. Nada es culpa del trabajo, pero suele generar el 90% del estrés humano. ***Jr.***

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

INTERNET siempre encima

Las operadoras ofrecen móviles y **tarifas especiales** para navegar por la Red

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Revisar el correo, realizar una búsqueda, consultar la dirección de un local para ir a cenar... ¿Vas a irte a un cibercafé para conectarte? No, hombre, no. Saca el móvil y haz la prueba. Tarifas más atractivas y un buen número de teléfonos están preparados para que puedas seguir tu vida *on line*.

En España no tendremos el iPhone para la temporada navideña, pero existen otros dispositivos preparados para el acceso a la Red, con una gran pantalla táctil y teclado, como el Samsung F700. Otra opción es el refinado diseño del LG Viewty. Ambos se ofrecen en condiciones ventajosas en Vodafone, que ha lanzado una tarifa para navegar desde el móvil por 6 euros al mes.

En Movistar ofrecen 200 megas de descarga desde

Desde el teléfono o el ordenador, es cada vez más fácil y barato moverse con la Red a cuestas

móviles avanzados y PDA desde 15 euros al mes. Y también tienen teléfonos ideales para navegar, como el Sony Ericsson W910i, con un sistema de control sensible al movimiento, o la Blackberry, preparada para el correo electrónico y la navegación.

Si no te convence el ordenador y prefieres pasear el portátil, échale un vistazo a las tarifas de Yoigo. Por cada día que te conectes pagarás 1,2 euros como máximo, sin límite de número de conexiones diarias o del volumen de datos. Entre los teléfonos que ofrecen destaca el N95 de la finlandesa Nokia.

¿Qué teléfono móvil prefieres para Internet?
VOTA EN NUESTRA LISTA EN
www.20minutos.es





1. Samsung F700. Es algo más pequeño que el iPhone y, aunque el interfaz no es del todo perfecto, es ideal para navegar por Internet, con la pantalla en vertical o en horizontal.
2. LG Viewty KU 990. Mucho diseño, pantalla táctil y gran cámara.







3. Nokia N95. Multimedia, navegación GPS y pantalla suficiente para navegar cómodamente por Internet hacen de él uno de los móviles del año **4. BlackBerry Pearl 8120.** Optimizada para el correo electrónico, la *perla azul* es también ideal para navegar por Internet. **5. Sony Ericsson W910i.** Con control de movimiento.

CON RED PERO SIN MÓVIL

Otra opción para llevar Internet siempre contigo es optar por un dispositivo como el N810 de Nokia, que depende de la disponibilidad de un punto de acceso inalámbrico para conectarte. No tiene teléfono ni utiliza las redes 3G. A cambio, te ofrece la posibilidad de conectarte, pantalla de 800 × 480 píxeles, GPS integrado, una capacidad de almacenamiento de dos gigas, Bluetooth y cámara, batería para cuatro horas y la posibilidad de reproducir todos los formatos multimedia.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... vestirse en la Red

Varias webs ofrecen diseños originales y espacios para vender camisetas de tirada limitada

No vistas como todo el mundo. En Internet tienes la posibilidad de encontrar el diseño de ropa que más se ajusta a tu personalidad y tus necesidades. Un claro ejemplo son las tiendas *on line* de camisetas.

En Threadless organizan concursos entre los diseñadores y seleccionan varios modelos para imprimir de las cientos de propuestas que reciben cada semana. Otra web que funciona de manera similar es La Fraise, que produce tiradas limitadas de unos 500 modelos únicos que van cambiando todos los días. *Nosolocamisetas.com, Enclothe.com, Terratag.com o Jinx.com* son otros sitios por los que puedes darte un paseo para encontrar diseños diferentes, que no se venden en tiendas y que, seguramente, no tienen tus amigos.

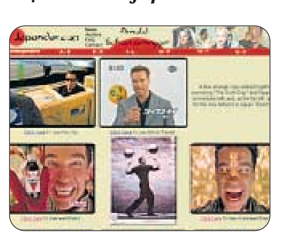
Ropa de temática tecnológica podrás encontrar en Think Geek, un clásico de la Red en el que, además de ropa, venden todo tipo de productos para aquellos que viven enganchados al ordenador. Logos y lemas muy relacionados con Internet están presentes también en los diseños de Ropa Friki, en el que podrás encontrar, por ejemplo, la camiseta del *Control+Alt+Suprimir* o la de *Binary Spain*. Y si de tener un diseño personalizado se trata, tu destino debe ser Café Press, una página en la que podrás proporcionar tu propia imagen para producir todo tipo de prendas de vestir. **P. F.**



DOS CLICS

Anuncios de Japón

¿A qué se dedican los actores cuando no ruedan una película? Muchos de ellos pueden estar grabando un anuncio en Japón. *www.japander.com*



Web en miniatura

La página web más pequeña del mundo. Hay enlaces, juegos, animaciones... ¡Coge una lupa y empieza a navegar! *www.guimp.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

A VUELTAS CON LA violencia VIRTUAL

Resurge la preocupación por el acceso de los menores a **juegos con contenidos inapropiados** para ellos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Amnistía Internacional presentó la semana pasada un informe en el que alertaba sobre la facilidad que tienen los menores para adquirir videojuegos para adultos, en los que priman los contenidos violentos.

Esta preocupación, que ha ido creciendo a medida que la industria maduraba y se convertía en un negocio próspero y de interés masivo, ha sido el origen de multitud de campañas de sensibilización, presión e, incluso, censura.



Amnistía Internacional pide una regulación más dura que impida que los niños puedan comprar videojuegos violentos.

JUEGOS CON POLÉMICA

'Final Fight' → En su paso de las recreativas a la consola Super Nintendo, este juego de acción convirtió a las prostitutas, a las que había que golpear inicialmente, en vulgares macarras con cadenas.
'Fatal Fury' → La sensual luchadora Mai Shiranui, famosa por sus abanicos y por esconder sus encantos con una escueta vestimenta, fue la salida mucho más tapada en algunas versiones europeas.
'Mortal Kombat' → La saga de lucha más polémica ha visto cómo en algunas adaptaciones la sangre de sus personajes se teñía de verde o se ocultaba tras un código que era necesario introducir para desbloquearla.
'Resident Evil' → El máximo representante del terror virtual sufrió en sus primeras versiones la dura justicia de la tijera, que suavizó, recortó o eliminó de raíz algunas de las más escabrosas escenas con zombis y casquería.
'Thrill Kill' → Este juego de EA para la PlayStation protagonizó uno de los más conocidos casos de censura. Se trataba de un título de lucha en el que varios personajes ya muertos y condenados al infierno disputaban las más sangrientas peleas vistas hasta la fecha. Tras un primer intento de comercializarlo, la compañía tuvo que retirar su venta por las durísimas críticas recibidas.
'Grand Theft Auto' → Conocido y criticado por la gran libertad de acción que ofrece: el jugador puede robar coches, atropellar transeúntes, matar prostitutas y cometer todo tipo de crímenes
'Manhunt 2' → El último caso de censura conocido. El organismo encargado del sistema de clasificación por edades del Reino Unido lucha por prohibir su venta con el argumento de que tiene unos niveles de violencia inaceptables.

CLASIFICACIÓN POR EDADES





La mayor crítica de Amnistía Internacional va dirigida hacia el sistema PEGI de clasificación por edades de los videojuegos, que consideran insuficiente. Este método indica, mediante etiquetas, tanto la edad mínima recomendada como los contenidos del producto (violencia, sexo, drogas, palabrotas...). Es importante que los padres conozcan la clasificación, especialmente en estas fechas en las que los videojuegos son uno de los regalos estrella.



¡Dispara al zombi!

La saga de terror 'Resident Evil' se convierte en un juego de tiros en 'Umbrella Chronicles' para Wii

La ciudad de Racoon vuelve a llenarse de muertos vivientes en *Resident Evil Umbrella Chronicles*. La acción abandona sus tintes aventureros habituales para convertirse en un juego de tiros al más puro estilo de las viejas máquinas recreativas. Con el mando de la Wii haciendo las veces de arma de fuego, debemos



disparar a todo lo que se mueva. El título no es muy largo, pero tiene muchos extras y su elevada dificultad supone todo un reto. Además, a los aficionados de la saga les reserva unas cuantas sorpresas argumentales, tanto para bien (se desvelan nuevos datos) como para mal (algunos tramos no son muy fieles a la historia). Contén el aliento... y ¡a disparar!

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). **2** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **3** 'FIFA 08' (PS2). **4** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **5** 'Sing Star Latino' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'Buzz Hollywood y Mega Concurso'. **8** 'Sing Star Pop Hits' (PS2). **9** 'Crash: Lucha de titanes' (PS2). **10** 'High School Musical' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Yo también quiero vivir de un canon para no trabajar»

El Congreso rechaza eliminar el canon digital.

El caso es que siempre pagamos los mismos... Todo sube menos los sueldos. Nos timan y no podemos hacer nada; y los de siempre, venga a ganar pasta a nuestra costa. Propongo no comprar ningún artículo afectado por las subidas en cuanto empiecen a producirse. Estamos hartos de esta estafa. *Fuera el canon.*

A comprar todo en los países sin canon y por Internet. Ni un céntimo, ni uno sólo, para esta pandilla de ladrones. *Lolotapones.*

La firma de un millón y medio de españoles contra el canon no ha servido. De todas formas, ya que pagamos el canon podremos seguir descargando lo que queramos, porque ningún juez castigará esta práctica como delito. *Luchi.*

Yo también quiero vivir de un canon, imponerlo y cobrárselo a toda la gente. Si es que se hace cualquier cosa para vivir sin trabajar. *Alameda.*

Yo compro los discos vírgenes por Internet en Portugal. No pago canon. *P2p4ever.*

Tomemos nota de los partidos políticos que están a favor del canon digital y que les voten los artistas en las próximas elecciones generales. *Colores.*

Yo lo veo bien. Nos dan derecho a bajar música ilegal. Perdón, ya será música legal, porque pago el canon. *Nalle.*

INTERNET

Prohíben vender en eBay una tabla iraquí de 4.000 años de antigüedad.

A partir de ahora el que quiera ver los museos iraquíes tendrá que irse a Harlem, al Bronx o a cualquier pueblucho americano donde cuatro incultos tendrán trozos de lo que expoliaron clavados en sus paredes. *Manuel.*

Una muestra más de para qué ha servido la guerra de Irak... *Leninazgz.*

Para que veamos qué control tiene eBay sobre lo que venden sus usuarios. *Pedro.*

eBay no lo vendía. Como entidad, es el sitio de subastas *on line* y punto. Si se van a tener que fijar en todas las piedras y mierdas que cada cual quiere vender, van listos... *Sensacionalismo.*

PASO A PASO

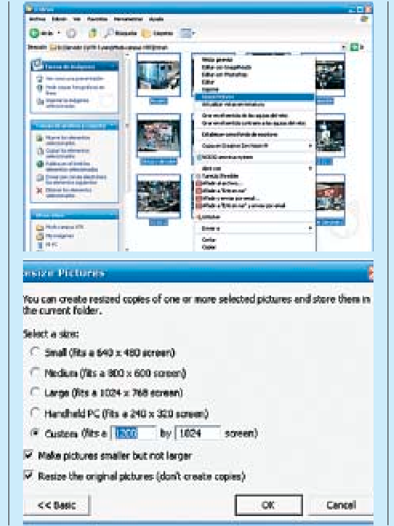
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación.**

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK.*

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo, que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN **www.20minutos.es**

¿TE FÍAS DE LOS traductores?

Comparar varias páginas e identificar los nombres propios **evita malas pasadas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Muchos recordarán los famosos libros de humor basados en la traducción literal del castellano al inglés *From Lost to the River (De perdidos, al río)* o *Speaking in Silver (Hablando en plata).* Esto es lo que sigue sucediendo en el mundo de la informática con los traductores automáticos aún por perfeccionar.

FUNCIONAMIENTO

La traducción automática (TA), llamada también MT (del inglés *machine translation),* se basa en la sustitución simple de las palabras de un idioma por las del otro.

Mediante la incorporación de estructuras gramaticales se pueden intentar traducciones más complejas. Pero, pese a nuestra fe en el progreso de la informática, éste sigue siendo un campo todavía muy rudimentario.

RESULTADOS

En la actualidad se consiguen niveles de calidad razonablemente satisfactorios en traducciones entre lenguas romances (español, portugués, italiano, catalán, etc.). Los resultados empeoran cuando se trata de lenguas tipológicamente más alejadas, como el alemán o el inglés.



El personaje de Bill Murray experimentó los efectos de una mala traducción en la película *Lost in Translation.* FOCUS FEATURES

Para la traducción de otros muchos idiomas del globo aún no se han desarrollado programas informáticos.

DIFICULTADES

Si pretendemos traducir una palabra con dos acepciones será casi imposible. El término no español vela (cirio o parte del velamen de un barco) no podrá ser identificado por el traductor. En una prueba con diversos traductores al inglés, varios de ellos dieron como resultado *awakes,* tercera persona del verbo *to awake* (estar despierto, velar). Como vemos, los resultados son imprevisibles.

UTILIDAD

Los resultados obtenidos pueden complementar una traducción, pero no hacen un trabajo profesional: siempre tienen errores y precisan de corrección posterior.

Su precisión en un parte meteorológico sería siempre mucho mayor que en una crónica deportiva.

CONSEJOS DE USO

Los resultados mejoran si identificamos los nombres propios para evitar confusiones a la máquina. Conviene traducir el texto en varias páginas y ver las coincidencias. Algunos traductores son muy literales *(http://world.altavista.com)* y otros son más precisos *(http://traducegratis.com).*

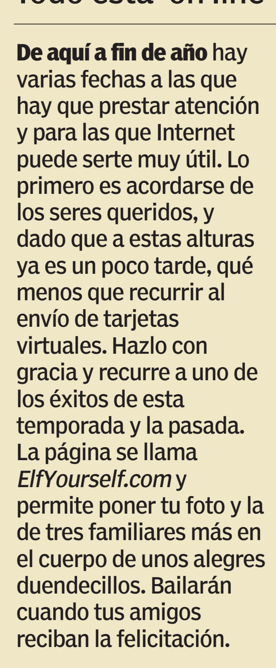
Hay que evitar refranes y frases coloquiales. La expresión «he metido la pata» resulta ininteligible para el traductor, y el resultado que obtendríamos sería, en el mejor de los casos, «he puesto la pierna» o «he puesto la pezuña», lo que no nos ayuda mucho.

'LINKS'

Los traductores gratuitos más utilizados son: *http://babelfish.altaviusta.com, http://translate.google.com, http://www.online-translator.com, http://www.automatictrans.es, http://freetranslation.com, http://www.lingvosoft.com, http://www.translendium.com* y *http://www.tranexp.com*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Navidad en la Red



Días de compras, felicitaciones, bromas y lotería. Todo está 'on line'

De aquí a fin de año hay varias fechas a las que hay que prestar atención y para las que Internet puede serte muy útil. Lo primero es acordarse de los seres queridos, y dado que a estas alturas ya es un poco tarde, qué menos que recurrir al envío de tarjetas virtuales. Hazlo con gracia y recurre a uno de los éxitos de esta temporada y la pasada. La página se llama *ElfYourself.com* y permite poner tu foto y la de tres familiares más en el cuerpo de unos alegres duendecillos. Bailarán cuando tus amigos reciban la felicitación.

Ya pasó la Nochebuena, pero quedan los Reyes Magos, así que si piensas encargarles los regalos por Internet, haz caso a los consejos de la Guardia Civil: elige comercios de confianza y lee los comentarios de otros compradores para no caer en ninguna estafa. Ten mucho cuidado también el día 28, las webs saben que hay mucho inocente suelto y aprovechan la jornada para tomarnos el pelo. La recomendación es pasarse por un buscador de *blogs,* como *Google Blog Search* o *Technorati,* y consultar las webs que recopilan las mejores bromas del día.

Y finalmente, la lotería. Seguramente, como a la mayoría, no te queda más remedio que volcar tus esperanzas en la del Niño. Pero no tires aún los décimos del día 22. Compruébalos antes en una administración oficial o en nuestra web... por si acaso. **P. F.**

CACHARRERÍA



TUNEA LA WII. Entendemos que no te canses de jugar con la consola de Nintendo, pero también que su aspecto te parezca demasiado formal. Crystal Blue es una carcasa que incluye LED, soporte y destornillador para su montaje, que corre de tu cuenta. 34,95 €.

HOLA, HALO, ¿ME OYES? Para fanáticos del juego de Xbox 360, *Halo 3,* Microsoft ha preparado esta edición limitada de un auricular inalámbrico con los colores identificativos de este título. Además del *verde halo* incorpora un botón de encendido dorado que da a este accesorio un toque exclusivo. 60 €.





ALTAVOCES PARA PS3. Si quieres sacarle el máximo partido a tu consola de última generación, pero no quieres llenar la habitación de altavoces, puedes optar por la SoundStation de Logic3, que ofrece diseño y una potencia de 20 vatios para no perder detalle. 99 €.

SUCESOR PARA EYE TOY. La sucesora para el popular accesorio de la PlayStation ofrece micrófono multidireccional, reducción de ruido, *zoom* ajustable y *software* para capturar fotos, vídeos y clips de audio. Y, por supuesto, permite jugar a títulos como *Eye of Judgment,* un juego de cartas multijugador. 36 €.





COMO UN PILOTO DE VERDAD. El Saitek X-52 ha sido diseñado especialmente para los juegos de simulación. Dispone de un mando para la aceleración con doble botón de disparo, doble control de giro... y un *joystick* con tres botones de disparo, dos *Hats* con ocho posiciones cada uno. Un digno heredero del modelo X-45. 149,95 €.



DOS CLICS

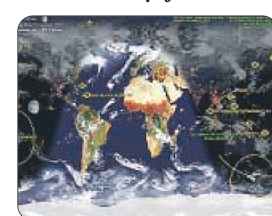
Una cita puntual

Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta

Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

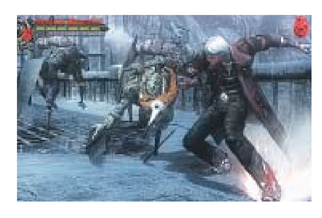
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

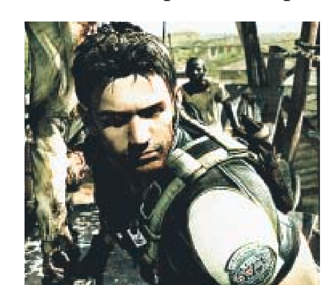
Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.

Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros*.



Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.





Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

CAJA DE HERRAMIENTAS

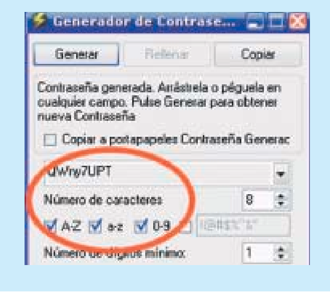
PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.



FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los haya registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvamos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa,



portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Singstar Latino' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'Buzz: El Gran Reto' (PS2). **8** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

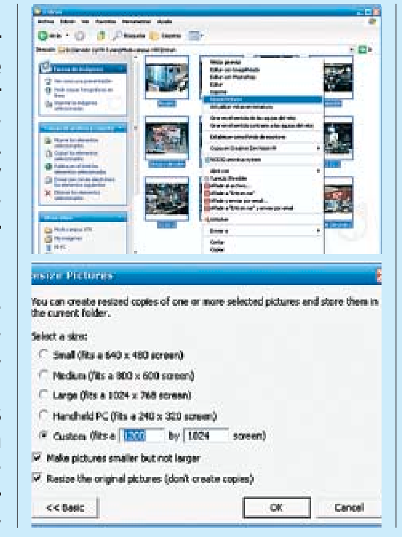
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK.*

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail.* Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

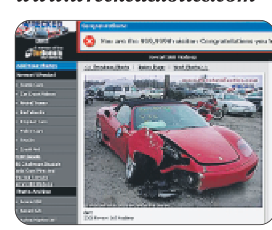
Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*



Accidentes de lujo

En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo

Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

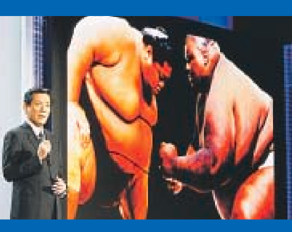
Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que ronquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas

Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide

El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente

El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es*. Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy ‘friki’?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead*, deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. *Una.*

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? Yepayepa3.*

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. *Mki.*

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft*... *X25.*

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. *Sephiroth.*

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto querría monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... *Ertaky.*

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. *Ksh.*

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout,* para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time,* para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout, Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man, Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms.*

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **3** 'True Crime: New York City' (PS2). **4** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **5** 'Commandos Strike Force' (PS2). **6** 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). **7** 'Singstar Latino' (PS2). **8** 'Gran Turismo 4' (PS2). **9** 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). **10** 'Ratatouille' (PS2).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.





MEMORIA CON BACKUP *ON LINE.* Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.



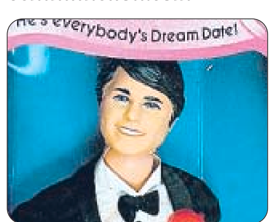
TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 16 DE ENERO DE 2008


DOS CLICS

Un homenaje a Ken

El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... *www.manbehindthedoll.com*



Error gramatical

Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. *www.mondarinas.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.20minutos.es

ALTO CONSUMO, BAJA **producción**

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

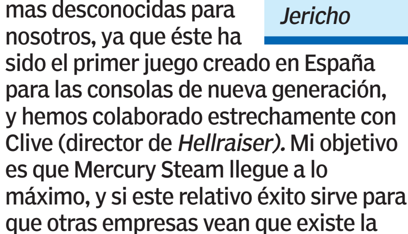
Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

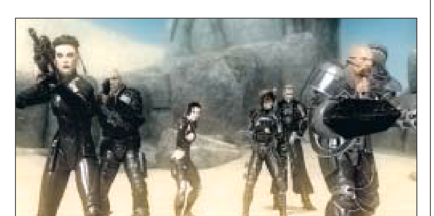
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

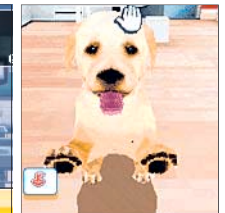
«En España hay muchísimo talento creativo»



Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»

Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».



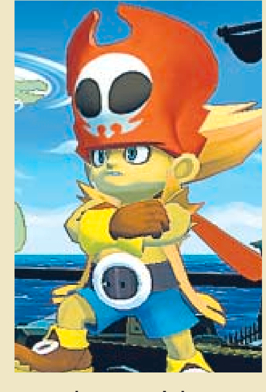
LA ZONA CRíTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER



Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'True Crime: New York City' (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). **5** 'Gran Turismo 4' (PS2). **6** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **7** 'Singstar Latino' (PS2). **8** 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). **9** 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). **10** 'Ratatouille' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid,* al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

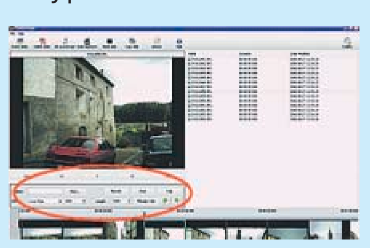
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides.** Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir.**



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length.**

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect.**

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption.** En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply.**

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS
HD-DVD

Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.

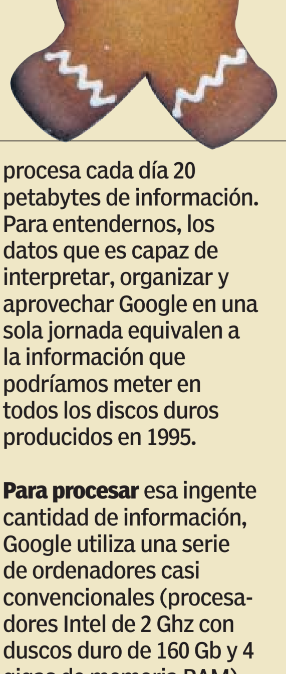
CON APOYO DE LA PS3
Blu-ray

Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google

Procesa millones de datos cada día



El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.

CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.



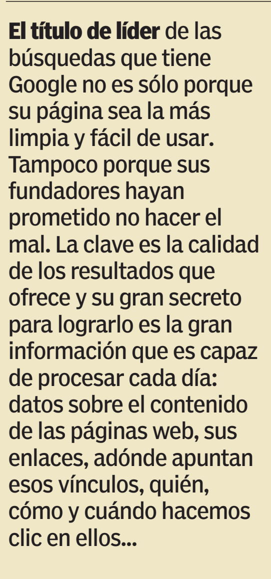


SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.





DOS CLICS

Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. *http://paginaenblanco.iespana.es/*



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. *www.quemundo.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA CREACIÓN **colectiva** DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporte sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre. Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero no nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... *RepolloConLacitos.*

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... *Tronka.*

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. *Velillero.*

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. *HateWindows.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega....
CREA TU BANDERA

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS **se renuevan** EN *20MINUTOS.ES*

El **canal de tecnología** de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de ***20minutos.es*** ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que ***20minutos.es*** ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, ***20 minutos*** pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG
'20 hit combo'
Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).

BUSCADOR
Todos los juegos
Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.

ÚLTIMOS ESTRENOS
¿Cuándo sale?
Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Gran Turismo 4', platinum (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum (PS2). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **8** 'FIFA 08' (PS2). **9** 'Ratatouille' (PS2). **10** 'Tekken 5' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.



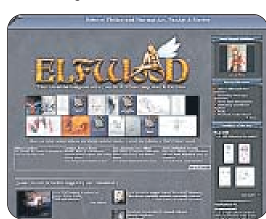


T O D O S O B R E E L
OCIO TECNOLÓGICO
MIÉRCOLES 30 DE ENERO DE 2008



DOS CLICS

Reino de fantasía
Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar, Dragonlance, Reinos Olvidados...*
www.elfwood.com



El mundo al revés
Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés.
http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi



VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.



Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

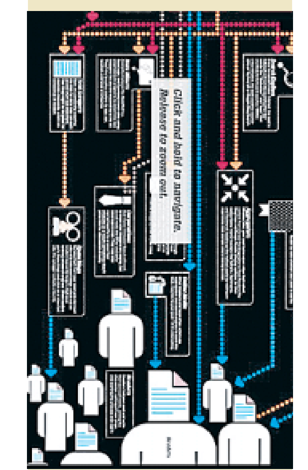
Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés.* Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

● PASO A PASO

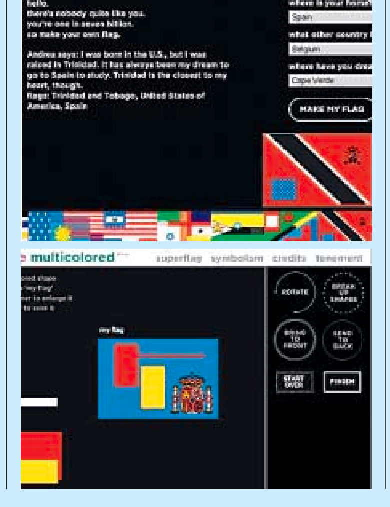
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

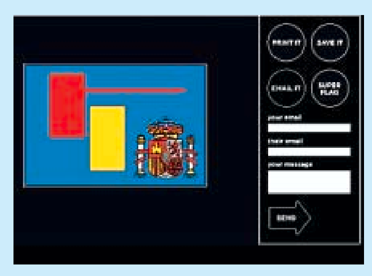
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over**, y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish**. Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña (**Print it**) o mandarla por correo electrónico (**Email it**). Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

● VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km² de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

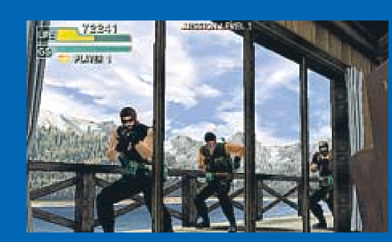


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

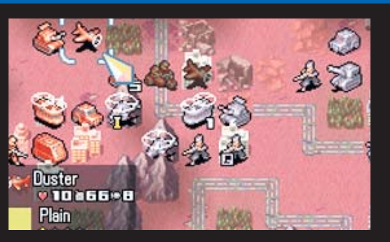
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo.

¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y *Flo* son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

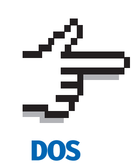
Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

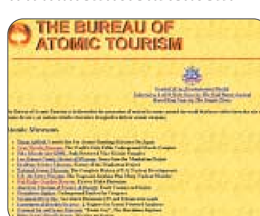




DOS CLICS

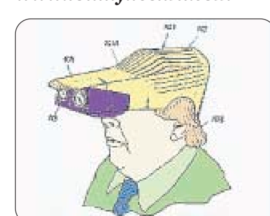
Viajes radiactivos

Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes.
www.atomictourist.com



Patentes muy raras

Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos!
www.totallyabsurd.com



VIDEOJUEGOS

➤TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE mil demonios

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.



Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger,* de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

> **Hay originales** *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

PASO A PASO

P.F.D.

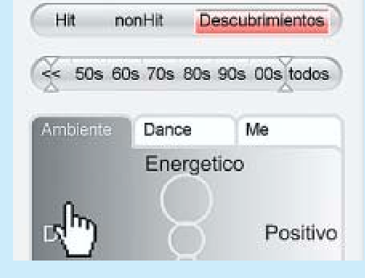
ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

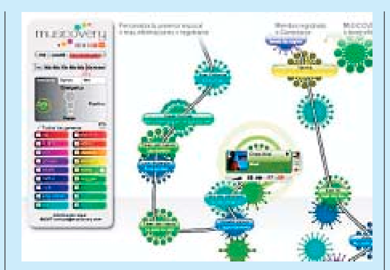
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos*. También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS tienen UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

20minutos.es (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.



Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



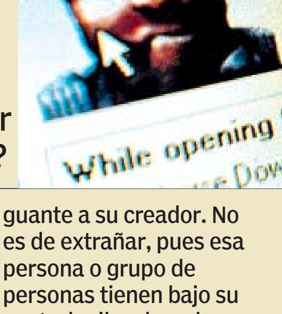
Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años el *blog* era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. **P. F. D.**

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.



DOS CLICS

Para San Valentín
Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados. *www.poemasdeamor.org*



Igualito, igualito
Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

BASTANTE MÁS QUE teléfonos

El Mobile World Congress ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

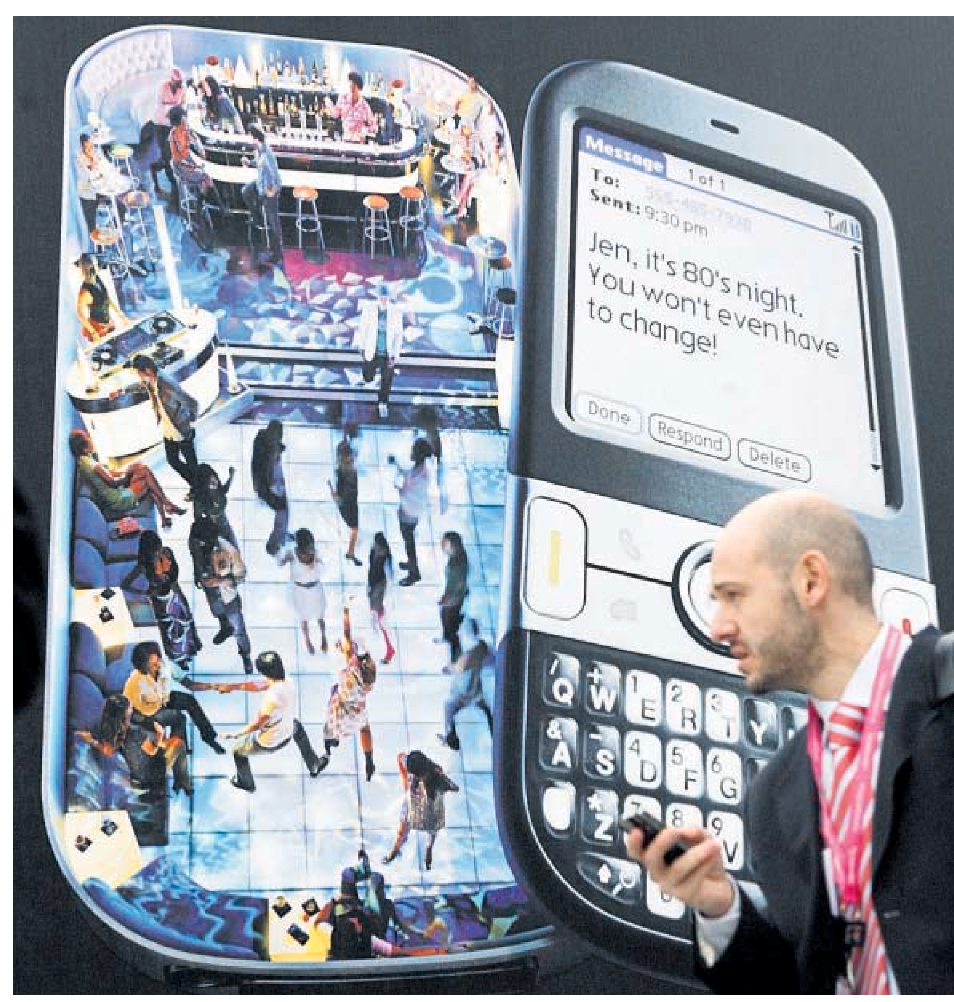
Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.



A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.



RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



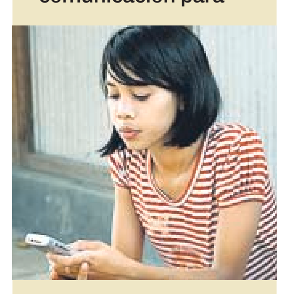
EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). PABLO F. D.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El **ocio electrónico para móviles** no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008 Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

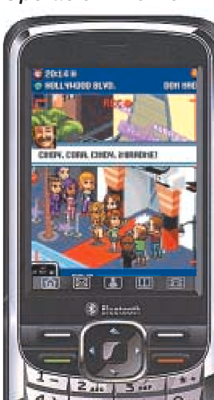
PASAPALABRA El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo.*

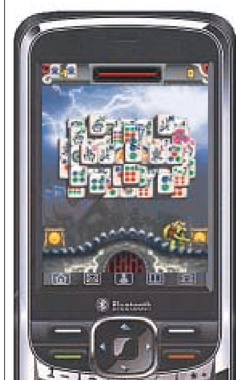
ROCK 'N' BLOCK Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

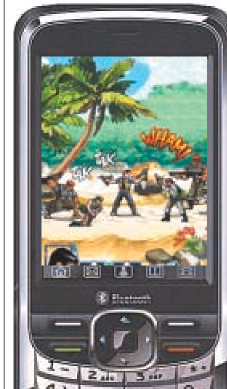
S. MAH JONG QUEST Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong.*

XIII 2 Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.











CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



DANI *González*
20 HIT COMBO

Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

> **Soy incapaz** *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es





DOS CLICS

Pantallazo de error

¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso

Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

EL Blu-ray GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, con defensores como la japonesa Matsushita (Panasonic).

blogs 20
DANIEL G. Aparicio
20 HIT COMBO

Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

El 'remake' *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. ***El Vengador Tóxico.***

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

W **Entra en nuestros foros 20minutos.es**

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de **carcasas múltiples** fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».


Como móvil para niños.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.


Funda con MP3.


Reproductor de MP4.


Para los ejecutivos.


GPS para la bicicleta.


Como una minicadena.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras

El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code



El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. D. G.

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS ‘ON LINE’

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección

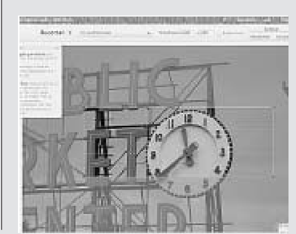


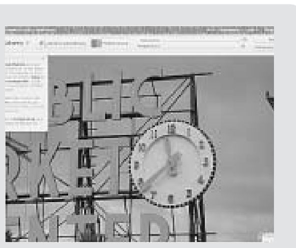
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar. Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

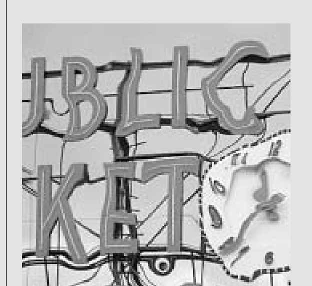


3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edición con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.





4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).



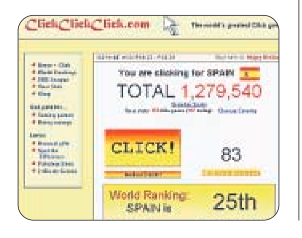


T O D O S O B R E E L O C I O T E C N O L Ó G I C O

MIÉRCOLES 27 DE FEBRERO DE 2008



Guerra de clics
Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!
www.clickclickclick.com



Piano temático
Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.
www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

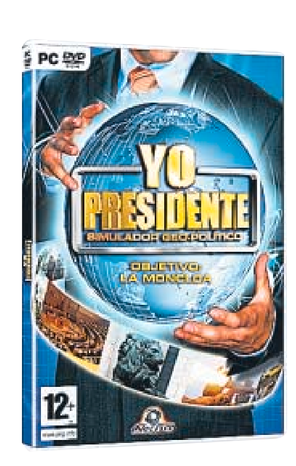
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES! En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

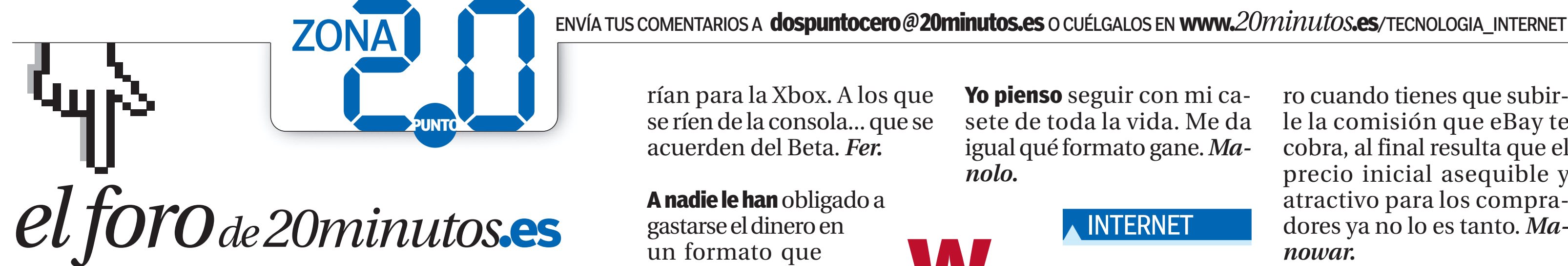
Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.

Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?



Estas fusiones *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? *Cbc.*

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. *Fer.*

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. *Manolo.*

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. *Manowar.*

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. *Frikipandi.*

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. *Ocle.*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que estamos cada vez más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

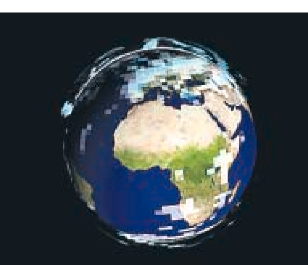
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

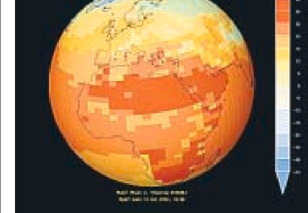
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



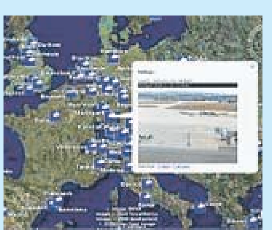
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar**.



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar**, para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetaplu-ton.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic.* 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.



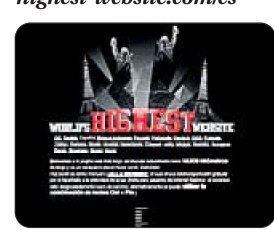


DOS CLICS

Traduce a Pikachu
Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. *http://pikachize.eye-of-newt.com*



La web más larga
Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. *www.worlds-highest-website.com/es*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

TAN perdidos COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.

Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

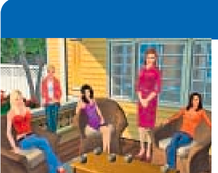
Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



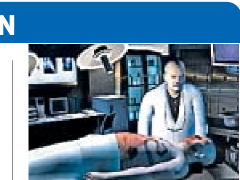
'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.



'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.



'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

PERDIDOS

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

'Intros' infinitas

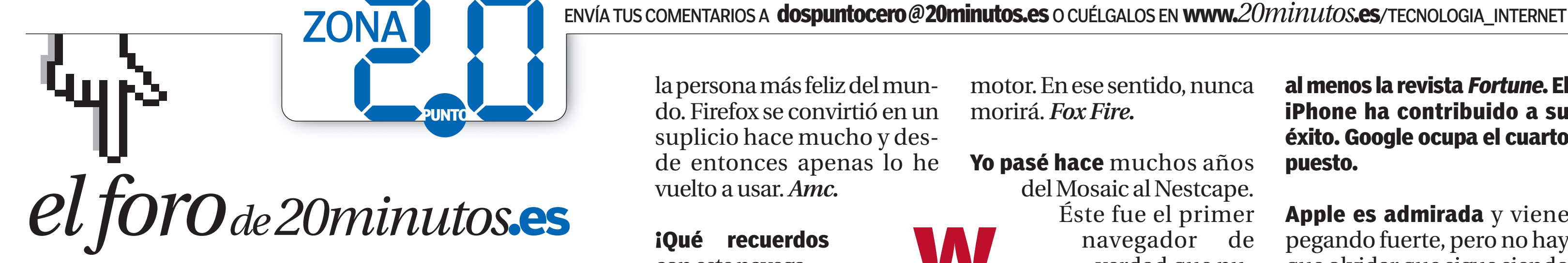
Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia, con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/tecnologia_internet**

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. ***Juagals.***

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*

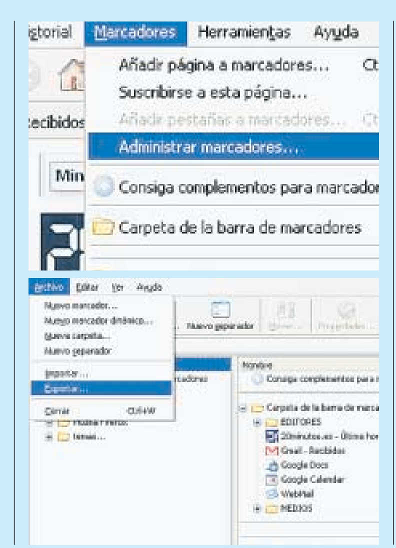
● PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

● TECNOLOGIA

➤ MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La **edición de vídeo, texto, imágenes** y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

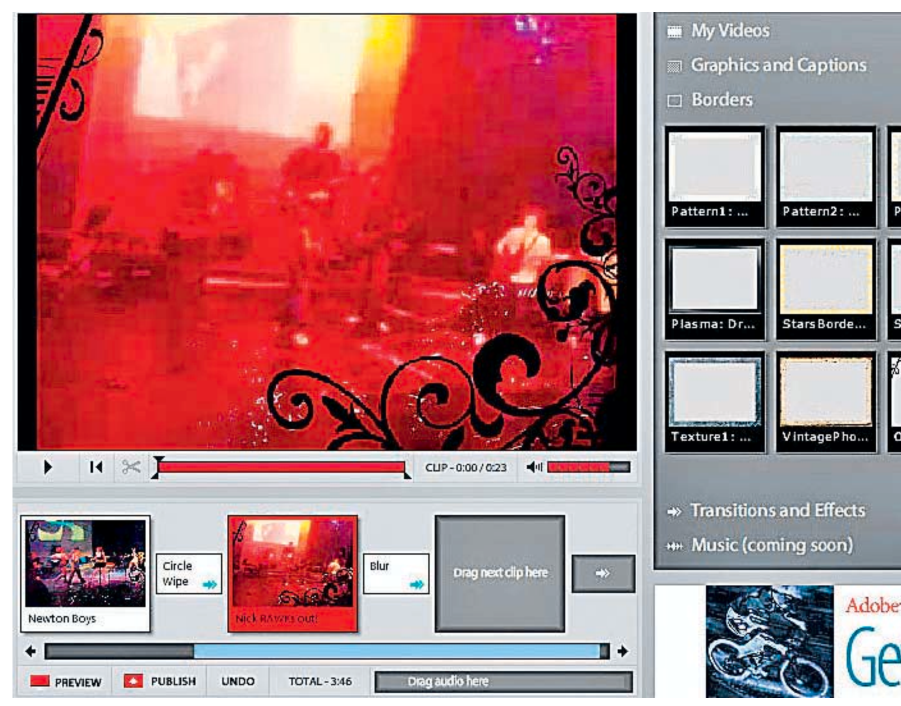
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com)*, que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com)*. Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com)*. Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. **P. F.**



● CACHARRERÍA



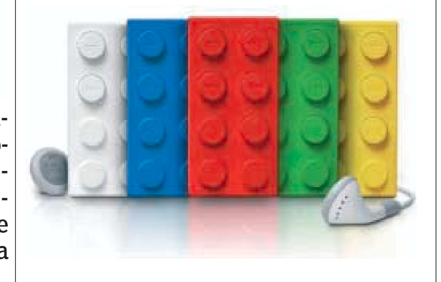
UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam*. 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Altect para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeloo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.

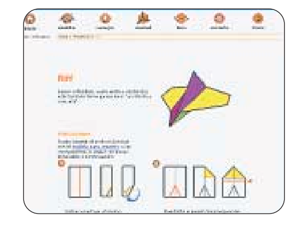




ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.


DOS CLICS

Avioncitos de papel
Si te gusta la aeronaútica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa
Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



INTERNET

EL TRIUNFO DEL ‘famoso digital’

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs*, en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA

Un corral en Internet

Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.

RODOLFO CHIKILICUATRE

«Consulta mi ‘Tuiter’, ¡loco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame*, o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.





PORTA

«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos*. Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA

El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír*. Es el tercero más visto.





GOOGLE YA PUEDE comprar DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line*, con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line*.

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de 20minutos.es

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War*, *Bioshock*, *Dead Rising*, los *PGR*, *Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto ‘Un portátil por niño’ se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Er jambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

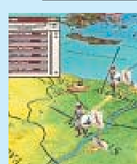
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

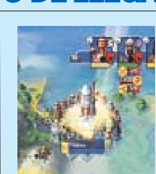


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto**.

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

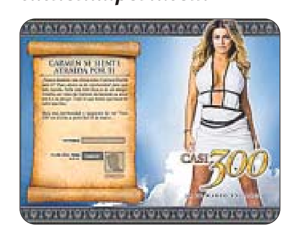
4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





Pasión en la Red

Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. *www.carmenesta-cachondaporti.com*



Tu peso espacial

En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! *www.explorato-rium.edu/ronh/weight*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LA Wii DESENFUNDA EL sable láser

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

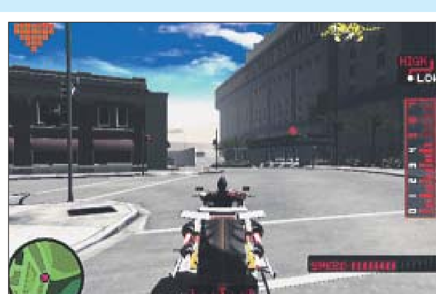
En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line*) basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

TECNOLOGÍA

EL navegador DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows APPLE

PASO A PASO

PABLO F. D.

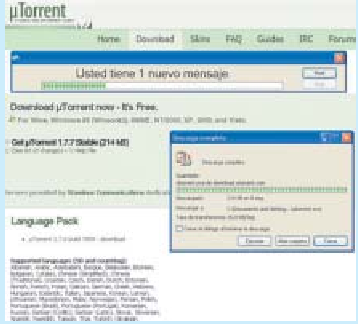
DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

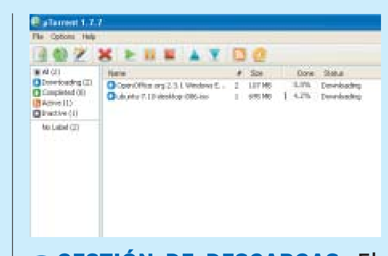
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dirígete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

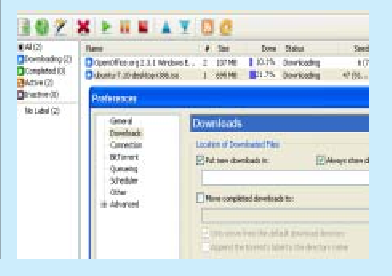
2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los **reproductores portátiles de música en MP3** han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

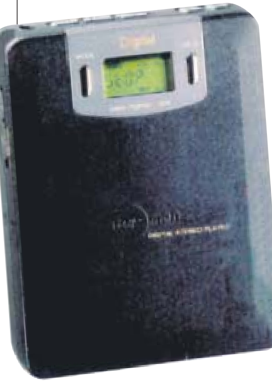
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 **MPMan F10.** Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 **Nomad J.** La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 **Apple iPod.** Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.



UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología puede encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

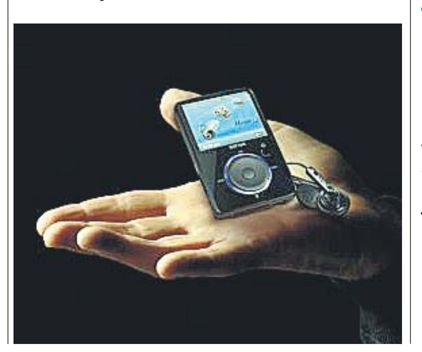
SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 26 DE MARZO DE 2008



DOS CLICS

Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

ACCIÓN **mitológica** Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.

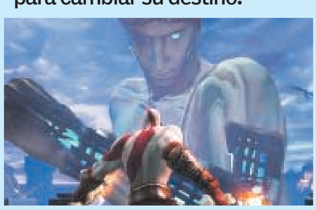


Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.

'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

> **No entiendo** *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES **sin disco duro** YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

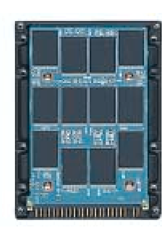
La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo de estado sólido (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

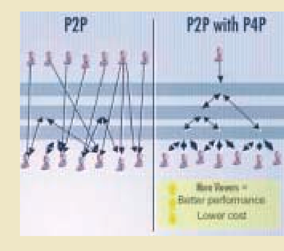






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. P. FERNÁNDEZ



DOS CLICS

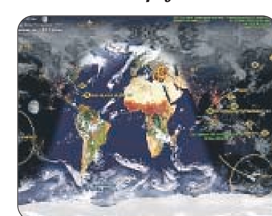
Una cita puntual

Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta

Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

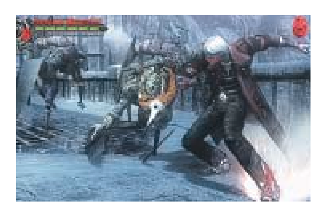
2008 SERÁ UN AÑO DE **secuelas**

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

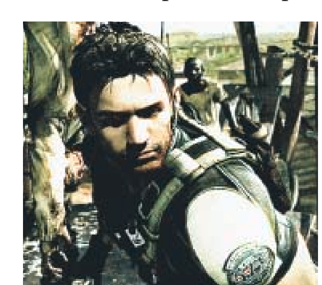
Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

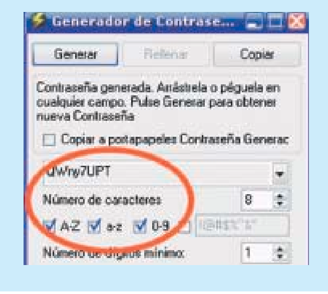
Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.



Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.





Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros.*



Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Singstar Latino' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'Buzz: El Gran Reto' (PS2). **8** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.

FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los ha registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvamos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa,



portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*

PASO A PASO

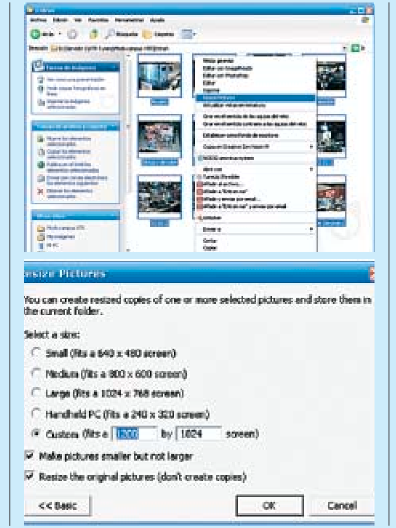
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK.*

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail.* Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

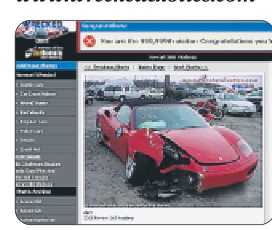
Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

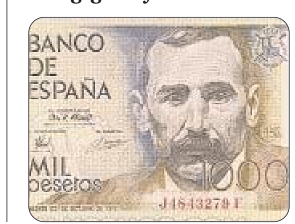
Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*


DOS CLICS

Accidentes de lujo
En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo
Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com/imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

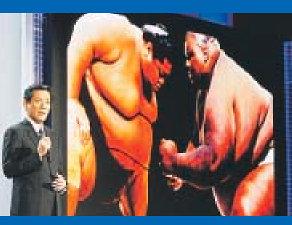
Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que ronquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

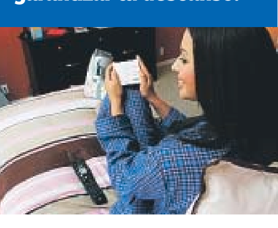
150 pulgadas
Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide
El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente
El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy 'friki'?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead,* deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. *Una.*

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? Yepayepa3.*

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. *Mki.*

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft... X25.*

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. *Sephiroth.*

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... *Ertaky.*

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. *Ksh.*

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout*, para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda*: *Ocarina of Time*, para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout*, *Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man*, *Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms*.

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **3** **'True Crime: New York City'** (PS2). **4** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **5** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **6** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **'Ratatouille'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.





MEMORIA CON BACKUP *ON LINE*. Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

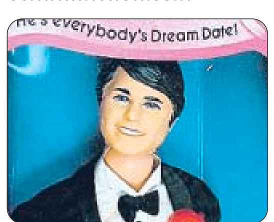
MIÉRCOLES 16 DE ENERO DE 2008



DOS CLICS

Un homenaje a Ken

El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... *www.manbehindthedoll.com*



Error gramatical

Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. *www.mondarinas.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.20minutos.es

ALTO CONSUMO, BAJA producción

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

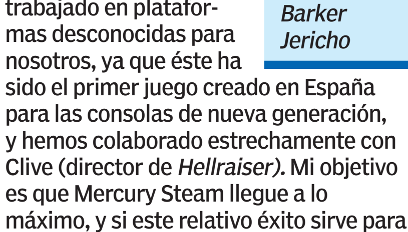
Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

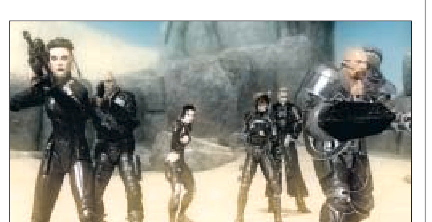
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



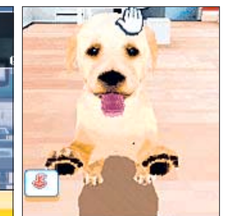
Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

«En España hay muchísimo talento creativo»

Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»



Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».



LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). 2 'True Crime: New York City' (PS2). 3 'Commandos Strike Force' (PS2). 4 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). 5 'Gran Turismo 4' (PS2). 6 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). 7 'Singstar Latino' (PS2). 8 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). 9 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). 10 'Ratatouille' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid*, al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

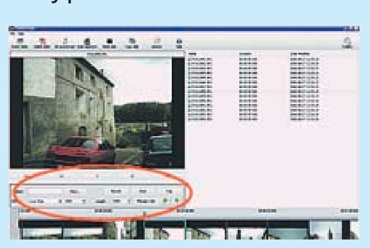
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides**. Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir**.



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length**.

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect**.

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption**. En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply**.

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS — HD-DVD

Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.

CON APOYO DE LA PS3 — Blu-ray

Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google

Procesa millones de datos cada día

El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.

CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.





SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.







DOS CLICS

Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. *http://paginaenblanco.iespana.es/*



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. *www.quemundo.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA CREACIÓN colectiva DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporte sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre. Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero no nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... *RepolloConLacitos.*

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... *Tronka.*

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. *Velillero.*

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. *HateWindows.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

Download your converted file

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega....
CREA TU BANDERA

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS **se renuevan** EN *20MINUTOS.ES*

El **canal de tecnología** de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de ***20minutos.es*** ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que ***20minutos.es*** ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, ***20 minutos*** pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG
'20 hit combo'

Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).

BUSCADOR
Todos los juegos

Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.

ÚLTIMOS ESTRENOS
¿Cuándo sale?

Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Gran Turismo 4', platinum (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum (PS2). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **8** 'FIFA 08' (PS2). **9** 'Ratatouille' (PS2). **10** 'Tekken 5' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.





TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 30 DE ENERO DE 2008



DOS CLICS

Reino de fantasía

Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar, Dragonlance, Reinos Olvidados...* *www.elfwood.com*



El mundo al revés

Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés. *http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.



Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

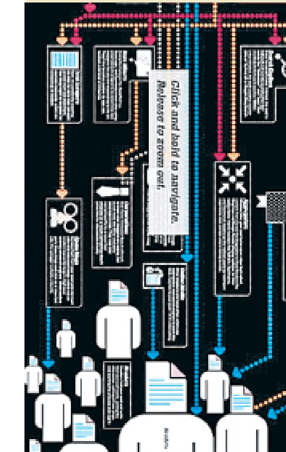
Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés*. Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

PASO A PASO

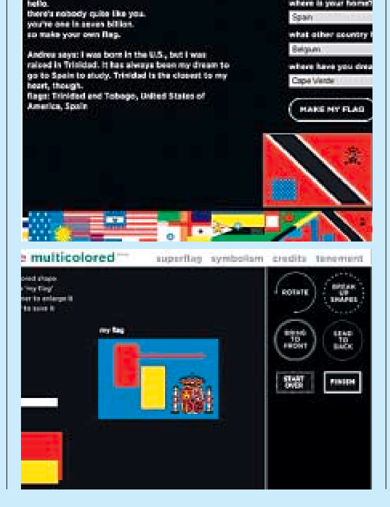
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

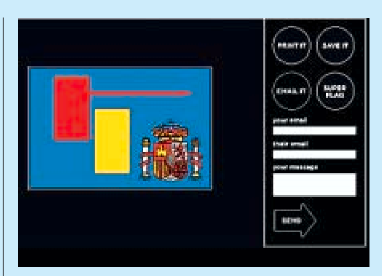
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over,** y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish.** Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña **(Print it)** o mandarla por correo electrónico **(Email it).** Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km² de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

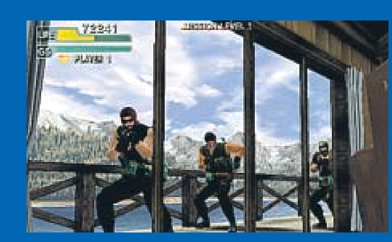


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

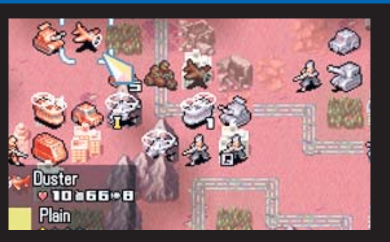
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y *Flo* son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

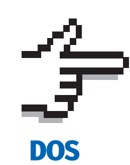
Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

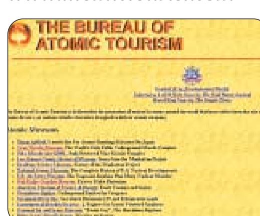
Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo. ¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

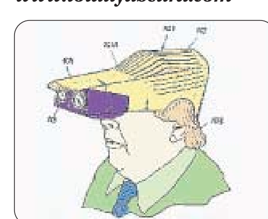
● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**


DOS CLICS

Viajes radiactivos
Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes.
www.atomictourist.com



Patentes muy raras
Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos!
www.totallyabsurd.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE **mil demonios**

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.



Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger,* de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

> **Hay originales** *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

Entra en nuestros foros www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

PASO A PASO

P. F. D.

ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

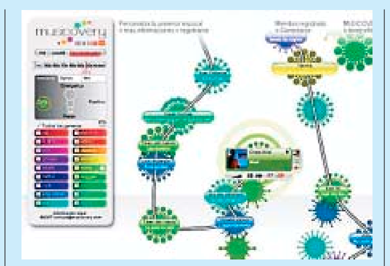
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos.* También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS tienen UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.





Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años el *blog* era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.

20minutos.es (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



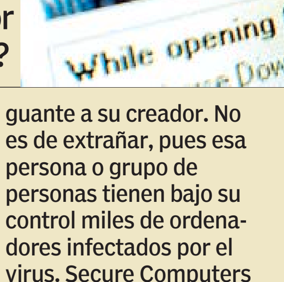
Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. **P. F. D.**

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF, un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.



Para San Valentín

Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados. ***www.poemasdeamor.org***



Igualito, igualito

Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... ***www.parecidosrazonables.com***



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

BASTANTE MÁS QUE **teléfonos**

El **Mobile World Congress** ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

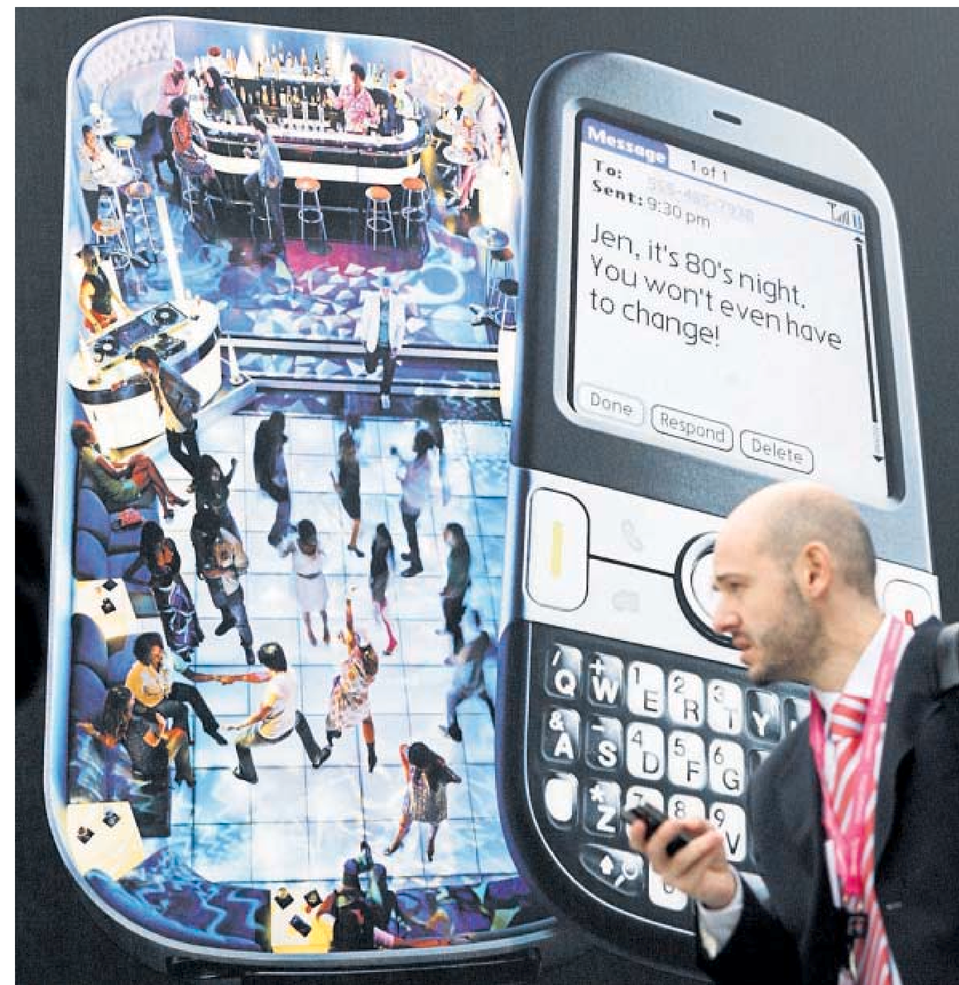
Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcomm y Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.



A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.





RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



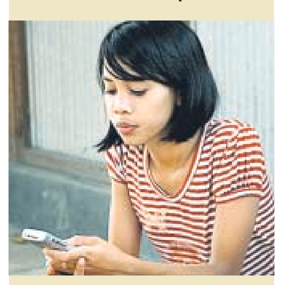
EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). **PABLO F. D.**

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El ocio electrónico para móviles no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008 Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

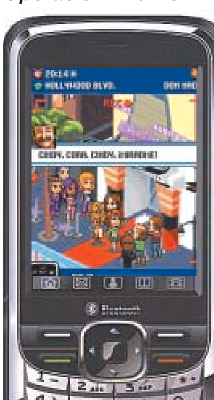
PASAPALABRA El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo.*

ROCK 'N' BLOCK Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

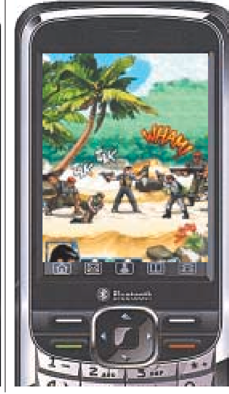
S. MAH JONG QUEST Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong.*

XIII 2 Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.









blogs 20

DANI González
20 HIT COMBO

Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XIII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

> **Soy incapaz** *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es





ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



T O D O S O B R E E L
OCIO TECNOLÓGICO



Pantallazo de error

¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso

Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

EL Blu-ray GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, con defensores como la japonesa Matsushita (Panasonic).

blogs 2.0



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

> **El 'remake'** *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. ***El Vengador Tóxico.***

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de **carcasas múltiples** fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».


Como móvil para niños.


Para los ejecutivos.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.


Funda con MP3.


GPS para la bicicleta.


Reproductor de MP4.


Como una minicadena.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras

El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code



El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. **D. G.**

PASO A PASO

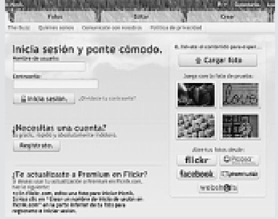
D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

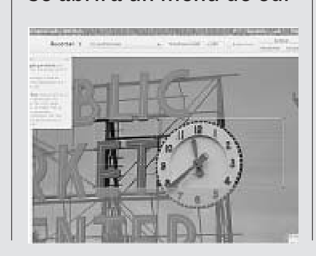
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.





Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edición con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.





4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





Guerra de clics

Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!
www.clickclickclick.com



Piano temático

Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.
www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

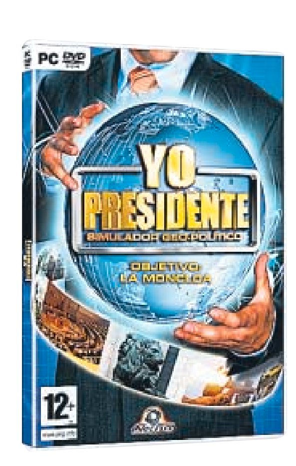
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES! En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.





DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

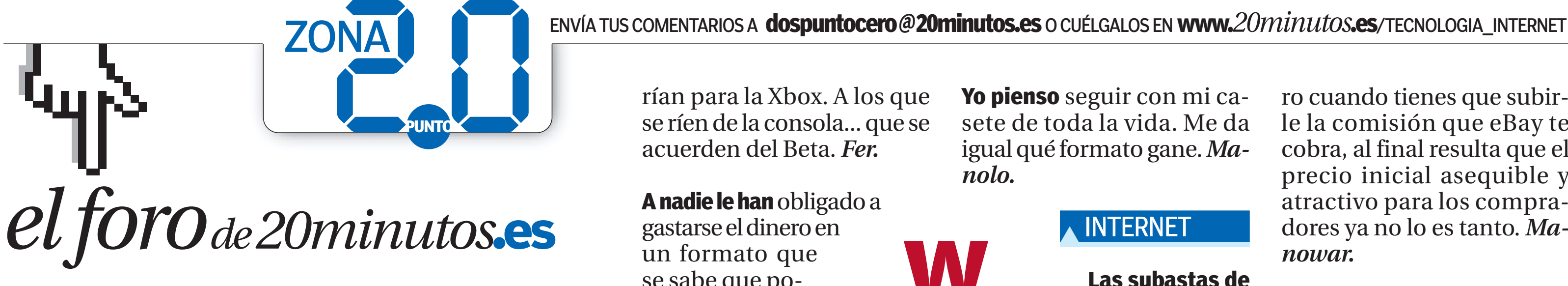
Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.

Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?

> **Estas fusiones** *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? *Cbc.*

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. *Fer.*

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. ***Manolo.***

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. ***Manowar.***

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. ***Frikipandi.***

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. ***Ocle.***

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

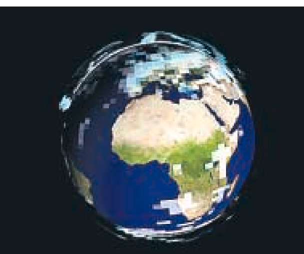
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

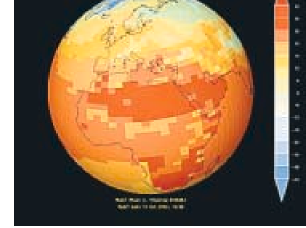
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

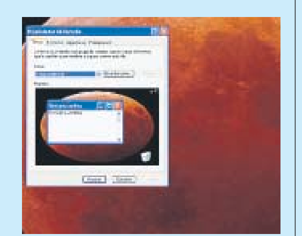
600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



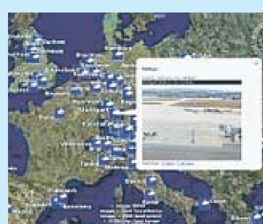
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar**.



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar**, para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetapluton.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic*. 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.



DOS CLICS

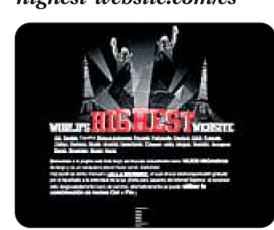
Traduce a Pikachu

Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. *http://pikachize.eye-of-newt.com*



La web más larga

Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. *www.worlds-highest-website.com/es*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

TAN **perdidos** COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.

Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

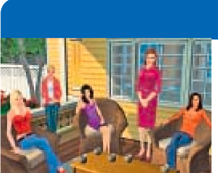
Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



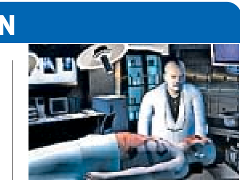
'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.



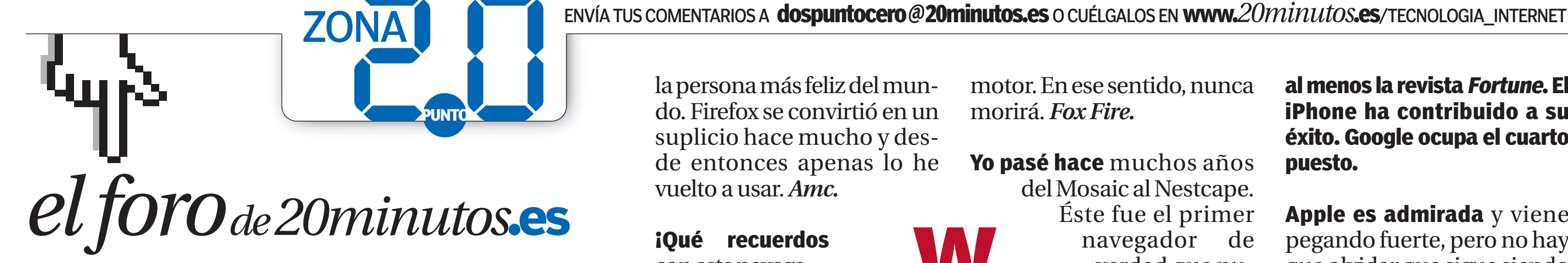
'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.



'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. *Juagals.*

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*

blogs 2.0



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

'Intros' infinitas

Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia, con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

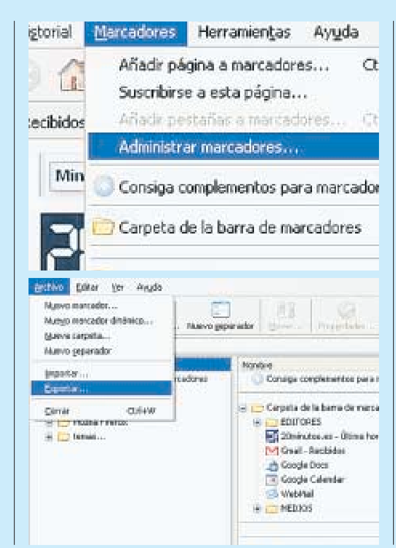
PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

TECNOLOGIA

➤ MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La edición de vídeo, texto, imágenes y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

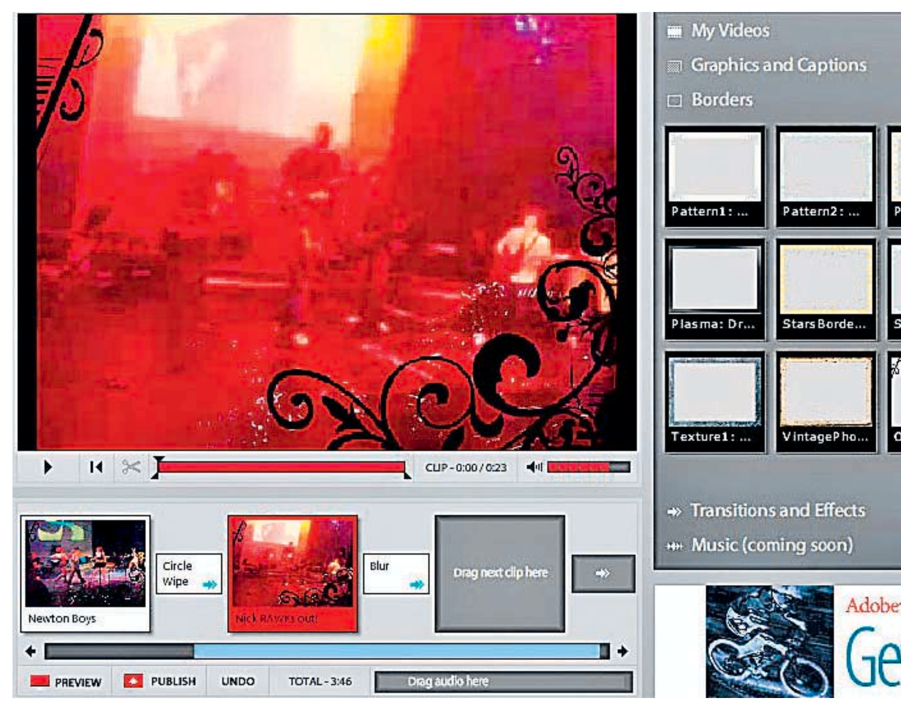
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com),* que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com).* Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com).* Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. **P. F.**



CACHARRERÍA



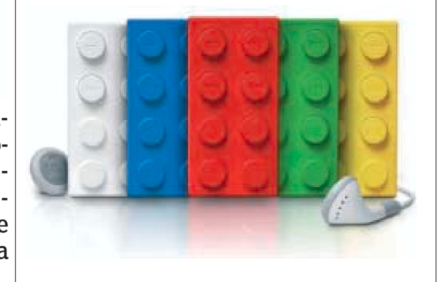
UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam.* 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Altec para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeloo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.





ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.



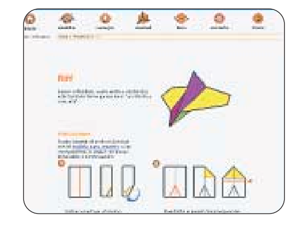
TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 12 DE MARZO DE 2008



DOS CLICS

Avioncitos de papel
Si te gusta la aeronaútica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa
Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL TRIUNFO DEL 'famoso digital'

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs,* en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA

Un corral en Internet

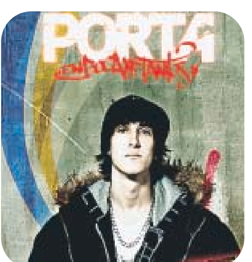
Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.



RODOLFO CHIKILICUATRE

«Consulta mi 'Tuiter', ¡loco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame,* o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter,* página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.



PORTA

«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos.* Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA

El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír.* Es el tercero más visto.





GOOGLE YA PUEDE comprar DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line,* con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line.*

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



el foro de 20minutos.es

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War, Bioshock, Dead Rising,* los *PGR, Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto 'Un portátil por niño' se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Er jambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

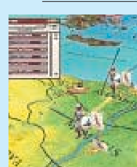
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

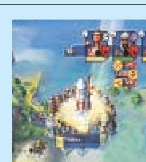


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.

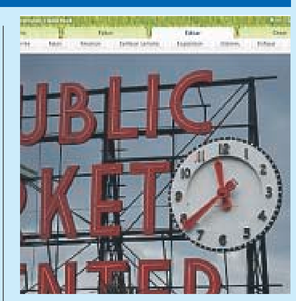


1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

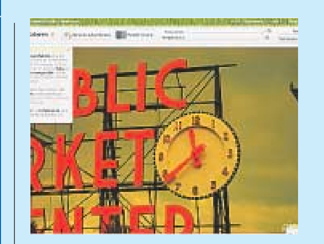
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

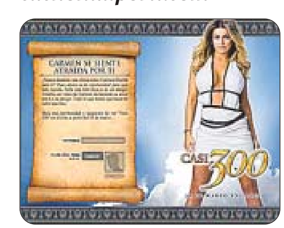
4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





Pasión en la Red

Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. ***www.carmenesta-cachondaporti.com***



Tu peso espacial

En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! ***www.explorato-rium.edu/ronh/weight***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LA Wii DESENFUNDA EL sable láser

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

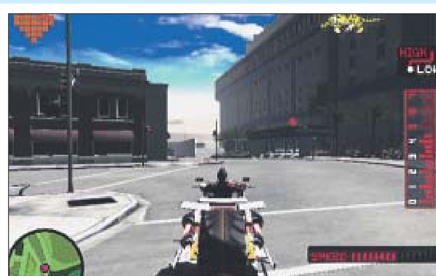
En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/***

TECNOLOGÍA

EL navegador DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows
APPLE



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line)* basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

PASO A PASO

PABLO F. D.

DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

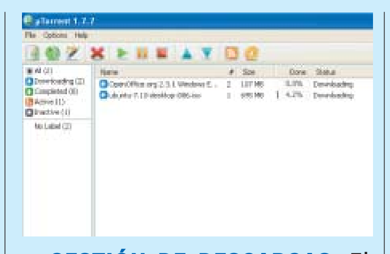
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dirígete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los **reproductores portátiles de música en MP3** han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

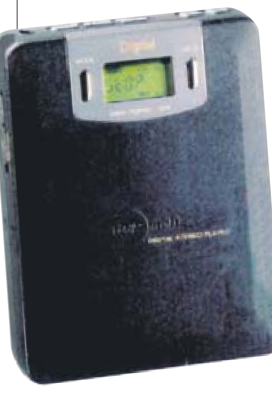
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 MPMan F10. Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 Nomad J. La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 Apple iPod. Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.

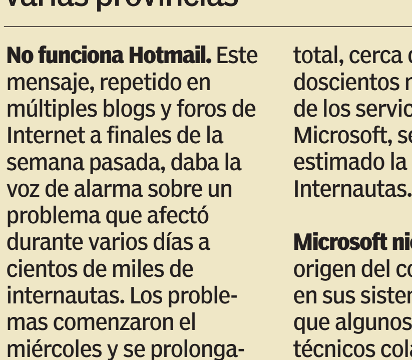


UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología puede encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

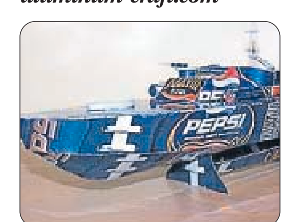
MIÉRCOLES 26 DE MARZO DE 2008



DOS CLICS

Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

ACCIÓN mitológica Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

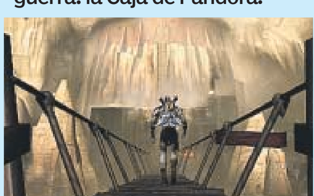
Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.



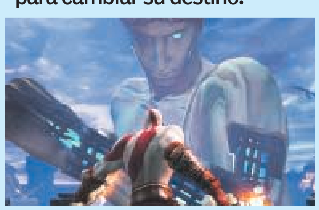
Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.



'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

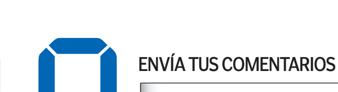
No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

No entiendo *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET



INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES **sin disco duro** YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

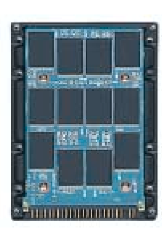
La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo de estado sólido (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

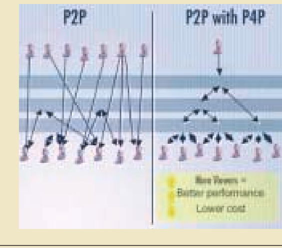






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. P. FERNÁNDEZ



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

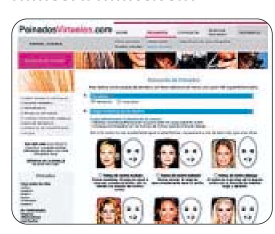
MIÉRCOLES 2 DE ABRIL DE 2008



DOS CLICS

Cambia tu pelo

Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. *www.peinadosvirtuales.com*



Arte con chicles

Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. *www.gumart.com*



BÁJATE MÁS DE 40.000 PROGRAMAS EN *20minutos.es*

Los hay de todo tipo: educativos, antivirus, de sonido, vídeos, descargas para móviles...

ENTRA DIRECTAMENTE EN... http://descargar.20minutos.es O ACCEDE DESDE *20minutos.es*

VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL 'PRO' SE VUELVE estratégico

La Wii permite jugar al fútbol con un **'Pes 2008'** adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL 'PRO EVOLUTION SOCCER' CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.



FICHA TÉCNICA: DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas»

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles, tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

Por qué se bloquea Windows Vista

En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.

Ataque a epilépticos

Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.

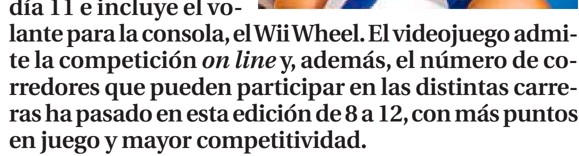


El inventor del móvil y el hombre biónico

Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii

Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.



Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres

El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.

Compresión de sonido hecha en Andalucía

La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.



15 años con el 'spam'

Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS redes P2P SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

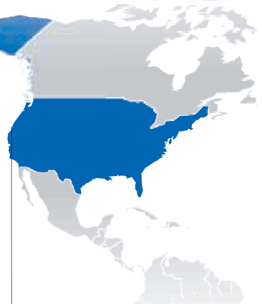
Multados por descargar

El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO



REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.

EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.

SIN LUCRO NO HAY DELITO

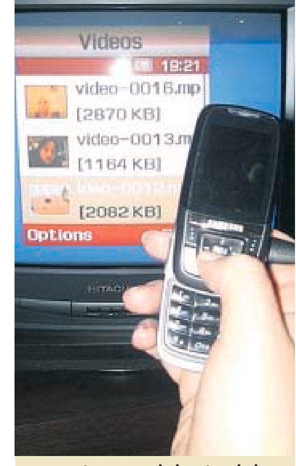
La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la tele y las nuevas pantallas

Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.



La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. P. F.

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.



RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.

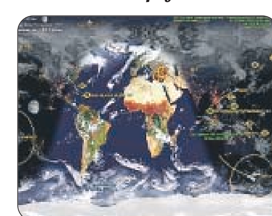




Una cita puntual
Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta
Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

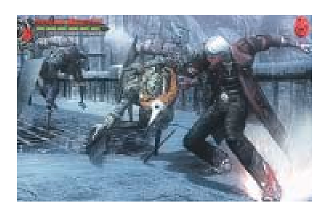
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.



Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.



Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros.*



Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

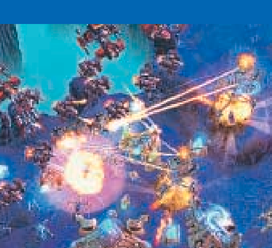
'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

CAJA DE HERRAMIENTAS

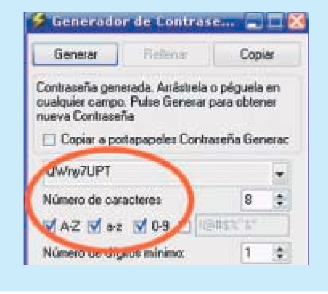
PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.



FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los ha registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvamos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa,



portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Singstar Latino' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'Buzz: El Gran Reto' (PS2). **8** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

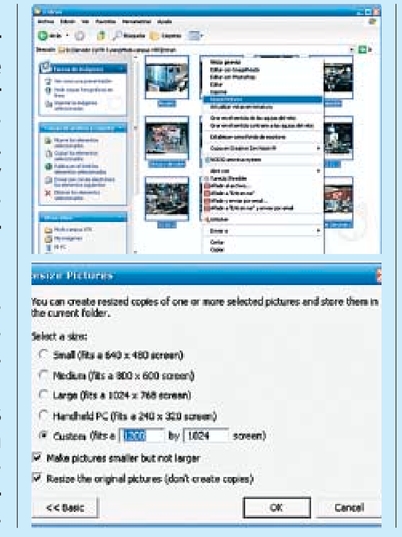
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK.*

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail.* Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

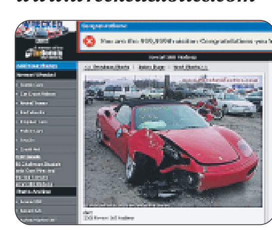
Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*


DOS CLICS

Accidentes de lujo

En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo

Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA **gran fiesta** DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que ronquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas

Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide

El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente

El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy 'friki'?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead,* deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. *Una.*

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? Yepayepa3.*

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. *Mki.*

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft*... *X25.*

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. *Sephiroth.*

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... *Ertaky.*

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. *Ksh.*

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout*, para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda*: *Ocarina of Time*, para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout*, *Medievil* o *Crash Bandicoot*. Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man*, *Golden Axe*, *Track & Field*, *Street Fighter II* o *Worms*.

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter*.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3*. El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2 'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **3 'True Crime: New York City'** (PS2). **4 'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **5 'Commandos Strike Force'** (PS2). **6 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **7 'Singstar Latino'** (PS2). **8 'Gran Turismo 4'** (PS2). **9 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10 'Ratatouille'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.





MEMORIA CON BACKUP *ON LINE*. Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.

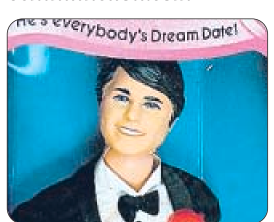




DOS CLICS

Un homenaje a Ken

El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... *www.manbehindthedoll.com*



Error gramatical

Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. *www.mondarinas.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.20minutos.es

ALTO CONSUMO, BAJA producción

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

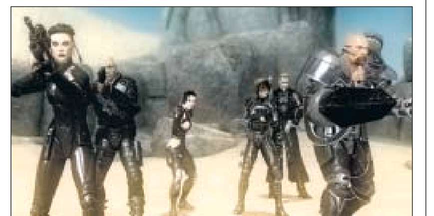
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



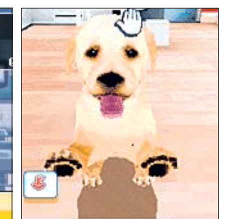
Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

«En España hay muchísimo talento creativo»

Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»



Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».

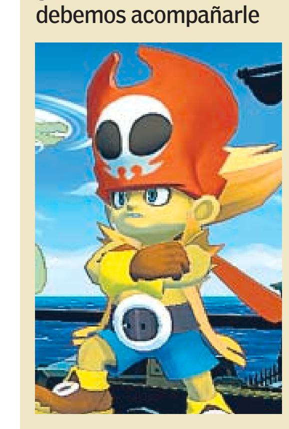


LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'True Crime: New York City'** (PS2). **3** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **4** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **5** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **6** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'WWE Smackdown vs. Raw 2008'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **' Ratatouille'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid*, al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

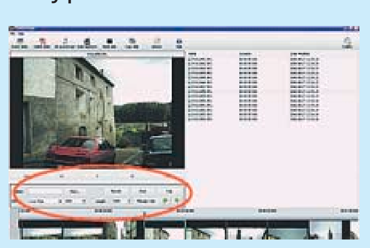
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides**. Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir**.



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length**.

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect**.

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption**. En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply**.

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS
HD-DVD

Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.

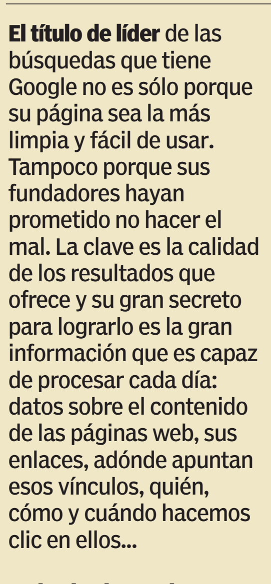
CON APOYO DE LA PS3
Blu-ray

Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google

Procesa millones de datos cada día



El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.

CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.



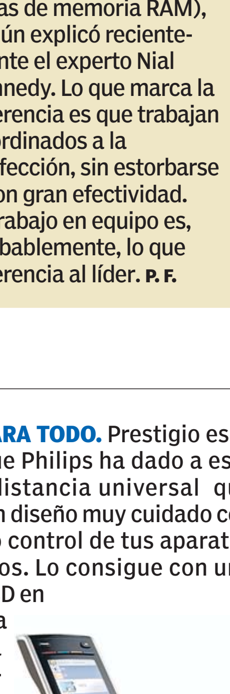


SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.





TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



DOS CLICS

Quédate en blanco
Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. ***http://paginaenblanco.iespana.es/***



Noticias curiosas
A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. ***www.quemundo.com***



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA CREACIÓN colectiva DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporten sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre. Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero no nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... *RepolloConLacitos.*

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... ***Tronka.***

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. *Velillero.*

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. *HateWindows.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega....
CREA TU BANDERA

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS **se renuevan** EN *20MINUTOS.ES*

El **canal de tecnología** de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de ***20minutos.es*** ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que ***20minutos.es*** ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, ***20 minutos*** pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG
'20 hit combo'
Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).

BUSCADOR
Todos los juegos
Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.

ÚLTIMOS ESTRENOS
¿Cuándo sale?
Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEO-JUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

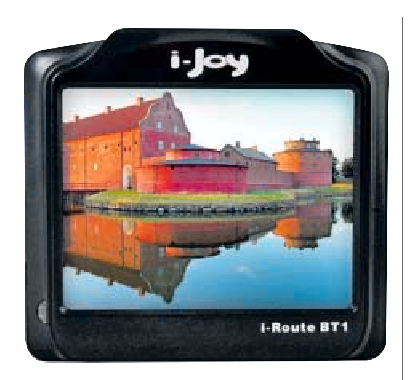
Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Gran Turismo 4', platinum (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum (PS2). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **8** 'FIFA 08' (PS2). **9** 'Ratatouille' (PS2). **10** 'Tekken 5' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.






DOS CLICS

Reino de fantasía
Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar, Dragonlance, Reinos Olvidados...* *www.elfwood.com*



El mundo al revés
Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés. *http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.


Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

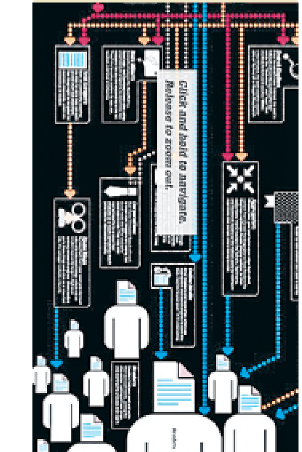
Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

W Entra en nuestros foros www.20minutos.es

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés*. Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

● PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

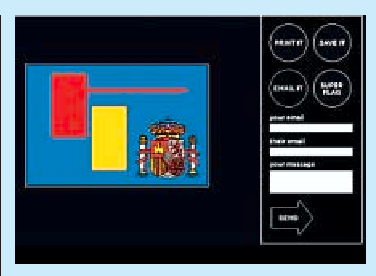
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over,** y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish.** Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña **(Print it)** o mandarla por correo electrónico **(Email it).** Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

● VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km² de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

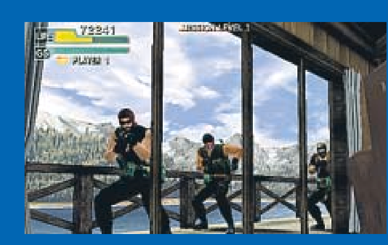


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

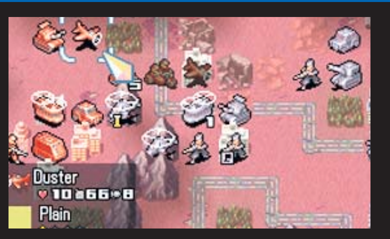
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y Flo son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo.

¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

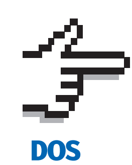
El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**

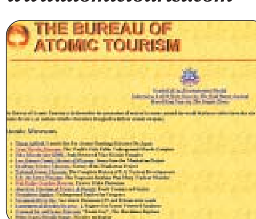


TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

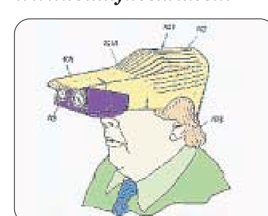
MIÉRCOLES 6 DE FEBRERO DE 2008



Viajes radiactivos
Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes.
www.atomictourist.com



Patentes muy raras
Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos!
www.totallyabsurd.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE mil demonios

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.



Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***

ZONA PUNTO 2.0

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

blogs 20



Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger*, de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

Hay originales *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

P.F.D.

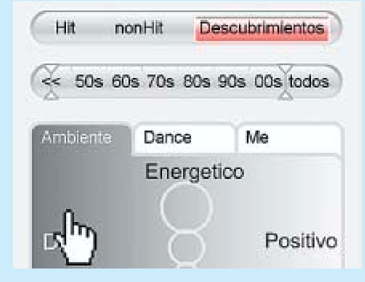
ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

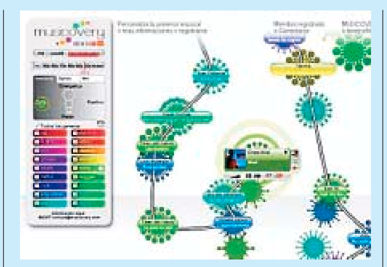
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos.* También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS tienen UN PASADO

Un archivo ‘on line’ permite revisar cómo han cambiado las páginas desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web.* Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com.* Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

***20minutos.es* (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.**



eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.



Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



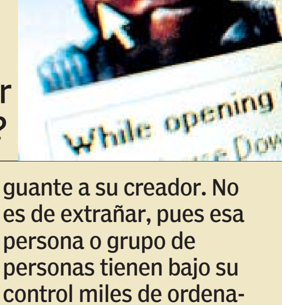
Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. P. F. D.

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.





DOS CLICS

Para San Valentín

Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados. *www.poemasdeamor.org*



Igualito, igualito

Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

BASTANTE MÁS QUE teléfonos

El Mobile World Congress ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.

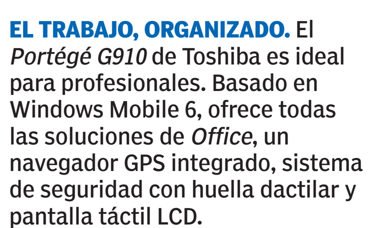


A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.





RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). **PABLO F. D.**

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El ocio electrónico para móviles no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE
El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY
Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008
Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

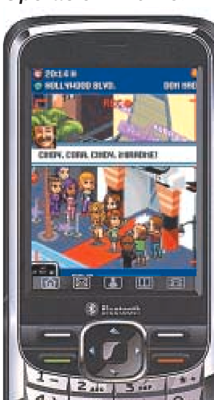
PASAPALABRA
El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR
Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo.*

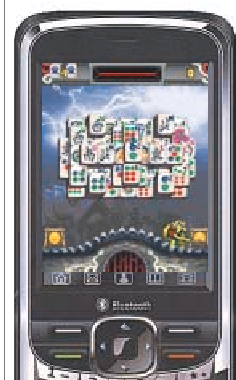
ROCK 'N' BLOCK
Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

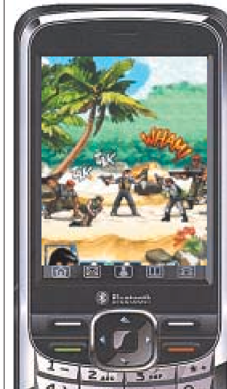
S. MAH JONG QUEST
Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong.*

XIII 2
Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.











CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



DANI *González*
20 HIT COMBO

Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

> **Soy incapaz** *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



DOS CLICS

Pantallazo de error
¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso
Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

EL Blu-ray GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, con defensores como la japonesa Matsushita (Panasonic).

blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

El 'remake' *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. ***El Vengador Tóxico.***

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de **carcasas múltiples** fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».



Como móvil para niños.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.


Funda con MP3.


Reproductor de MP4.


Para los ejecutivos.



GPS para la bicicleta.


Como una minicadena.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras

El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code



El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. D. G.

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



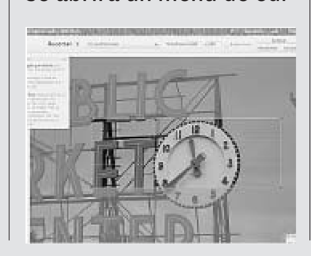
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

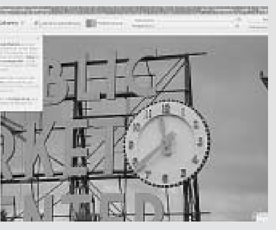
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

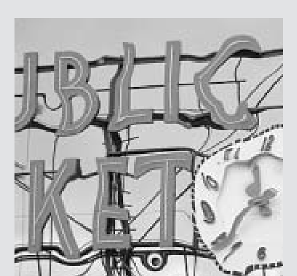
3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).







DOS CLICS

Guerra de clics

Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!
www.clickclickclick.com



Piano temático

Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.
www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

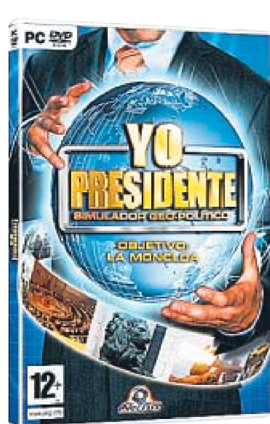
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES! En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.



blogs 2.0

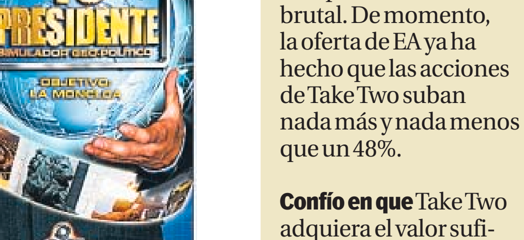
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

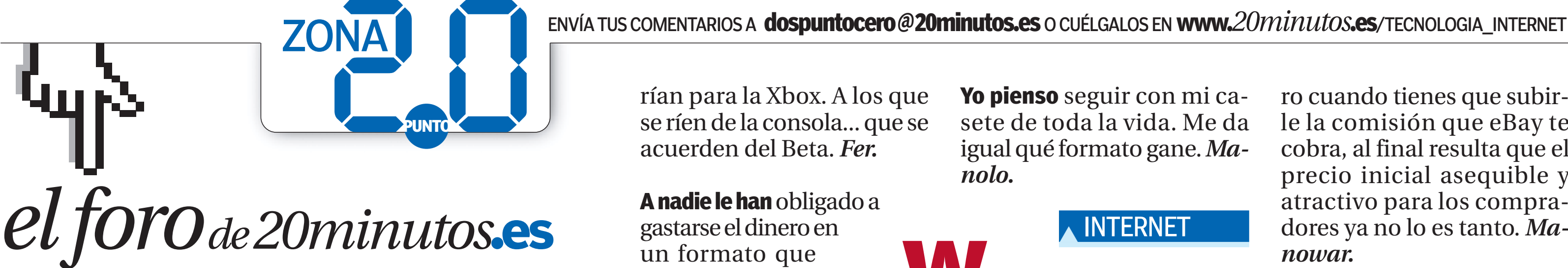
Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.

Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?



Estas fusiones *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? ***Cbc.***

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. ***Fer.***

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. ***Manolo.***

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. ***Manowar.***

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. ***Frikipandi.***

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. ***Ocle.***

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

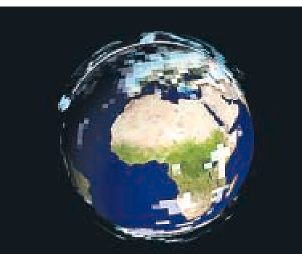
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

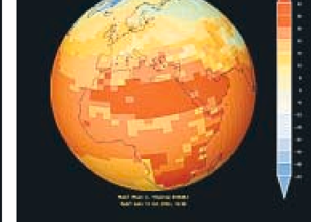
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

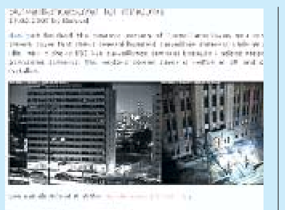
Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

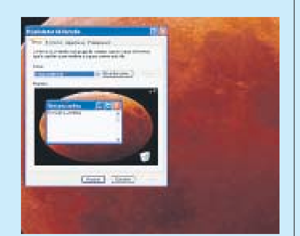
600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



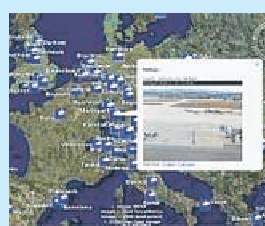
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar.**



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar,** para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetaplutón.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic.* 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.





DOS CLICS

Traduce a Pikachu

Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. ***http://pikachize.eye-of-newt.com***



La web más larga

Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. ***www.worlds-highest-website.com/es***



VIDEOJUEGOS — TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

TAN **perdidos** COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.

Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

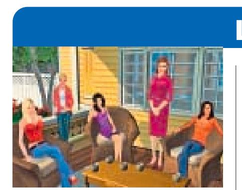
Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.



'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.



'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

'Intros' infinitas

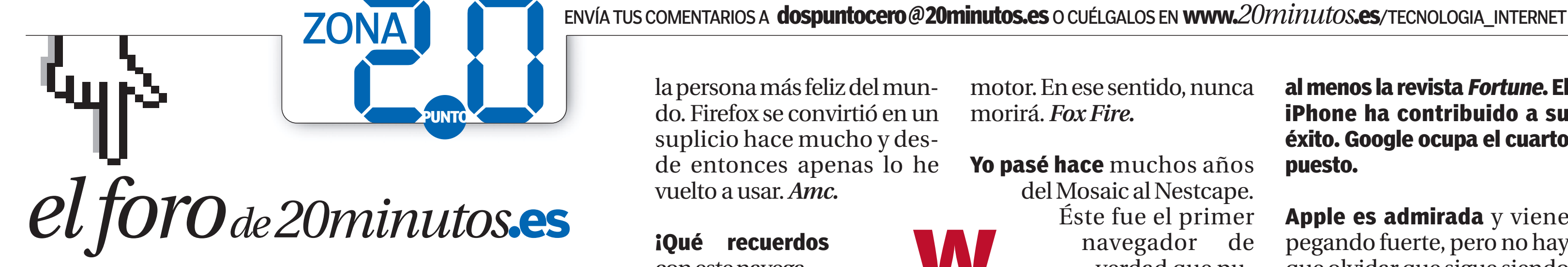
Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia, con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. ***Juagals.***

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*

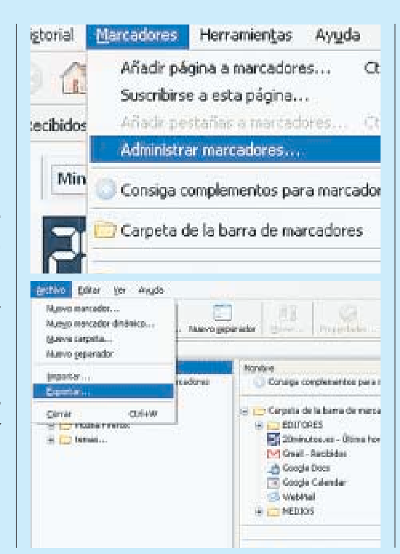
PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

TECNOLOGIA

MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La **edición de vídeo, texto, imágenes** y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

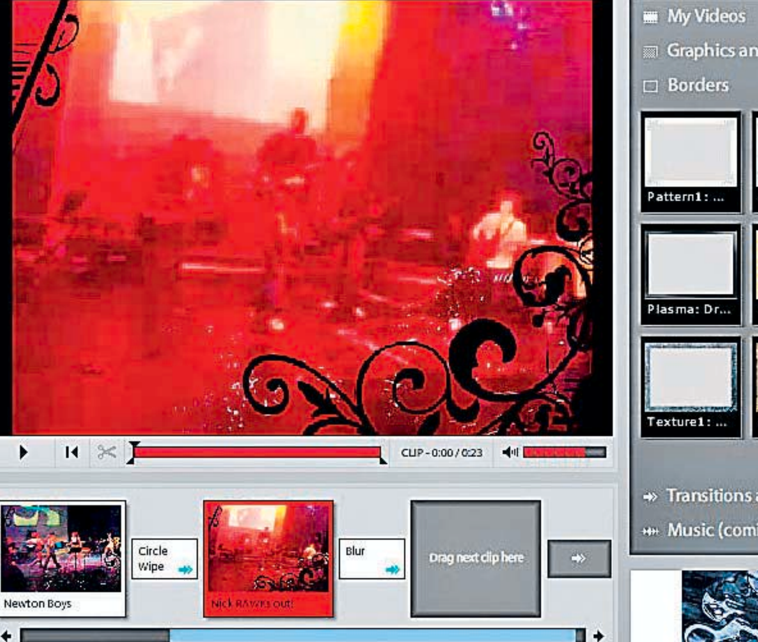
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com),* que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com).* Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com).* Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. **P. F.**



CACHARRERÍA



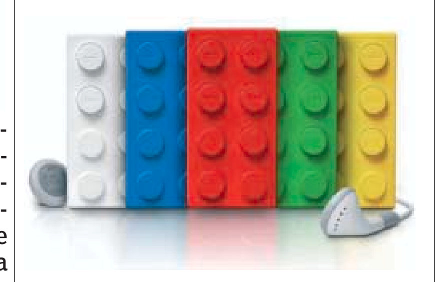
UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam.* 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Alteck para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeloo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.

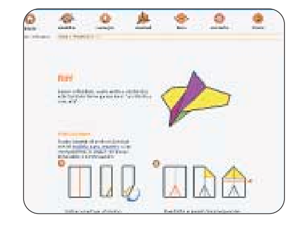




ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.



Avioncitos de papel Si te gusta la aeronáutica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL TRIUNFO DEL ‘famoso digital’

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs*, en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA

Un corral en Internet

Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.



RODOLFO CHIKILICUATRE

«Consulta mi ‘Tuiter’, iloco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame*, o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.



PORTA

«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos.* Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA

El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír*. Es el tercero más visto.





GOOGLE YA PUEDE comprar DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line*, con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line*.

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War*, *Bioshock*, *Dead Rising*, los *PGR*, *Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto ‘Un portátil por niño’ se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Er jambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

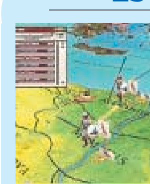
Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

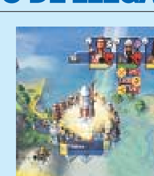
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...


Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.


Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.

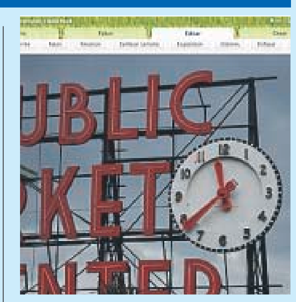


1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

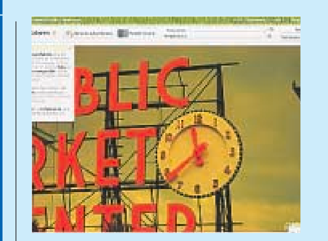
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

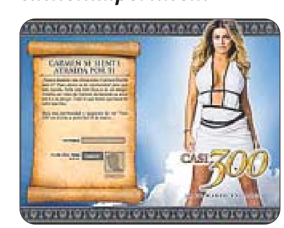
4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





Pasión en la Red

Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. ***www.carmenesta-cachondaporti.com***



Tu peso espacial

En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! ***www.explorato-rium.edu/ronh/weight***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LA Wii DESENFUNDA EL sable láser

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line)* basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

TECNOLOGÍA

EL navegador DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows APPLE

PASO A PASO

PABLO F. D.

DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

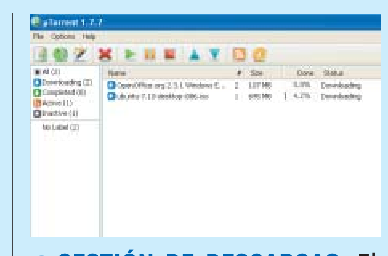
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dírigete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los **reproductores portátiles de música en MP3** han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

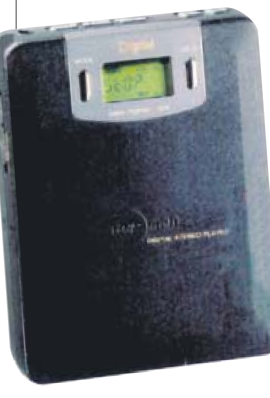
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 MPMan F10. Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 Nomad J. La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 Apple iPod. Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.

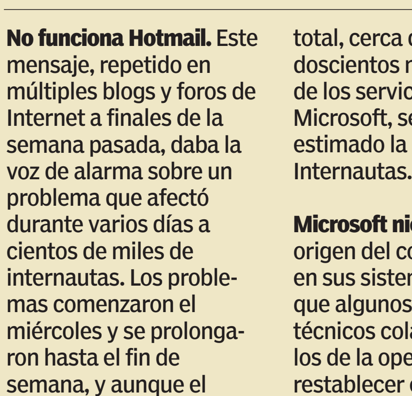


UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología puede encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.




DOS CLICS

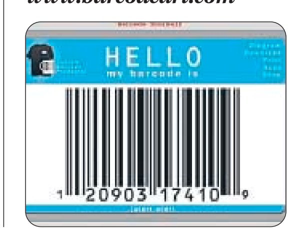
Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

ACCIÓN **mitológica** Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.



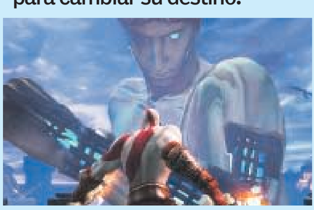
Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

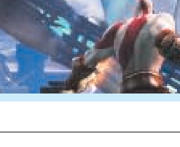
LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.



'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***



blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

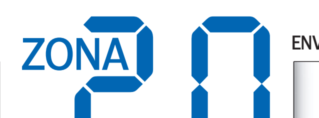
Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

> **No entiendo** *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0



el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES sin disco duro YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

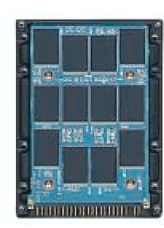


El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo de estado sólido (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

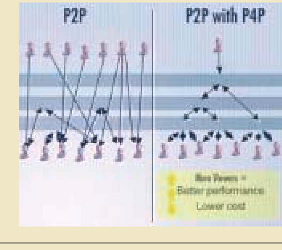






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. P. FERNÁNDEZ

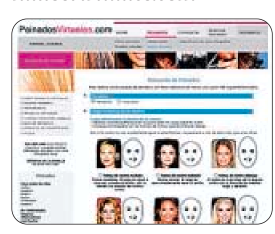




DOS CLICS

Cambia tu pelo

Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. *www.peinadosvirtuales.com*



Arte con chicles

Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. *www.gumart.com*



BÁJATE MÁS DE 40.000 PROGRAMAS EN *20minutos.es*

Los hay de todo tipo: educativos, antivirus, de sonido, vídeos, descargas para móviles...

ENTRA DIRECTAMENTE EN... http://descargar.20minutos.es O ACCEDE DESDE *20minutos.es*

VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL 'PRO' SE VUELVE estratégico

La Wii permite jugar al fútbol con un **'Pes 2008'** adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL 'PRO EVOLUTION SOCCER' CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***

blogs 2.0



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas »

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles , tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

Por qué se bloquea Windows Vista
En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.

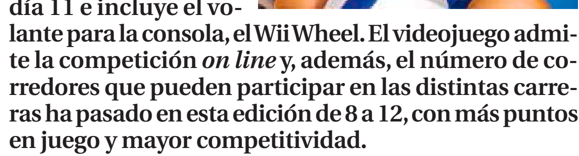


Ataque a epilépticos
Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.

El inventor del móvil y el hombre biónico
Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii

Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.



Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres
El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.

Compresión de sonido hecha en Andalucía
La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.



15 años con el 'spam'
Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS redes P2P SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

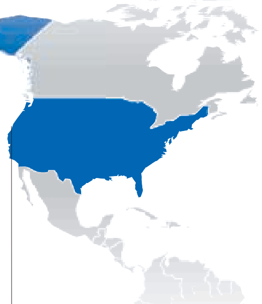
Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

Multados por descargar
El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO



REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.

EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.

SIN LUCRO NO HAY DELITO

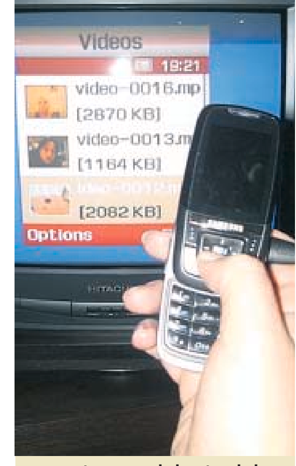
La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la tele y las nuevas pantallas

Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.



La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. **P. F.**

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

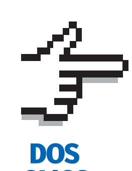
EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.



RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.





DOS CLICS

Código Star Wars

Si te gustan las animaciones en formato Ascii, aquí tienes varias escenas de las películas de *Star Wars* creadas con este código. *www.asciimation.co.nz*



La historia más rara

Con mucho humor y altas dosis de imaginación, en la Inciclopedia podrás leer y reescribir la historia como más te guste. *www.inciclopedia.wikia.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LAS **consolas,** EN SU MEJOR MOMENTO

La industria del videojuego ocupa ya el **54% del ocio audiovisual** y llegó en 2007 a los 1.454 millones de euros

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El consumo de videojuegos sigue su crecimiento imparable en España. En 2007 alcanzó los 1.454 millones de euros, según datos de aDeSe, la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento. Esta cifra representa un incremento de más del 50% respecto a 2006.

Este enorme crecimiento hace que el consumo de videojuegos ocupe ya el 54% del total del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. Sólo la venta de *software* ya representa más que esas otras tres áreas de ocio juntas.

Marca histórica

El dato más llamativo de 2007 es que las 3.390.000 unidades de consolas vendidas suponen un crecimiento del 53% respecto a 2006. Es la primera vez en la historia que la venta de consolas supera a la de videojuegos.

Este enorme crecimiento permite mantener las previsiones que señalan que el negocio se duplicará en un mínimo de tres años y un máximo de cinco. Puesto que el avance se ha producido de forma similar en toda Europa, España no ha variado su posición respecto a otros años y revalida el cuarto lugar en el consumo de *software* interactivo y venta de consolas, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

Pese a los datos positivos, aDeSe cita dos puntos negativos que ensombrecen las excelentes cifras: la piratería y la falta de apoyo de las instituciones.

LOS 20 JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2007

1 'MÁS BRAIN TRAINING'

Los cerebritos ganan la partida

Las ventas de videojuegos para la consola táctil de Nintendo avalan su éxito: once de los veinte juegos más vendidos de 2007 son de Nintendo DS. El primer puesto es para este *Más Brain Training*, la segunda parte del juego de entrenamiento mental que popularizó el género y que ha sido mil veces imitado por otros títulos, tanto para portátil como para teléfonos móviles.

2 'BRAIN TRAINING'

Mediante un sistema ideado por el Dr. Kawashima, este juego pretende rejuvenecer la edad cerebral de los jugadores. La DS se coge como una libreta y el puntero hace de lápiz.

3 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

La versión para PlayStation 2 de este superventas del fútbol virtual ocupa la tercera posición de la lista. A pesar de la llegada de la PS3, la Play 2 ha mantenido un ritmo de ventas muy alto.

4 'Wii PLAY'

Un título que reúne nueve sencillos minijuegos diseñados para experimentar las diferentes posibilidades del mando de la Wii. Se comercializó junto a un mando, lo que contribuyó a sus buenas ventas.

5 'POKÉMON DIAMANTE'

Pikachu y el resto de estas criaturas coleccionables siguen teniendo un gran éxito entre los más pequeños. Las ventas de la primera aventura Pokémon de estilo clásico para Nintendo DS así lo demuestran.

6 'NEW SUPER MARIO BROS'

El regreso de Mario al género de las plataformas (avanzar y saltar) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de la Nintendo DS.

7 'SMACKDOWN! VS. RAW 2008'

La nueva fiebre del *pressing catch* no ha llegado sólo a la televisión. El paso de Batista, el Gran Khali y compañía por la PlayStation 2 se convirtió el pasado año en todo un éxito de ventas.

8 'PRO EVOLUTION SOCCER 6'

La salida de la edición económica del *Pro 6* de PS2 fue una buena excusa para que los que aún no lo tenían le echasen el guante.

9 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

Este *Pro* es el primer juego para PlayStation 3 que se incluye entre los más vendidos de 2007 y el único en la lista del *top 20*.

10 'ANIMAL CROSSING'

El simulador de comunidad *Animal Crossing: Wild World* ha convencido a miles de usuarios de Nintendo DS gracias, en gran parte, a su originalidad y a sus amplias posibilidades *on line*.

11 'FIFA 08'

Los juegos de fútbol arrasaron en 2007 y las ventas de títulos de PS2 también. *Fifa*, el gran rival del *Pro Evolution*, también se convirtió en uno de los juegos más demandados por los usuarios el pasado año. Las mejoras de su edición 08 han contribuido a ello.

12 'BIG BRAIN ACADEMY'

Heredero del estilo *Brain Training*, este juego de la DS de habilidad mental mide el peso de la materia gris.

13 'POKÉMON PERLA'

Videojuego de Nintendo DS complementario del ya citado *Pokémon Diamante*. Las diferencias entre uno y otro se limitan a las criaturas que pueden capturarse y entrenarse.

14 'ENGLISH TRAINING'

La propuesta de aprender inglés a través de la DS ha atraído a muchos jugadores. Sus elevadas ventas corroboran una vez más el triunfo de los juegos dirigidos a un nuevo público.

15 SMACKDOWN! VS. RAW 2007

La versión Platinum (económica) de este juego para PS2 le dio un nuevo impulso a sus ventas.



16 'POKÉMON RANGER'

El mundo Pokémon cambia de estilo y pone al jugador a proteger a las criaturas salvajes a base de usar mucho el puntero. Una vez más, volvió a convencer a los más jóvenes en DS.

17 'MARIO KART DS'

La velocidad es, probablemente, lo que mejor se le da al fontanero, aparte de las plataformas. Llegó a DS con un gran juego, que no ha parado de llegar a más y más público desde que salió a la venta.

18 'THE LEGEND OF ZELDA'

Phantom Hourglass es una excelente aventura protagonizada por un Link de dibujos animados que debe surcar los mares y que se controla totalmente utilizando la pantalla táctil de la DS.

19 'FINAL FANTASY XII'

El rey de los juegos de rol, fiel a la tradición, se comió el mercado con este capítulo para PlayStation 2.




20 'PRO EVOLUTION SOCCER 2006'

La presencia en la lista de este juego para PS2 en su edición normal (no económica) demuestra la buena salud de la serie de juegos de fútbol de Konami, a la que Fifa no quita el reinado.

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Los juegos de antes eran más difíciles

Uno de los últimos juegos que me he terminado ha sido *Heavenly Sword*, y la verdad es que me gustó bastante. Las fases de proyectiles, por ejemplo, que al principio confunden un poco por el control, me acabaron enganchando bastante.

Es cierto que el juego es corto, se acaba en unas pocas horas, pero creo que tiene un fallo aún mayor: es muy facilón. No hay vidas y no hay continuaciones, pero da igual que mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control, que nunca está a más de dos o tres minutos hacia atrás. Estas características son típicas de la mayoría de juegos actuales y, a menudo, nos llevan a decir que los juegos de antes eran más difíciles, lo que contribuía a que tuviesen una vida más larga.

Da igual que *mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control*

Hace años no existía eso tan cómodo de guardar partida, las vidas y las continuaciones estaban muy limitadas y los checkpoints solían reducirse a uno por fase o subfase. Por muy torpe que se sea siempre es posible avanzar, aunque sea renqueando entre un checkpoint y otro.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

20 SEGUNDOS

Yahoo vuelve a decir no a Microsoft

El portal estadounidense Yahoo sigue pensando que los más de 44.000 millones de dólares que el gigante del *software* ofrece por la empresa no valoran la compañía como ésta se merece.



Nokia lo intenta de nuevo con los juegos

La compañía finlandesa Nokia ha relanzado su plataforma NGage con nuevos juegos, compatibilidad con dispositivos portátiles y más oferta *on line*.

Joost, sólo para EE UU

La tele *on line* de los creadores de Skype abandona otros mercados internacionales.

El dominio pizza.com, de 12 € a 1,7 millones



La dirección de Internet *pizza.com* se ha convertido en uno de los dominios más rentables de la historia. El estadounidense Chris Clark lo adquirió en 1994 por poco más de 12,8 euros y acaba de anunciar su venta por 2,6 millones de dólares (más de 1,7 millones de euros). El afortunado vendedor celebró la operación comiendo pizza con su familia. Hasta ahora, la venta de dominio más alta ha sido la de *sex.com*, por más de 11 millones de dólares.

El ADSL rural es diez veces más lento

Navegar por Internet desde el campo con ADSL rural es diez veces más lento que hacerlo con el ADSL convencional en las zonas urbanas; además, es bastante más caro, según un estudio de Adslzone.net en el que se han analizado 18.000 conexiones de ADSL rural.

Un gran móvil que pesa 22 kilos

Lo ha creado un japonés y es una réplica del Nokia 6670 621 veces más grande que el original. No vibra, pero sirve para hacer llamadas.



Dos millones de euros para Red Karaoke

La página web creada por el español Miguel Ángel Díez Ferreira ha logrado financiación para seguir creciendo en el extranjero y va a ser rediseñada. Quienes se atrevan a cantar podrán grabarse ahora en vídeo para compartirlo con los amigos.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Windows XP SERÁ HISTORIA EN TRES MESES

Microsoft ha confirmado que el 30 de junio dejará de vender a los fabricantes de ordenadores este sistema operativo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Windows XP es el sistema operativo que hace tan sólo dos años utilizaban 400 millones de personas, según datos de la consultora IDC. Una cifra que Microsoft pretende reducir favoreciendo la transición a Vista, el sistema lanzado en España a principios de 2007 y que ya viene instalado en la mayoría de ordenadores.

Desde el 30 de junio será casi imposible encontrar un ordenador con ese *software*, pues Mifcrosoft ha decidido dejar de proporcionar XP a los fabricantes a partir de esa fecha. Quedan pues poco más de tres meses para que XP pase a la historia.

Aun así, habrá una excepción: los fabricantes de ordenadores baratos, aquellos que rebajan sus características técnicas para ofrecer un precio asequible, normalmente por debajo de los 500 euros, podrán seguir utilizando Windows XP hasta 2010. Una decisión que lleva implícito el mensaje de que Vista, el nuevo sistema operativo del gigante del *software*, no está preparado para ordenadores de poca potencia.

Miles de firmas

En la Red existe incluso un movimiento para 'salvar' al sistema operativo de Microsoft de la quema. Uno de sus impulsores es la publicación electrónica *Infoworld*, que ha creado el sitio web *Salvemos a Windows XP*.

La campaña defiende que la sustitución de XP por Vista no es una opción, sobre todo para las empresas, que han decidido no instalar este sistema en la mayoría de los casos. Más de 100.000 personas han firmado ya pidiendo al gigante del *software* que no mate a su sistema operativo.



Escritorio de Windows, paquete del sistema operativo y gráfico de la campaña de Infoworld.

Y DESPUÉS, ¿QUÉ PUEDO USAR?

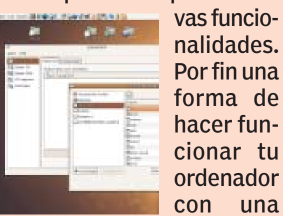
SEGUIR CON MICROSOFT
Windows Vista

Vista es el sucesor natural de XP. Lanzado al mercado a principios de 2007, es difícil encontrar ya ordenadores que no lo traigan instalado por defecto. Para usarlo necesitarás un ordenador gráficamente potente. El *hardware* más antiguo puede darte algún problema, pero en general la transición es sencilla.



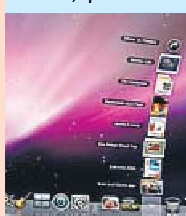
ALTERNATIVA LIBRE
Ubuntu

Un sistema operativo basado en el *software* libre, gratuito y que se renueva cada seis meses para incorporar nuevas funcionalidades. Por fin una forma de hacer funcionar tu ordenador con una distribución de Linux y, además, de manera sencilla y comprensible para quienes no son expertos en informática.



EL SALTO A APPLE
Mac OS Leopard

El sistema operativo de Apple gana puestos poco a poco en los últimos años. Sus ordenadores, que lo traen preinstalado, se venden cada vez más por su estabilidad y su usabilidad. Además, atrae a muchos usuarios seducidos ya por otros productos de *hardware* de la marca de la manzana, como el iPod.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... quién utiliza Internet

La mitad de los españoles acceden a la Red, pero un 8% no sabe lo que es

El último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) lo deja claro, la brecha digital sigue existiendo. El 49,6% de los españoles se declaran usuarios de Internet, y el 65% de ellos se conectan casi todos los días. Pero un 8% no sabe qué es. ¿Motivos? No les interesa o no les resulta fácil conectarse.

Los que sí usan la Red se declaran mayoritariamente usuarios de buscadores, un servicio al que le siguen el *e-mail* y las descargas. Y en torno al 80% recibe correos no solicitados, el molesto *spam*. P. F.





DOS CLICS

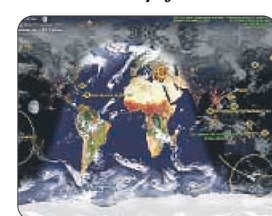
Una cita puntual

Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta

Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

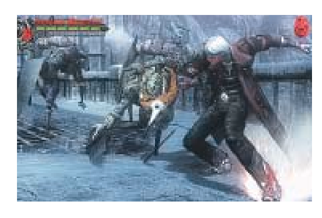
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.

Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros.*



Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.





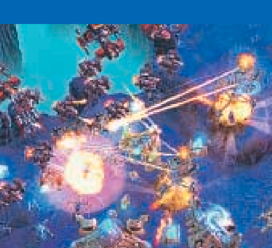


Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género, recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Singstar Latino' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'Buzz: El Gran Reto' (PS2). **8** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

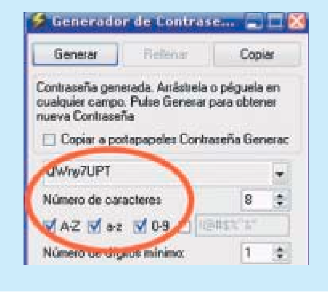
PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.



FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los ha registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvemos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa, portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*



PASO A PASO

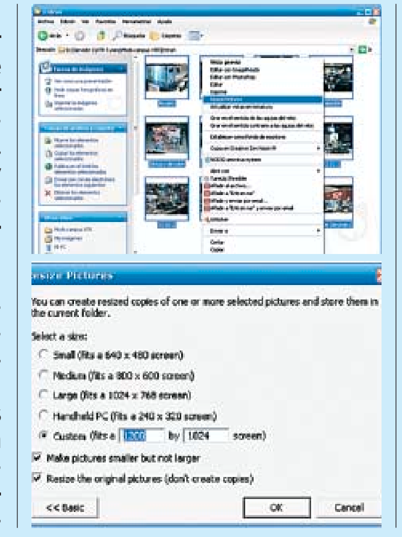
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK.*

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail.* Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. ***Joelius.***

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. ***Itxasne Astrain.***

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. ***Pam.***

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. ***Jorge.***

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. ***Carlosfsf.***

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. ***Traductora.***

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... ***Sevillona.***

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... ***Dark Doom.***

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. ***Y yo qué sé.***

Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... ***Rui.***

Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. ***Joé con la peña.***



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

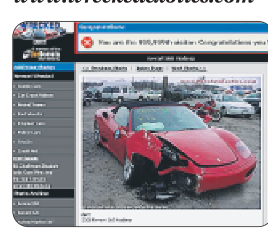
MIÉRCOLES 9 DE ENERO DE 2008



DOS CLICS

Accidentes de lujo

En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo

Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

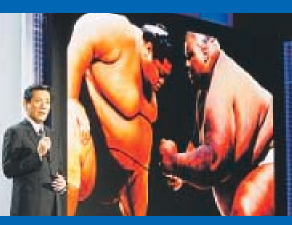
Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que ronquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas

Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide

El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente

El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariosteleco.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**



ZONA 2.0

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy 'friki'?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead,* deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. *Una.*

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? Yepayepa3.*

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. *Mki.*

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft*... *X25.*

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. *Sephiroth.*

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... *Ertaky.*

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. *Ksh.*

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout,* para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time,* para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout, Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man, Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms.*

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEO-JUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **3** **'True Crime: New York City'** (PS2). **4** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **5** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **6** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **'Ratatouille'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.





MEMORIA CON BACKUP *ON LINE.* Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.

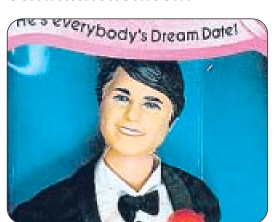




DOS CLICS

Un homenaje a Ken

El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... ***www.manbehindthedoll.com***



Error gramatical

Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. ***www.mondarinas.com***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN **www.*20minutos*.es**

ALTO CONSUMO, BAJA **producción**

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

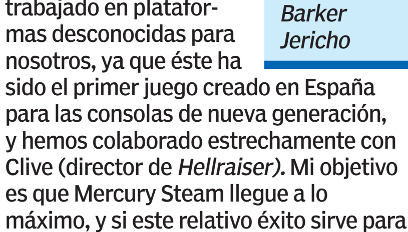
LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

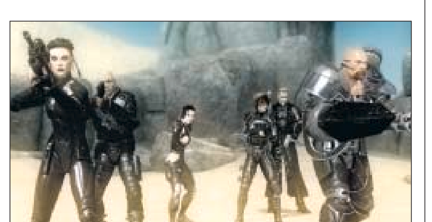
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*



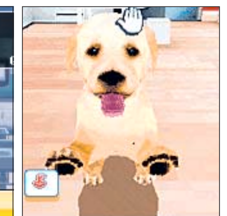
Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

«En España hay muchísimo talento creativo»

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».

Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».



Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.



LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2 'True Crime: New York City'** (PS2). **3 'Commandos Strike Force'** (PS2). **4 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **5 'Gran Turismo 4'** (PS2). **6 'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **7 'Singstar Latino'** (PS2). **8 'WWE Smackdown vs. Raw 2008'** (PS2). **9 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10 ' Ratatouille'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN **www.*20minutos*.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.*20minutos*.es

TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid*, al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

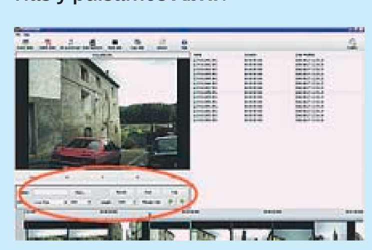
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides**. Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir**.



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length**.

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect**.

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption**. En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply**.

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS **HD-DVD**	CON APOYO DE LA PS3 **Blu-ray**
Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.	Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google

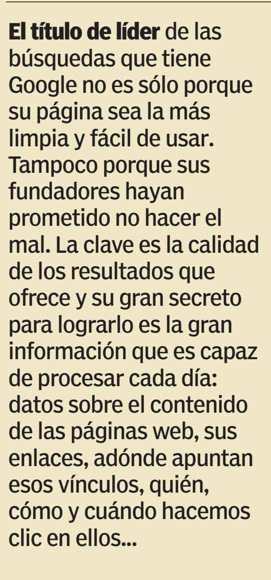


Procesa millones de datos cada día

El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.



CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.





SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.





DOS CLICS

Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. *http://paginaenblanco.iespana.es/*



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. *www.quemundo.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA CREACIÓN colectiva DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporte sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre. Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... *RepolloConLacitos.*

W Entra en nuestros foros www.20minutos.es

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... *Tronka.*

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. *Velillero.*

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. *Hate Windows.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

Download your converted file

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega....
CREA TU BANDERA

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS **se renuevan** EN *20MINUTOS.ES*

El **canal de tecnología** de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de *20minutos.es* ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que *20minutos.es* ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, *20 minutos* pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG	BUSCADOR	ÚLTIMOS ESTRENOS
'20 hit combo'	**Todos los juegos**	**¿Cuándo sale?**
Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).	Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.	Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Gran Turismo 4', platinum (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum (PS2). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **8** 'FIFA 08' (PS2). **9** 'Ratatouille' (PS2). **10** 'Tekken 5' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.






DOS CLICS

Reino de fantasía
Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar, Dragonlance, Reinos Olvidados*...
www.elfwood.com



El mundo al revés
Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés.
http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi



BÁJATE MÁS DE 40.000 PROGRAMAS EN 20minutos.es

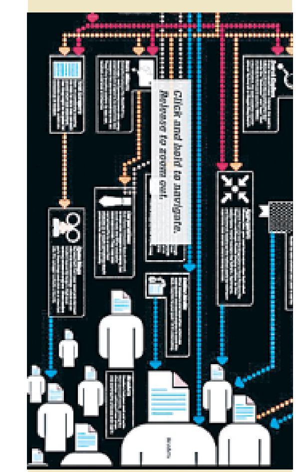
Los hay de todo tipo: educativos, antivirus, de sonido, vídeos, descargas para móviles...
ENTRA DIRECTAMENTE EN... http://descargar.20minutos.es
O ACCEDE DESDE www.20minutos.es

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.


Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.



ZONA 2.0

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

W Entra en nuestros foros www.20minutos.es

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés*. Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

PASO A PASO

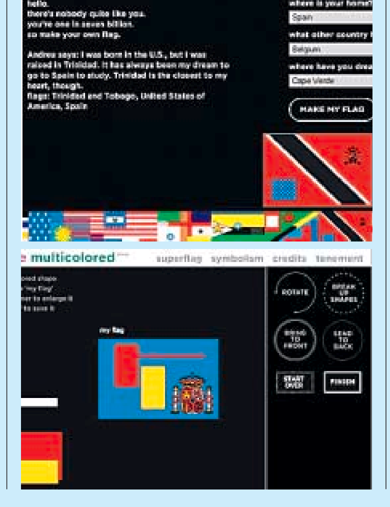
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

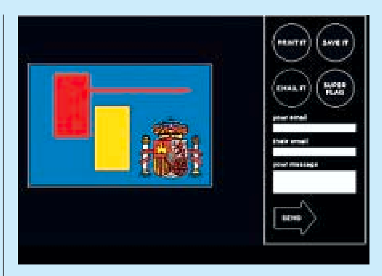
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over**, y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish**. Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña (**Print it**) o mandarla por correo electrónico (**Email it**). Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km^2 de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

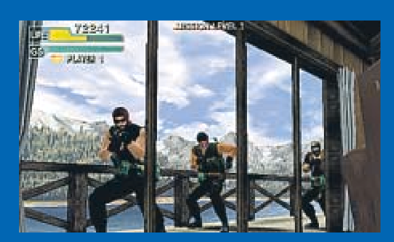


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

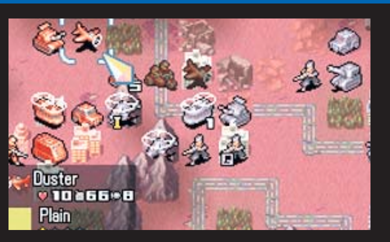
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y Flo son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo.

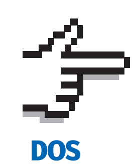
¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**



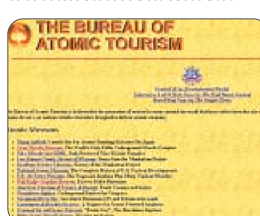
TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



DOS CLICS

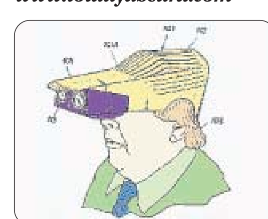
Viajes radiactivos

Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes.
www.atomictourist.com



Patentes muy raras

Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos!
www.totallyabsurd.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE mil demonios

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

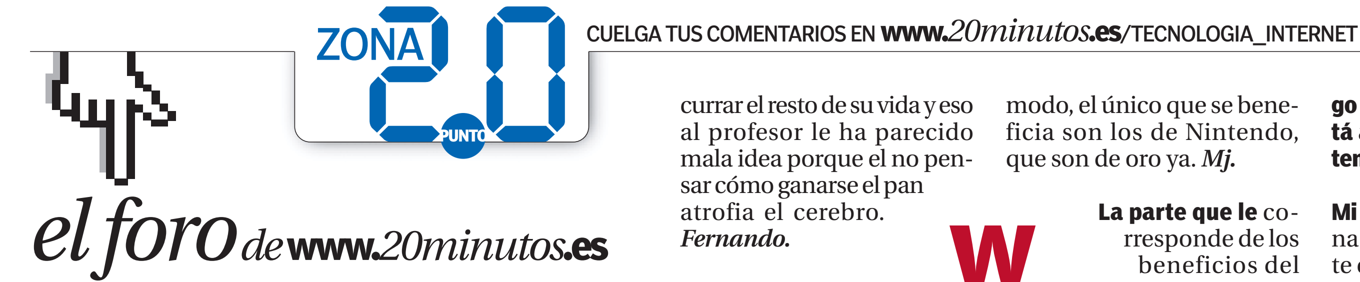
La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.



Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***

blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO



Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger*, de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

Hay originales *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

PASO A PASO

P.F.D.

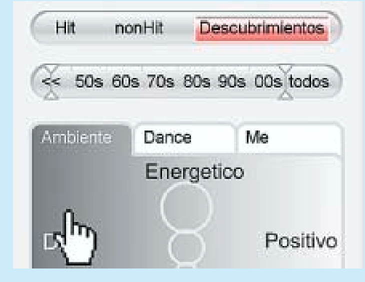
ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

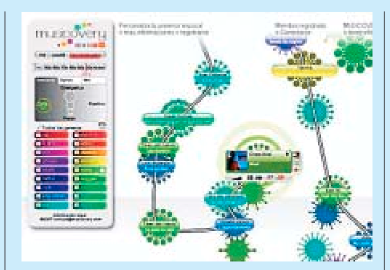
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos.* También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS tienen UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

20minutos.es (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.



Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



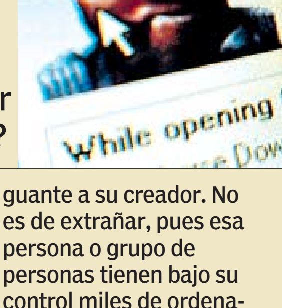
Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años el *blog* era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. **P. F. D.**

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 13 DE FEBRERO DE 2008



DOS CLICS

Para San Valentín
Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados. *www.poemasdeamor.org*



Igualito, igualito
Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

BASTANTE MÁS QUE teléfonos

El Mobile World Congress ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

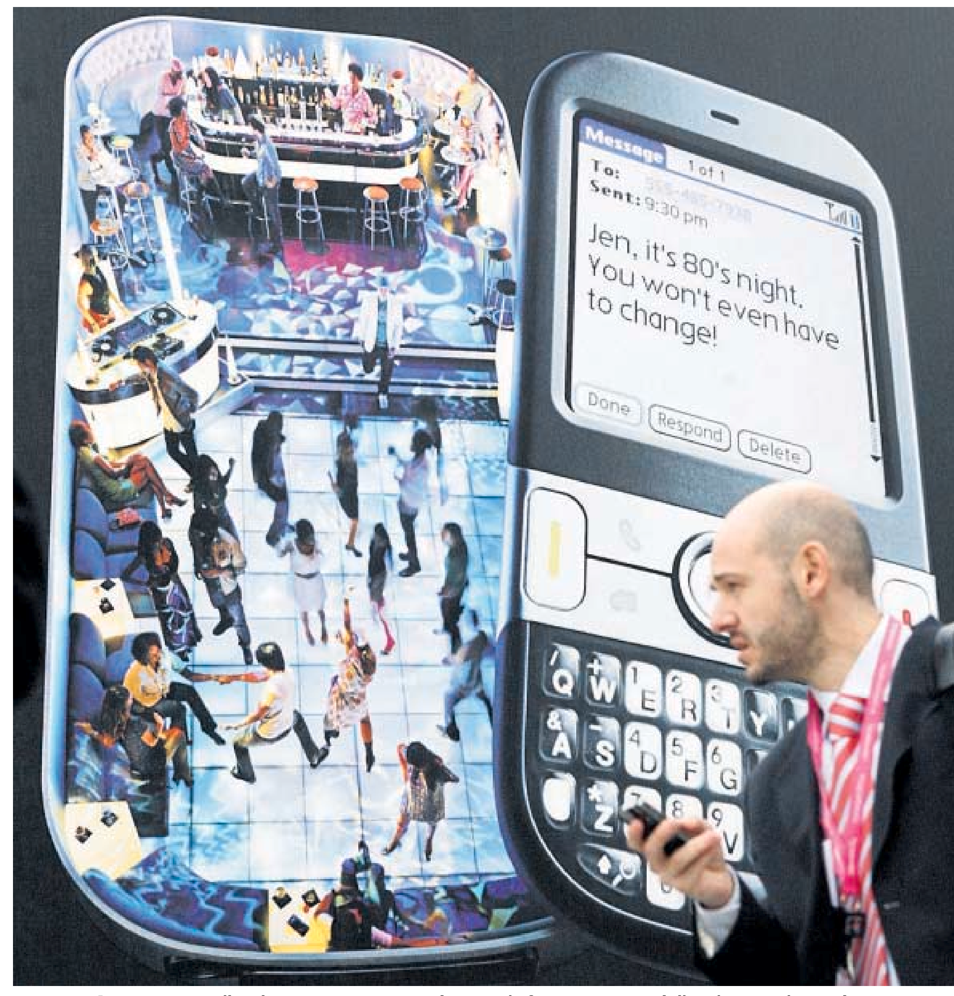
Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.



A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.





RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). PABLO F. D.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El **ocio electrónico para móviles** no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

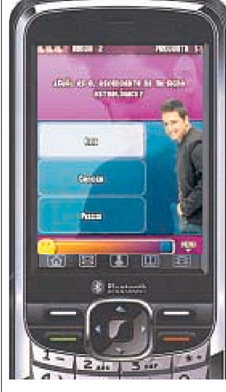
DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE
El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY
Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008
Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

PASAPALABRA
El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR
Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo.*

ROCK 'N' BLOCK
Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

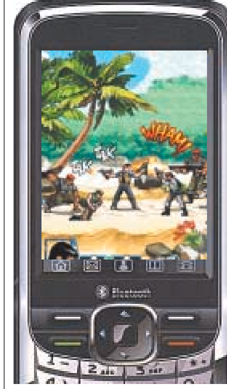
S. MAH JONG QUEST
Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong.*

XIII 2
Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.











CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

ZONA 2.0 PUNTO

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

> **Soy incapaz** *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es





DOS CLICS

Pantallazo de error
¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso
Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

EL **Blu-ray** GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, con defensores como la japonesa Matsushita (Panasonic).



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

El 'remake' *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET



VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. ***El Vengador Tóxico.***

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de **carcasas múltiples** fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.



Como móvil para niños.



Para los ejecutivos.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.



Funda con MP3.



GPS para la bicicleta.



Reproductor de MP4.



Como una minicadena.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras

El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code



El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. D. G.

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



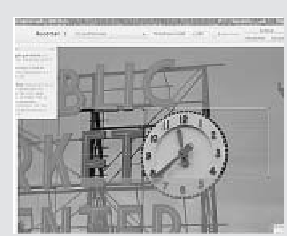
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



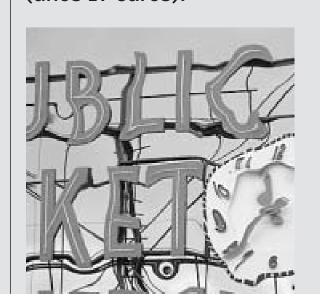
Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edición con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.





4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



DOS CLICS

Guerra de clics

Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!
www.clickclickclick.com



Piano temático

Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.
www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

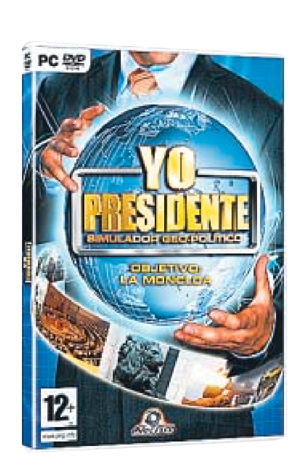
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

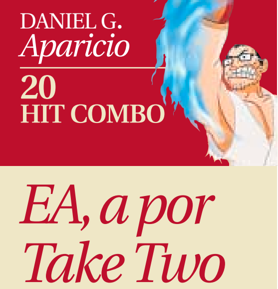
TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES! En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.



blogs 20



EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.

Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?

> **Estas fusiones** *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? *Cbc.*

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. *Fer.*

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. *Manolo.*

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. *Manowar.*

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. *Frikipandi.*

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. *Ocle.*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

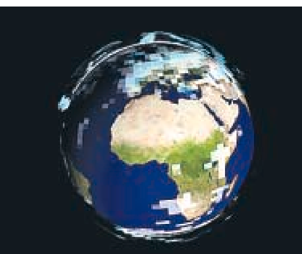
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

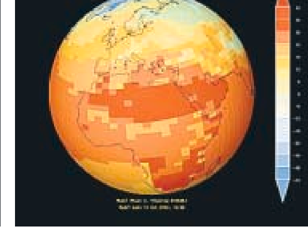
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

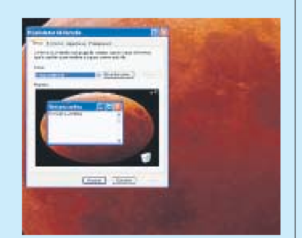
600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



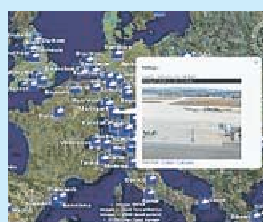
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar**.



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar**, para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetaplutón.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic.* 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.




DOS CLICS

Traduce a Pikachu
Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. *http://pikachize.eye-of-newt.com*



La web más larga
Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. *www.worlds-highest-website.com/es*



VIDEOJUEGOS
TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

TAN perdidos COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.

Fidelidad a la serie

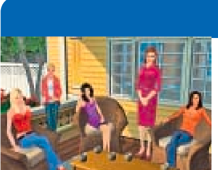
Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.


Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN






'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.

'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.

'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...

'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***


ZONA 2.0 PUNTO

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. *Juagals.*

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*


blogs 20
DANIEL G. Aparicio
20 HIT COMBO

'Intros' infinitas

Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia, con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

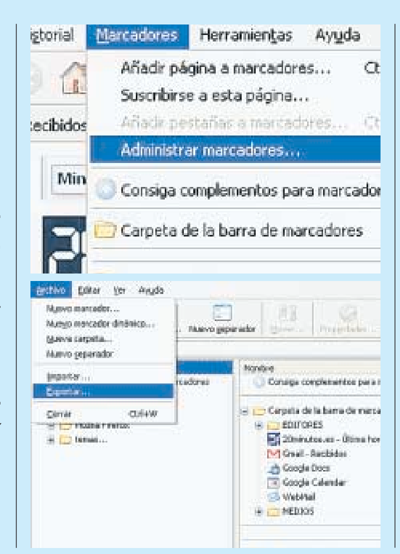
PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

TECNOLOGIA

MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La **edición de vídeo, texto, imágenes** y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

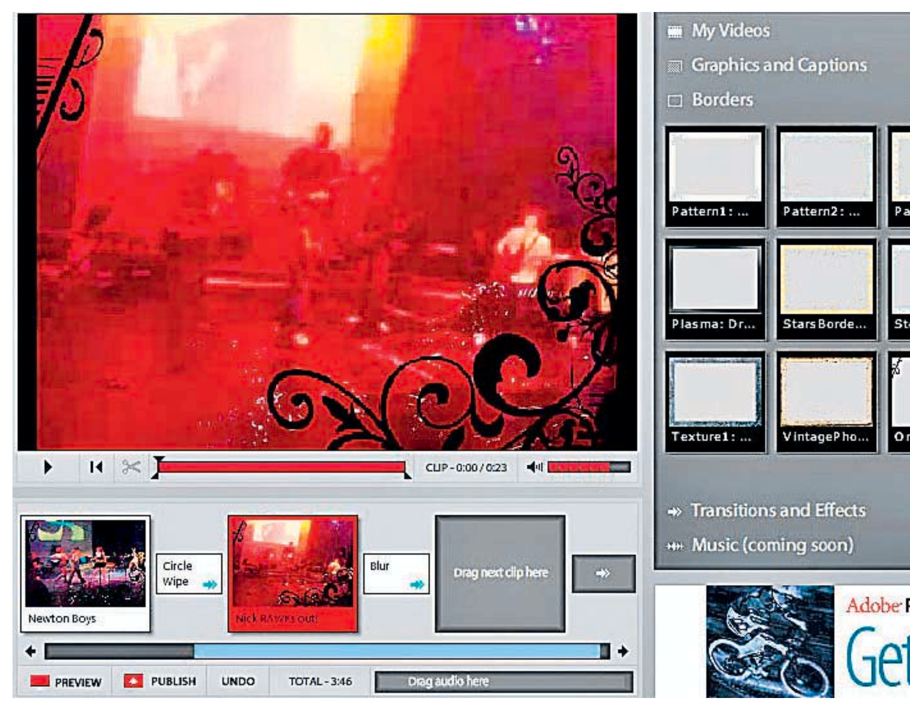
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com)*, que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com)*. Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com)*. Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. **P. F.**



CACHARRERÍA



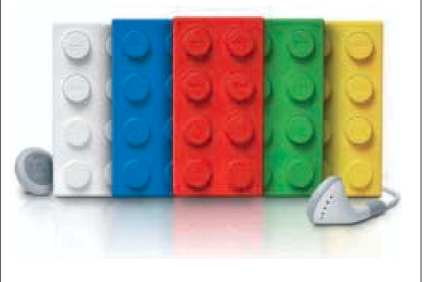
UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam*. 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Altec para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeloo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.





ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.

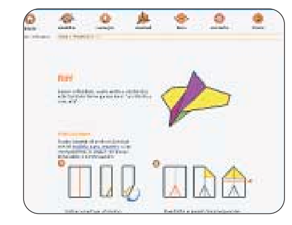


TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 12 DE MARZO DE 2008



Avioncitos de papel
Si te gusta la aeronaútica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa
Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

EL TRIUNFO DEL ‘famoso digital’

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs,* en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA

Un corral en Internet

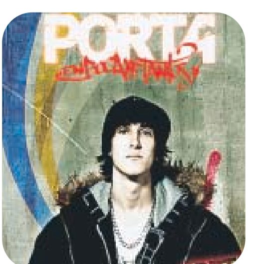
Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.



RODOLFO CHIKILICUATRE

«Consulta mi ‘Tuiter’, ¡loco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame*, o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.



PORTA

«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos.* Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA

El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír.* Es el tercero más visto.





GOOGLE YA PUEDE comprar DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line,* con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line.*

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



el foro de 20minutos.es

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War, Bioshock, Dead Rising,* los *PGR, Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto ‘Un portátil por niño’ se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Er jambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

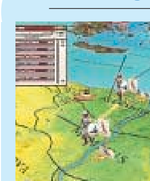
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

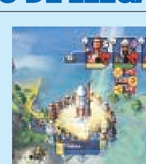


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

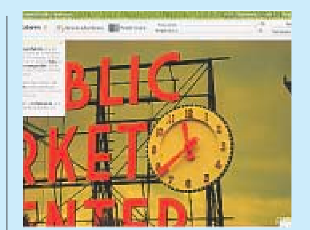
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





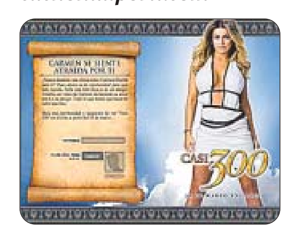
TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 19 DE MARZO DE 2008



Pasión en la Red

Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. *www.carmenesta-cachondaporti.com*



Tu peso espacial

En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! *www.explorato-rium.edu/ronh/weight*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LA Wii DESENFUNDA EL sable láser

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

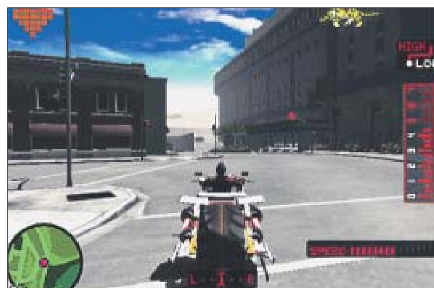
En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/no-moreheroes/***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO



Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line)* basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

TECNOLOGÍA

EL navegador DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows APPLE

PASO A PASO

PABLO F. D.

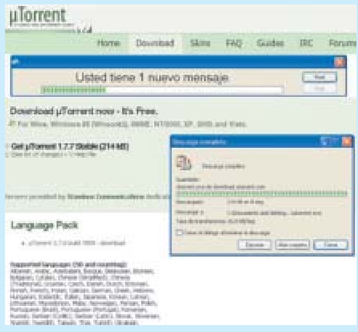
DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

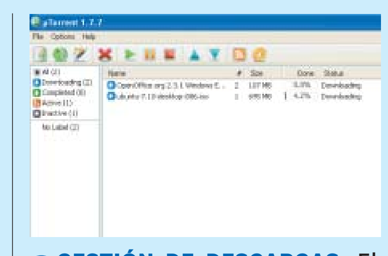
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dirígete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

➤ MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los **reproductores portátiles de música en MP3** han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

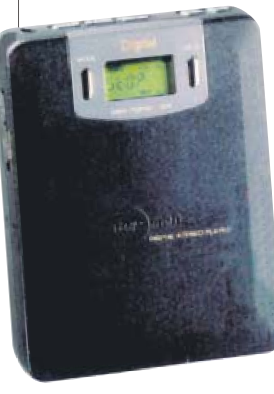
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 MPMan F10. Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 Nomad J. La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 Apple iPod. Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.

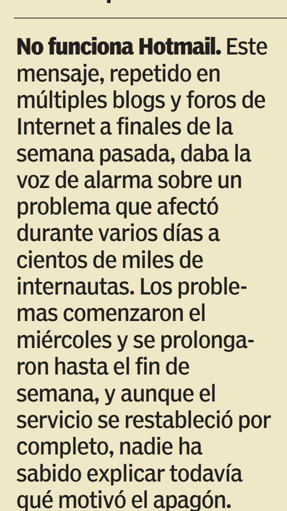


UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología puede encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





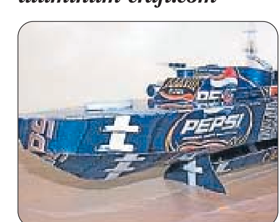
TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.



DOS CLICS

Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

ACCIÓN mitológica Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.



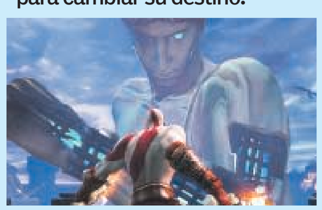
Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.



'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***

blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO



¡No al fanatismo!

No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

> **No entiendo** *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es



ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES **sin disco duro** YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

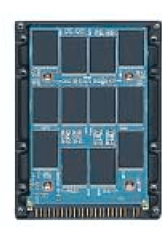
La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo de estado sólido (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

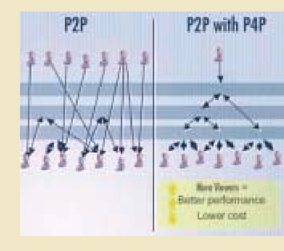






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. P. FERNÁNDEZ



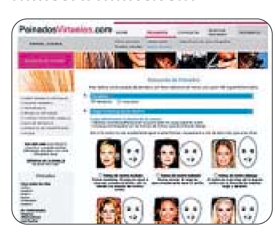
TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



DOS CLICS

Cambia tu pelo

Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. *www.peinadosvirtuales.com*



Arte con chicles

Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. *www.gumart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL 'PRO' SE VUELVE estratégico

La Wii permite jugar al fútbol con un **'Pes 2008'** adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL 'PRO EVOLUTION SOCCER' CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

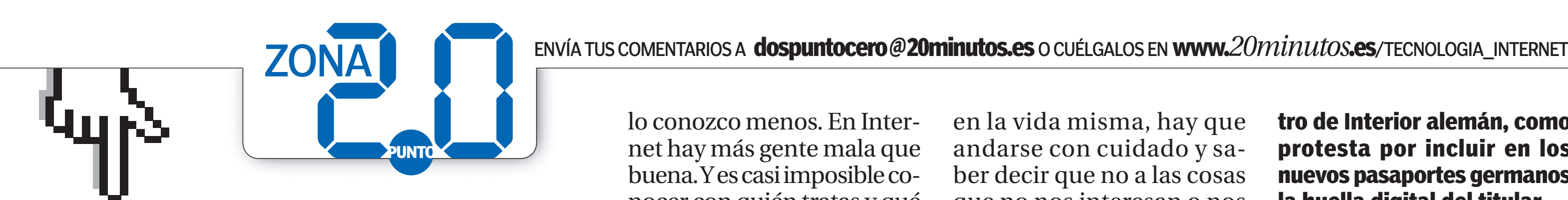
No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas»

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles, tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

Por qué se bloquea Windows Vista

En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.



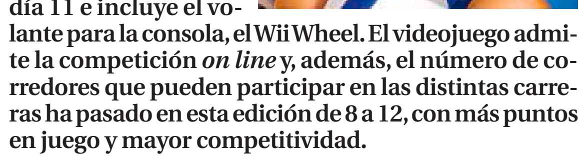
Ataque a epilépticos

Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.

El inventor del móvil y el hombre biónico

Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii



Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.

Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres

El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.



Compresión de sonido hecha en Andalucía

La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.

15 años con el 'spam'

Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS redes P2P SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

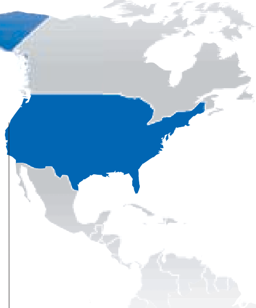
Multados por descargar

El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO



REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.

EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.

SIN LUCRO NO HAY DELITO

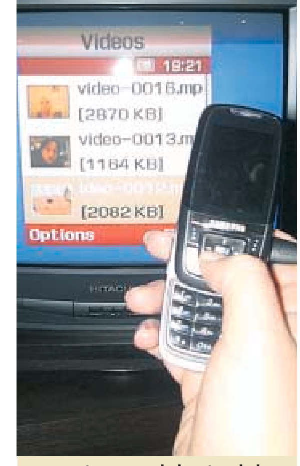
La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la tele y las nuevas pantallas

Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.



La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. P. F.

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.

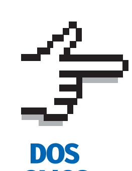




RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.





Código Star Wars

Si te gustan las animaciones en formato Ascii, aquí tienes varias escenas de las películas de *Star Wars* creadas con este código. *www.asciimation.co.nz*



La historia más rara

Con mucho humor y altas dosis de imaginación, en la Inciclopedia podrás leer y reescribir la historia como más te guste. *www.inciclopedia.wikia.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LAS consolas, EN SU MEJOR MOMENTO

La industria del videojuego ocupa ya el **54% del ocio audiovisual** y llegó en 2007 a los 1.454 millones de euros

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El consumo de videojuegos sigue su crecimiento imparable en España. En 2007 alcanzó los 1.454 millones de euros, según datos de aDeSe, la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento. Esta cifra representa un incremento de más del 50% respecto a 2006.

Este enorme crecimiento hace que el consumo de videojuegos ocupe ya el 54% del total del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. Sólo la venta de *software* ya representa más que esas otras tres áreas de ocio juntas.

Marca histórica

El dato más llamativo de 2007 es que las 3.390.000 unidades de consolas vendidas suponen un crecimiento del 53% respecto a 2006. Es la primera vez en la historia que la venta de consolas supera a la de videojuegos.

Este enorme crecimiento permite mantener las previsiones que señalan que el negocio se duplicará en un mínimo de tres años y un máximo de cinco. Puesto que el avance se ha producido de forma similar en toda Europa, España no ha variado su posición respecto a otros años y revalida el cuarto lugar en el consumo de *software* interactivo y venta de consolas, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

Pese a los datos positivos, aDeSe cita dos puntos negativos que ensombrecen las excelentes cifras: la piratería y la falta de apoyo de las instituciones.

LOS 20 JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2007

1 'MÁS BRAIN TRAINING'

Los cerebritos ganan la partida

Las ventas de videojuegos para la consola táctil de Nintendo avalan su éxito: once de los veinte juegos más vendidos de 2007 son de Nintendo DS. El primer puesto es para este *Más Brain Training*, la segunda parte del juego de entrenamiento mental que popularizó el género y que ha sido mil veces imitado por otros títulos, tanto para portátil como para teléfonos móviles.

2 'BRAIN TRAINING'

Mediante un sistema ideado por el Dr. Kawashima, este juego pretende rejuvenecer la edad cerebral de los jugadores. La DS se coge como una libreta y el puntero hace de lápiz.

3 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

La versión para PlayStation 2 de este superventas del fútbol virtual ocupa la tercera posición de la lista. A pesar de la llegada de la PS3, la Play 2 ha mantenido un ritmo de ventas muy alto.

4 'Wii PLAY'

Un título que reúne nueve sencillos minijuegos diseñados para experimentar las diferentes posibilidades del mando de la Wii. Se comercializó junto a un mando, lo que contribuyó a sus buenas ventas.

5 'POKÉMON DIAMANTE'

Pikachu y el resto de estas criaturas coleccionables siguen teniendo un gran éxito entre los más pequeños. Las ventas de la primera aventura Pokémon de estilo clásico para Nintendo DS así lo demuestran.

6 'NEW SUPER MARIO BROS'

El regreso de Mario al género de las plataformas (avanzar y saltar) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de la Nintendo DS.

7 'SMACKDOWN! VS. RAW 2008'

La nueva fiebre del *pressing catch* no ha llegado sólo a la televisión. El paso de Batista, el Gran Khali y compañía por la PlayStation 2 se convirtió el pasado año en todo un éxito de ventas.

8 'PRO EVOLUTION SOCCER 6'

La salida de la edición económica del *Pro 6* de PS2 fue una buena excusa para que los que aún no lo tenían le echasen el guante.

9 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

Este *Pro* es el primer juego para PlayStation 3 que se incluye entre los más vendidos de 2007 y el único en la lista del *top 20*.

10 'ANIMAL CROSSING'

El simulador de comunidad *Animal Crossing: Wild World* ha convencido a miles de usuarios de Nintendo DS gracias, en gran parte, a su originalidad y a sus amplias posibilidades *on line*.

11 'FIFA 08'

Los juegos de fútbol arrasaron en 2007 y las ventas de títulos de PS2 también. *Fifa*, el gran rival del *Pro Evolution*, también se convirtió en uno de los juegos más demandados por los usuarios el pasado año. Las mejoras de su edición 08 han contribuido a ello.

12 'BIG BRAIN ACADEMY'

Heredero del estilo *Brain Training*, este juego de la DS de habilidad mental mide el peso de la materia gris.

13 'POKÉMON PERLA'

Videojuego de Nintendo DS complementario del ya citado *Pokémon Diamante*. Las diferencias entre uno y otro se limitan a las criaturas que pueden capturarse y entrenarse.

14 'ENGLISH TRAINING'

La propuesta de aprender inglés a través de la DS ha atraído a muchos jugadores. Sus elevadas ventas corroboran una vez más el triunfo de los juegos dirigidos a un nuevo público.

15 SMACKDOWN! VS. RAW 2007

La versión Platinum (económica) de este juego para PS2 le dio un nuevo impulso a sus ventas.

16 'POKÉMON RANGER'

El mundo Pokémon cambia de estilo y pone al jugador a proteger a las criaturas salvajes a base de usar mucho el puntero. Una vez más, volvió a convencer a los más jóvenes en DS.

17 'MARIO KART DS'

La velocidad es, probablemente, lo que mejor se le da al fontanero, aparte de las plataformas. Llegó a DS con un gran juego, que no ha parado de llegar a más y más público desde que salió a la venta.

18 'THE LEGEND OF ZELDA'

Phantom Hourglass es una excelente aventura protagonizada por un Link de dibujos animados que debe surcar los mares y que se controla totalmente utilizando la pantalla táctil de la DS.

19 'FINAL FANTASY XII'

El rey de los juegos de rol, fiel a la tradición, se comió el mercado con este capítulo para PlayStation 2.

20 'PRO EVOLUTION SOCCER 2006'

La presencia en la lista de este juego para PS2 en su edición normal (no económica) demuestra la buena salud de la serie de juegos de fútbol de Konami, a la que Fifa no quita el reinado.

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Los juegos de antes eran más difíciles

Uno de los últimos juegos que me he terminado ha sido *Heavenly Sword*, y la verdad es que me gustó bastante. Las fases de proyectiles, por ejemplo, que al principio confunden un poco por el control, me acabaron enganchando bastante.

Es cierto que el juego es corto, se acaba en unas pocas horas, pero creo que tiene un fallo aún mayor: es muy facilón. No hay vidas y no hay continuaciones, pero da igual que mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control, que nunca está a más de dos o tres minutos hacia atrás. Estas características son típicas de la mayoría de juegos actuales y, a menudo, nos llevan a decir que los juegos de antes eran más difíciles, lo que contribuía a que tuviesen una vida más larga.

> **Da igual que** *mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control*

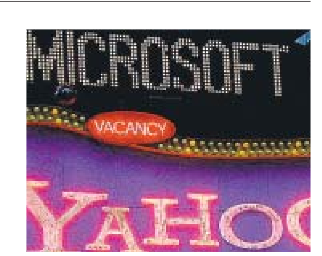
Hace años no existía eso tan cómodo de guardar partida, las vidas y las continuaciones estaban muy limitadas y los checkpoints solían reducirse a uno por fase o subfase. Por muy torpe que se sea siempre es posible avanzar, aunque sea renqueando entre un checkpoint y otro.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

20 SEGUNDOS

Yahoo vuelve a decir no a Microsoft

El portal estadounidense Yahoo sigue pensando que los más de 44.000 millones de dólares que el gigante del *software* ofrece por la empresa no valoran la compañía como ésta se merece.



Nokia lo intenta de nuevo con los juegos

La compañía finlandesa Nokia ha relanzado su plataforma NGage con nuevos juegos, compatibilidad con dispositivos portátiles y más oferta *on line*.

Joost, sólo para EE UU

La tele *on line* de los creadores de Skype abandona otros mercados internacionales.

El dominio pizza.com, de 12 € a 1,7 millones



La dirección de Internet *pizza.com* se ha convertido en uno de los dominios más rentables de la historia. El estadounidense Chris Clark lo adquirió en 1994 por poco más de 12,8 euros y acaba de anunciar su venta por 2,6 millones de dólares (más de 1,7 millones de euros). El afortunado vendedor celebró la operación comiendo pizza con su familia. Hasta ahora, la venta de dominio más alta ha sido la de *sex.com*, por más de 11 millones de dólares.

El ADSL rural es diez veces más lento

Navegar por Internet desde el campo con ADSL rural es diez veces más lento que hacerlo con el ADSL convencional en las zonas urbanas; además, es bastante más caro, según un estudio de Adslzone.net en el que se han analizado 18.000 conexiones de ADSL rural.

Un gran móvil que pesa 22 kilos

Lo ha creado un japonés y es una réplica del Nokia 6670 621 veces más grande que el original. No vibra, pero sirve para hacer llamadas.



Dos millones de euros para Red Karaoke

La página web creada por el español Miguel Ángel Díez Ferreira ha logrado financiación para seguir creciendo en el extranjero y va a ser rediseñada. Quienes se atrevan a cantar podrán grabarse ahora en vídeo para compartirlo con los amigos.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Windows XP SERÁ HISTORIA EN TRES MESES

Microsoft ha confirmado que el 30 de junio **dejará de vender** a los fabricantes de ordenadores este sistema operativo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Windows XP es el sistema operativo que hace tan sólo dos años utilizaban 400 millones de personas, según datos de la consultora IDC. Una cifra que Microsoft pretende reducir favoreciendo la transición a Vista, el sistema lanzado en España a principios de 2007 y que ya viene instalado en la mayoría de ordenadores.

Desde el 30 de junio será casi imposible encontrar un ordenador con ese *software*, pues Mifcrosoft ha decidido dejar de proporcionar XP a los fabricantes a partir de esa fecha. Quedan pues poco más de tres meses para que XP pase a la historia.

Aun así, habrá una excepción: los fabricantes de ordenadores baratos, aquellos que rebajan sus características técnicas para ofrecer un precio asequible, normalmente por debajo de los 500 euros, podrán seguir utilizando Windows XP hasta 2010. Una decisión que lleva implícito el mensaje de que Vista, el nuevo sistema operativo del gigante del *software*, no está preparado para ordenadores de poca potencia.

Miles de firmas

En la Red existe incluso un movimiento para 'salvar' al sistema operativo de Microsoft de la quema. Uno de sus impulsores es la publicación electrónica *Infoworld*, que ha creado el sitio web *Salvemos a Windows XP*.

La campaña defiende que la sustitución de XP por Vista no es una opción, sobre todo para las empresas, que han decidido no instalar este sistema en la mayoría de los casos. Más de 100.000 personas han firmado ya pidiendo al gigante del *software* que no mate a su sistema operativo.



Escritorio de Windows, paquete del sistema operativo y gráfico de la campaña de Infoworld.

Y DESPUÉS, ¿QUÉ PUEDO USAR?

SEGUIR CON MICROSOFT
Windows Vista

Vista es el sucesor natural de XP. Lanzado al mercado a principios de 2007, es difícil encontrar ya ordenadores que no lo traigan instalado por defecto. Para usarlo necesitarás un ordenador gráficamente potente. El *hardware* más antiguo puede darte algún problema, pero en general la transición es sencilla.

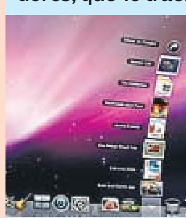


ALTERNATIVA LIBRE
Ubuntu

Un sistema operativo basado en el *software* libre, gratuito y que se renueva cada seis meses para incorporar nuevas funcionalidades. Por fin una forma de hacer funcionar tu ordenador con una distribución de Linux y, además, de manera sencilla y comprensible para quienes no son expertos en informática.

EL SALTO A APPLE
Mac OS Leopard

El sistema operativo de Apple gana puestos poco a poco en los últimos años. Sus ordenadores, que lo traen preinstalado, se venden cada vez más por su estabilidad y su usabilidad. Además, atrae a muchos usuarios seducidos ya por otros productos de *hardware* de la marca de la manzana, como el iPod.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... quién utiliza Internet

La mitad de los españoles acceden a la Red, pero un 8% no sabe lo que es

El último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) lo deja claro, la brecha digital sigue existiendo. El 49,6% de los españoles se declaran usuarios de Internet, y el 65% de ellos se conectan casi todos los días. Pero un 8% no sabe qué es. ¿Motivos? No les interesa o no les resulta fácil conectarse.

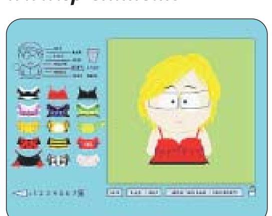
Los que sí usan la Red se declaran mayoritariamente usuarios de buscadores, un servicio al que le siguen el *e-mail* y las descargas. Y en torno al 80% recibe correos no solicitados, el molesto *spam*. **P. F.**



DOS CLICS

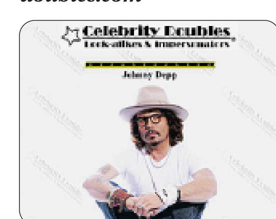
A lo South Park

Si eres un fanático de la serie de dibujos animados *South Park*, en esta web puedes crear un personaje a tu imagen y semejanza. *www.sp-studio.de*



Dobles de famosos

¿Vas a montar una fiesta y no tienes dinero para invitar a los famosos? No te preocupes, ¡invita a sus dobles! *www.celebrity-doubles.com*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

¿QUÉ TIENEN ESTOS miniportátiles?

Llegan los ordenadores **ligeros, pequeños y muy, muy baratos.** Uno de ellos es de la firma española Airis

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

La expectación que creó el ordenador de los 100 dólares, destinado a países pobres, reveló que en las naciones desarrolladas también hay mucho interés por portátiles que, aunque no tengan la potencia de los modelos más modernos, sean pequeños, ligeros y baratos.

Y los fabricantes se pusieron manos a la obra, creando ordenadores que puedes llevar en el bolso y por los que no tendrás que pagar más de 500 euros. Asus fue la primera, con su Eee. HP acaba de presentar el MiniNote 2133, y la española Airis pondrá a la venta este mes la serie Kira.

Los dos primeros aún tardarán en comercializarse en España, pero antes de que lleguen no está de más comparar sus características.



JORGE PARÍS

Comparando el Eee PC con otro portátil tradicional (arriba). A la derecha, de arriba abajo: el Airis Kira, el HP Mini Note 2133 y el portátil de 100 dólares.

PRECIO

Asus → Se vende en EE UU entre 300 (190 euros) y 400 dólares (250 euros).
HP → Desde 500 dólares (315 euros). Tanto este modelo como el Eee podrían ser algo más caros cuando se pongan a la venta en España.
Airis → De 299 a 289 euros, según el modelo.

SISTEMA OPERATIVO

Asus → Linux. En la segunda generación, también XP.
HP → Linux en las versiones baratas y Vista en las caras.
Airis → Puede adquirirse con Linux o Windows XP.

ALMACENAMIENTO

Asus → No usa discos duros con partes móviles, sino una memoria sólida (consume menos y es más silenciosa al no necesitar ventilador) de 2 o 4 gigas de capacidad.
HP → Memoria sólida de 4 gigas y disco duro de 160 en las versiones más altas.
Airis → Memoria sólida de 2 o 4 gigas o disco duro de 40 gigas.

MEMORIA RAM

Asus → De 512 a 1.024 megas preinstalados y ampliables.
HP → De 512 megas a 2 gigas.
Airis → De 512 a 1.024 megas.

PESO

Asus → El Eee PC pesa menos de 900 gramos.
HP → El MiniNote pesa 1,1 kg, o 1,4 kg si usas la batería especial que se vende aparte.
Airis → Los portátiles de la serie Kira pesan entre 1,1 y 1,2 kilos, dependiendo del modelo que elijas.

PANTALLA

Asus → Siete pulgadas con resolución de 800×600.
HP → 8,9 pulgadas con resolución de 1.280 píxeles.
Airis → Pantalla TFT de 7 pulgadas que permite trabajar a una resolución de 1.024×768.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Airis → Tiene *webcam* y se vende en varios colores.
HP → Acabados metálicos.
Asus → Es el más veterano y está pendiente de renovación.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Internet y su crecimiento

El número de sitios web no deja de crecer, y lo hace cada vez más rápidamente



¿Cuántas páginas web existen? Dar una respuesta exacta es imposible. Primero, por la continua y acelerada expansión de la red, en constante crecimiento. Y segundo, porque para realizar esa medición, primero hay que definir lo que es un sitio de Internet. Los expertos en la materia suelen considerar para realizar estas mediciones que un sitio web es todo servidor que está activo y responde a una solicitud desde un navegador. Desde que Tim Berners Lee creara el primero de ellos, en diciembre de 1990, el crecimiento ha sido cada vez más veloz. Según los datos recogidos por Pingdom y la consultora de seguridad en Internet Netcraft, un año después la cifra se había multiplicado por diez. En un año sólo se crearon nueve sitios web nuevos, lo que no hubiera supuesto a los buscadores –si hubieran existido entonces– ningún problema para encontrar lo que el internauta necesitase.

En 1992 ya eran 50 las páginas existentes, que pasaron a ser 130 en junio de 199 y más de 2.700 en junio de 1994; superaron las 20.000 en junio de 1995 y las 100.000 en enero del 96. Y de ahí a la multiplicación constante de la población de la Red. Netcraft señala que en marzo de 2008 existían 162.662.054 sitios web. En el mes anterior se habían creado cuatro millones de páginas nuevas, siendo Google y su gestor de *blogs* Blogger uno de los mayores responsables. Sólo bajo ese servicio se crearon en marzo más de 800.000 sitios web nuevos. Otro gran agente del crecimiento de Internet es MySpace, con cerca de 200.000 nuevas páginas al mes. Los *blogs* y las redes sociales se perfilan así como fundamentales en la explosión que el tamaño de la Red ha sufrido precisamente desde que crear páginas está al alcance de cualquiera, con herramientas como las antes citadas. No es de extrañar que el número de sitios se haya duplicado desde junio de 2006, cuando ya había 80 millones. **P. F.**

20 SEGUNDOS

Menos 'software' sin licencia

La venta en tiendas de *software* de Microsoft sin licencia descendió en 7,7 puntos en 2007 y se situó en el 37,4% de las tiendas visitadas por la compañía, según los datos facilitados ayer por el director del desarrollo de la propiedad intelectual de Microsoft, Txema Arnedo. Según explicó, esta reducción se debe al esfuerzo realizado por parte de las asociaciones de distribuidores a la hora de informar al usuario final de que es posible que el *software* que está en su ordenador no tenga licencia alguna.

Google, contra la pornografía

Google rastreará y bloqueará cualquier imagen de pornografía infantil o abusos a menores que detecte en la Red. Para ello ha adaptado el *software* que utiliza YouTube.

Portabilidad en la telefonía fija

La competencia entre las firmas de telefonía fija y ADSL hizo cambiar de compañía a más de 200.000 clientes entre enero y febrero, un 50% más que en el mismo periodo de 2007, según la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones.

La tienda de la Play se renueva

La tienda *on line* PlayStation Store ha estrenado imagen, sistema de navegación y funciones y contenidos descargables.

Leer el correo de los empleados

Australia estudia una legislación antiterrorista que permitiría a algunas empresas leer el correo de sus empleados.

PASO A PASO

D.G.

CÓMO USAR EL NUEVO PHOTOSHOP GRATUITO

El mes pasado, Adobe presentó Photoshop Express, la versión gratuita y *on line* de su conocido editor de imágenes. Esta aplicación, que puede utilizarse sin problemas, aunque aún esté en periodo de pruebas, tiene 2 GB de capacidad y necesita Flash Player 9 para funcionar. Compite con otros editores como Picnik.

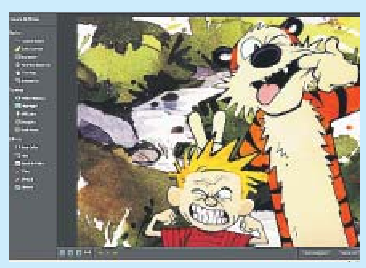
1 CONSEGUIR UNA CUENTA. Escribe en la barra de tu navegador la dirección *www.photoshop.com/express/landing.html.* Una vez en la web, haz clic sobre el botón **Join Now** y rellena el formulario con tus datos. Es importante que escribas una dirección de correo electrónico válida, ya que te enviarán un *e-mail* de confirmación que servirá para activar tu cuenta. Otra posibilidad es pulsar sobre **Test Drive** en vez de sobre **Join Now** para probar la aplicación antes de darte de alta.



2 OPCIONES PRINCIPALES. Una vez dado de alta, Photoshop Express te presenta tres grandes apartados: **My Photos** (donde aparecen las fotos que vayas subiendo a la web), **My Gallery** (las fotografías clasificadas en álbumes personalizados) y **Browse** (un lugar desde el que acceder a los álbumes de otros usuarios y desde donde otros verán los tuyos).



3 EDITAR LAS FOTOS. Haz clic sobre **Upload Photos** y selecciona la imagen que quieres subir. Una vez subida, bien situando el cursor sobre ella o bien acudiendo a **Edit Photo,** accedes a las opciones de edición (de momento sólo en inglés). La imagen aparece en grande en el centro y las herramientas en una columna a la derecha divididas en: básicas, ajustes y efectos. También es posible convertir la foto en fondo de escritorio.



4 TODAS LAS OPCIONES. Las posibilidades son mucho más reducidas que en el Photoshop tradicional, pero Photoshop Express ofrece lo suficiente para trabajar con imágenes en web. Además de las imprescindibles funciones de recortar, rotar y redimensionar las fotos, permite aplicar diversos efectos de distorsión y variación del brillo.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

MARIO PISA EL **acelerador** EN LA NINTENDO Wii

La saga 'Mario Kart' se estrena en esta consola **con un volante especial** y con un modo de juego 'on line'



Mario, Luigi y compañía corren en 32 circuitos, con varios vehículos. Se puede competir con jugadores de todo el mundo vía Wi-Fi.

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Mario, el personaje más conocido de los videojuegos, se hizo famoso gracias al género de las plataformas (avanzar e ir saltando), pero después ha probado casi todos los tipos de juego: lucha, tenis, rol, puzles... y uno que le ha dado casi tanto prestigio como sus aventuras: las carreras.

La saga *Mario Kart*, que ya ha vendido más de 33 millones de unidades en todo el mundo, ha llegado a Wii dispuesta a repetir el éxito de sus anteriores entregas. Para ello mantiene el espíritu desenfadado de siempre y añade nuevos personajes, circuitos (habrá 16 nuevos y 16 clásicos), objetos y modos de juego. En cuanto a los vehículos, además de los nuevos diseños, la gran novedad es la incorporación de motos.

Además de la ampliación de contenidos, también hay características exclusivas para Wii, como el *Wii Wheel*, un periférico con forma de volante. Los más conservadores podrán prescindir de él y utilizar el mando y el nunchako, un controlador convencional, e incluso el mando de la vieja GameCube.

La otra gran apuesta de *Mario Kart Wii* es el modo multijugador, que gracias a la conexión Wi-Fi permite jugar hasta con 12 personas de cualquier parte del mundo a la vez. Para fomentar la competición, Nintendo propondrá regularmente retos a los jugadores, como por ejemplo, conseguir el mejor tiempo en un determinado circuito y con unas determinadas condiciones.

Mario vende, sus juegos de karts venden y la Wii vende, así que Nintendo confía en que *Mario Kart Wii* se convierta en el título más exitoso de la serie.

NUEVO CONTROLADOR



Un juego al estilo Wii

Mario Kart Wii incluye un periférico con forma de volante, el *Wii Wheel*, que aprovecha todas las características de control de la videoconsola: permite manejar los karts girando el mando a izquierda y derecha.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.mariokart.com/wii/***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Los zombis negros

El nuevo capítulo de la saga de zombis de *Resident Evil 5* se ha convertido en uno de los juegos más esperados de la nueva generación. ¿Qué podemos esperar de este juego? Pues cientos de zombis, disparos y explosiones a diestro y siniestro, gráficos de gran calidad... y acción de primera en tercera persona. Vamos, prácticamente lo mismo que ya vimos en *Resident Evil 4*, pero con Chris Redfield como protagonista, en vez de Leon Kennedy.

Aparte del cambio de personaje, este *Resident Evil* también cambia de escenario. Ahora, en vez de en España, la acción se desarrolla en África, por lo que los infectados son negros... ¡Polémica servida! Según N'Gai Croal, de *Newsweek*, Capcom debería tener cuidado con la imagen que ofrece este juego. «El problema no es que haya zombis negros –explica–, sino la cantidad de elementos relacionados con la imaginería racista».

> **El problema es** *la cantidad de elementos de la imaginería racista*

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET O EN LOS FOROS

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza»

Hal es un esqueleto robótico que multiplica tu fuerza y capacidad de movimiento. Está destinado a personas con lesiones o minusvalías.

El invento tiene un gran potencial, muchos enfermos pueden beneficiarse de esa fuerza extra que no les concede su físico. Seguramente, muchos podrían llevarlo bajo la ropa y vivir una vida medio normal, al menos en apariencia. *Is.*

Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza. *Gonzalo.*

La simbiosis hombre-maquina. Ya veo robocops para el futuro. Lo van a tener chungo los cacos. *Ernst.*

Y cuando el traje falle, los 100 kilos que estarás levantando se te vendrán encima y te matarán... Buena maquina para suicidarte. *Japón.*

Pues me alegro. Está claro que la ciencia ficción es muy probable que al final se materialice. De hecho, así ha sido desde Julio Verne. *Luzzz.*

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

A eso se le llama exoesqueleto. La idea no es nueva. Quizá si lo sea nueva esta implementación. *P de peleznas.*

VIDEOJUEGOS

Un día gratis de *World of Warcraft* por la caída de servidores. Es una compensación por la larga caída del pasado 8 de abril. Se produjeron muchas reclamaciones de los usuarios.

Sé de gente que durante la caída del servidor español se crearon personajes en servidores extranjeros para poder seguir jugando mientras durara el apagón. *Popocatepelt.*

El día gratis es algo que Blizzard viene haciendo desde hace ya más de tres años cuando hay problemas en algún servidor. *Parrak.*

A este juego le llamo yo el quita amigos. La gente deja de salir a la calle. *Melillense.*



DOS CLICS

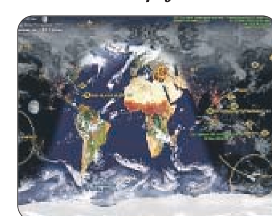
Una cita puntual

Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta

Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

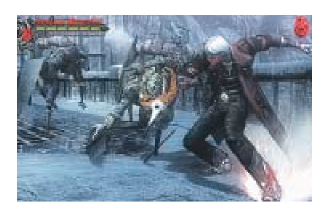
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.



Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.



Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.



Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros*.



Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

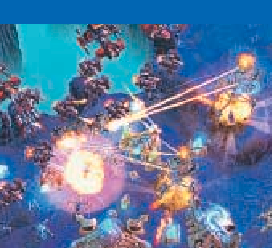
'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

CAJA DE HERRAMIENTAS

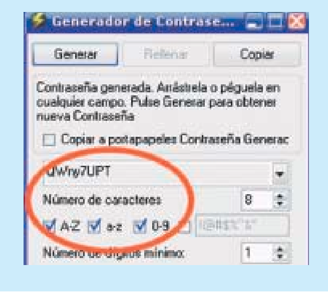
PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.



FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los ha registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvemos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa, portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*



LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). 2 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). 3 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). 4 'FIFA 08' (PS2). 5 'Singstar Latino' (PS2). 6 'Los Simpson' (PS2). 7 'Buzz: El Gran Reto' (PS2). 8 'Singstar Pop Hits' (PS2). 9 'Commandos Strike Force' (PS2). 10 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

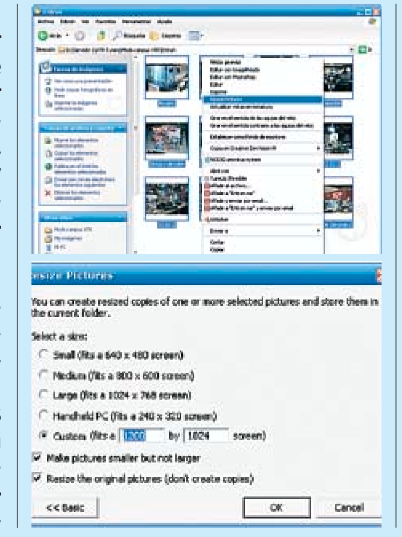
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK.*

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail.* Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

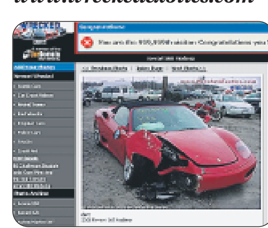
Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*



Accidentes de lujo

En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo

Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

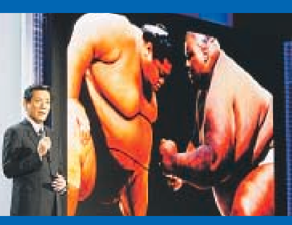
Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que ronquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas

Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide

El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente

El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy 'friki'?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead,* deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. ***Una.***

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? **Yepayepa3.***

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. ***Mki.***

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft... **X25.***

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. ***Sephiroth.***

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... ***Ertaky.***

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. ***Ksh.***

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout*, para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda*: *Ocarina of Time*, para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout, Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man, Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms.*

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **3** **'True Crime: New York City'** (PS2). **4** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **5** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **6** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **'Ratatouille'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.

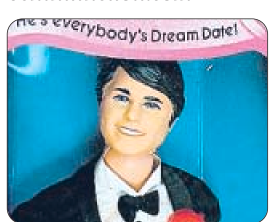




MEMORIA CON BACKUP *ON LINE.* Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.


DOS CLICS

Un homenaje a Ken
El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... *www.manbehindthedoll.com*



Error gramatical
Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. *www.mondarinas.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.20minutos.es

ALTO CONSUMO, BAJA producción

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

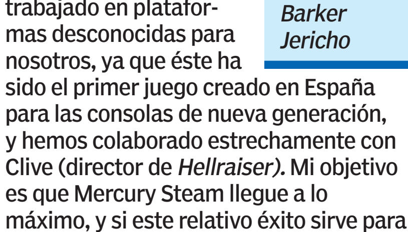
Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

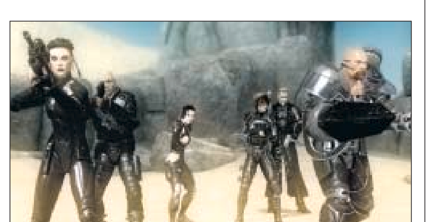
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

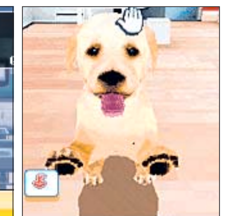
«En España hay muchísimo talento creativo»



Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»

Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».



LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'True Crime: New York City' (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). **5** 'Gran Turismo 4' (PS2). **6** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **7** 'Singstar Latino' (PS2). **8** 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). **9** 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). **10** 'Ratatouille' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid*, al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

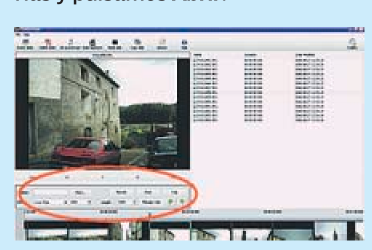
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides.** Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir.**



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length.**

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect.**

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption.** En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply.**

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS
HD-DVD

Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.

CON APOYO DE LA PS3
Blu-ray

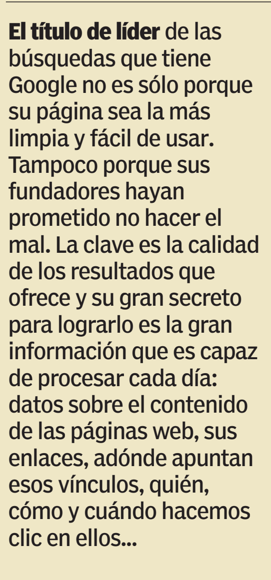
Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google



Procesa millones de datos cada día



El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.

CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.





SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.





DOS CLICS

Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. *http://paginaenblanco.iespana.es/*



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. *www.quemundo.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA CREACIÓN colectiva DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporten sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre. Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... *RepolloConLacitos.*

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... *Tronka.*

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. *Velillero.*

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. *HateWindows.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

Download your converted file

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download**. Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega.... **CREA TU BANDERA**

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS **se renuevan** EN *20MINUTOS.ES*

El **canal de tecnología** de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de *20minutos.es* ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que *20minutos.es* ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, *20 minutos* pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG
'20 hit combo'
Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).

BUSCADOR
Todos los juegos
Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.

ÚLTIMOS ESTRENOS
¿Cuándo sale?
Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Gran Turismo 4', platinum (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum (PS2). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **8** 'FIFA 08' (PS2). **9** 'Ratatouille' (PS2). **10** 'Tekken 5' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.

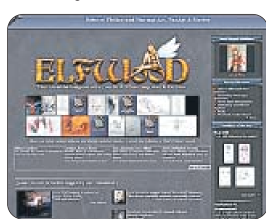






Reino de fantasía

Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar, Dragonlance, Reinos Olvidados...* *www.elfwood.com*



El mundo al revés

Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés. *http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.



Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés.* Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

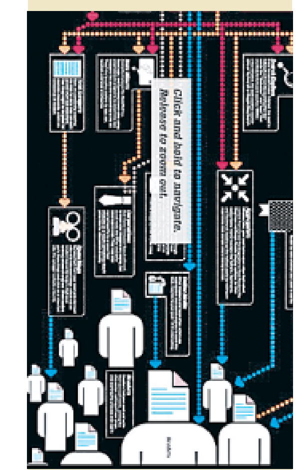
Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.

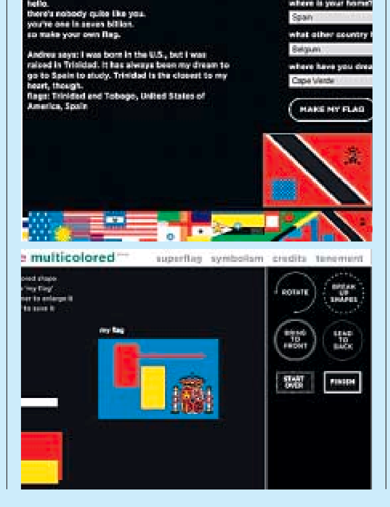
PASO A PASO
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

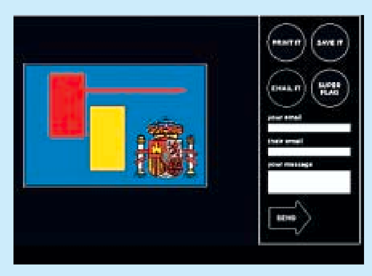
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over,** y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish.** Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña **(Print it)** o mandarla por correo electrónico **(Email it).** Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km² de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

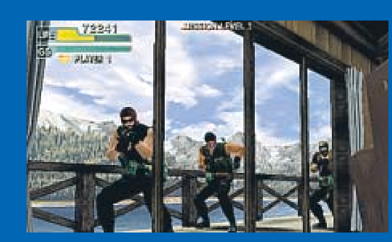


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

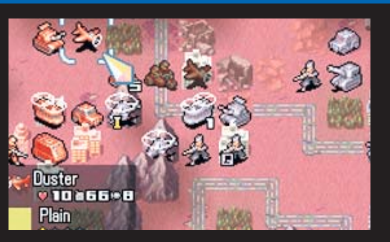
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y Flo son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo.

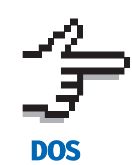
¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

> **El elemento** *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



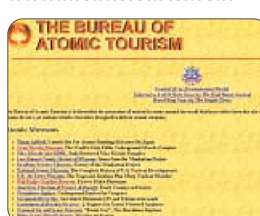
T O D O S O B R E E L
O C I O T E C N O L Ó G I C O
MIÉRCOLES 6 DE FEBRERO DE 2008



DOS CLICS

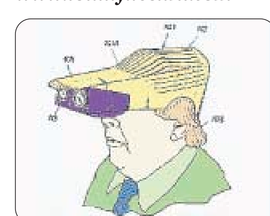
Viajes radiactivos

Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes. *www.atomictourist.com*



Patentes muy raras

Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos! *www.totallyabsurd.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE mil demonios

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.



Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO



Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger,* de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

> **Hay originales** *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

PASO A PASO

P. F. D.

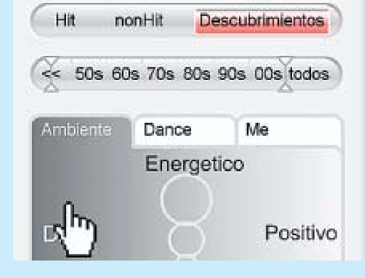
ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

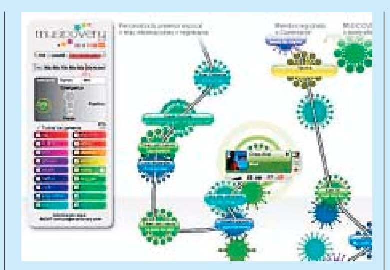
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos*. También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS **tienen** UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

20minutos.es (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.



Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



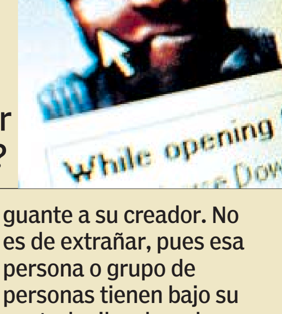
Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años el *blog* era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. P. F. D.

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.



DOS CLICS

Para San Valentín

Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados. *www.poemasdeamor.org*



Igualito, igualito

Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

BASTANTE MÁS QUE **teléfonos**

El **Mobile World Congress** ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

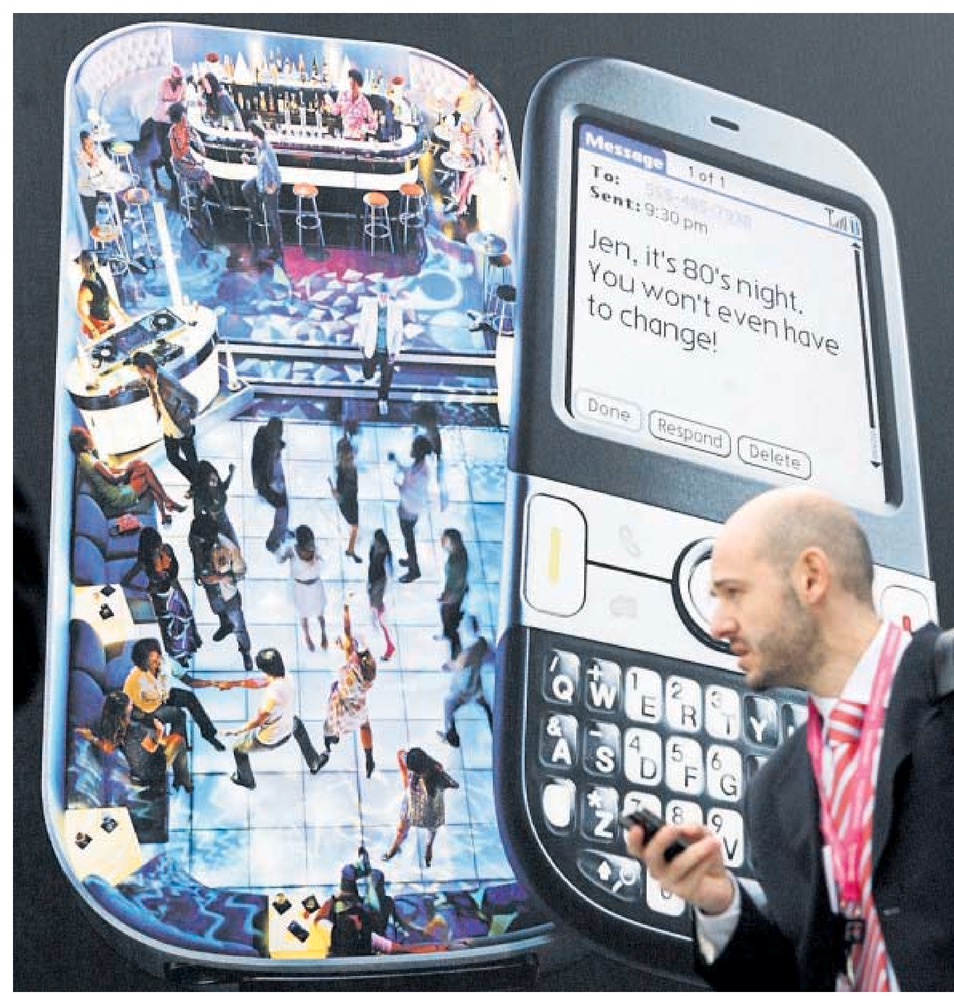
Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.



A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.



RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



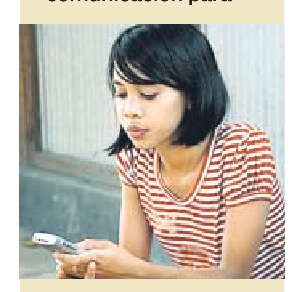
EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). **PABLO F. D.**

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El **ocio electrónico para móviles** no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE
El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

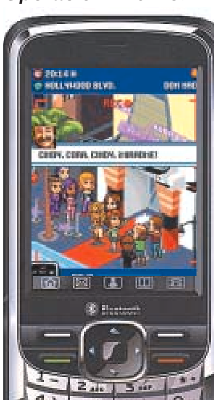


ANATOMÍA DE GREY
Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008
Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

PASAPALABRA
El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR
Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo.*



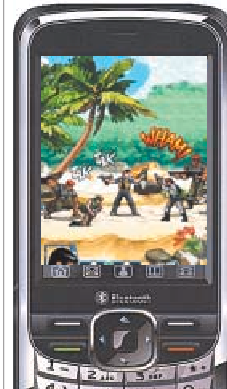
ROCK 'N' BLOCK
Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.



S. MAH JONG QUEST
Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong.*



XIII 2
Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.





CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



DANI *González*
20 HIT COMBO

Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

> **Soy incapaz** *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es



DOS CLICS

Pantallazo de error

¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso

Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

EL Blu-ray GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, con defensores como la japonesa Matsushita (Panasonic).

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

El 'remake' *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET



VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. ***El Vengador Tóxico.***

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de **carcasas múltiples** fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.



Como móvil para niños.



Para los ejecutivos.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.



Funda con MP3.



GPS para la bicicleta.



Reproductor de MP4.



Como una minicadena.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras



El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code

El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. **D. G.**

PASO A PASO

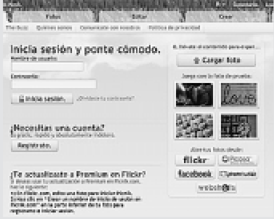
D. G.

EDITA FOTOS ‘ON LINE’

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



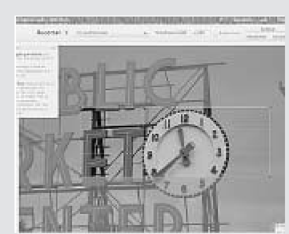
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





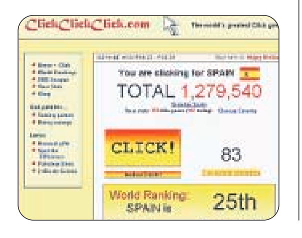


DOS CLICS

Guerra de clics

Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!

www.clickclickclick.com



Piano temático

Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.

www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

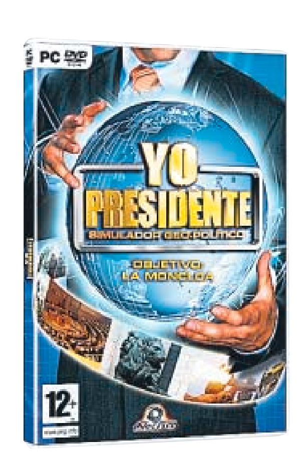
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES! En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.



blogs 2.0



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.

Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?

Estas fusiones *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? *Cbc.*

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. *Fer.*

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. ***Manolo.***

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. ***Manowar.***

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. ***Frikipandi.***

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. ***Ocle.***

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA



TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

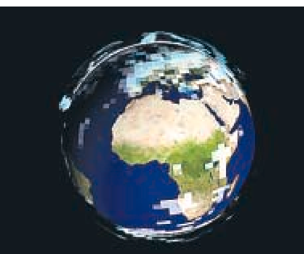
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

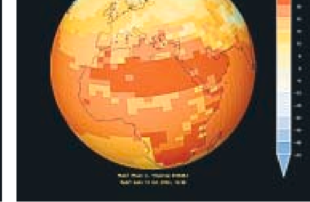
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

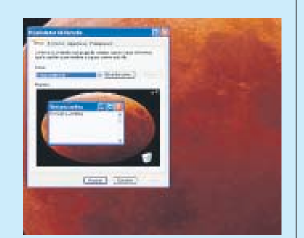
600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



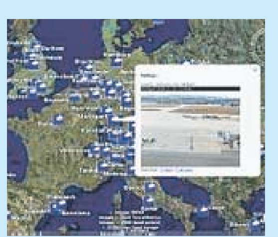
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar.**



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar**, para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetaplutón.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic.* 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.



DOS CLICS

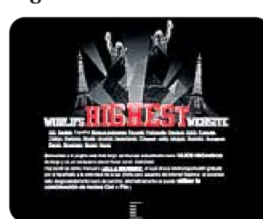
Traduce a Pikachu

Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. *http://pikachize.eye-of-newt.com*



La web más larga

Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. *www.worlds-highest-website.com/es*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

TAN **perdidos** COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.

Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

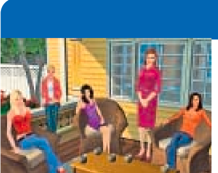
Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.

'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.



'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

'Intros' infinitas

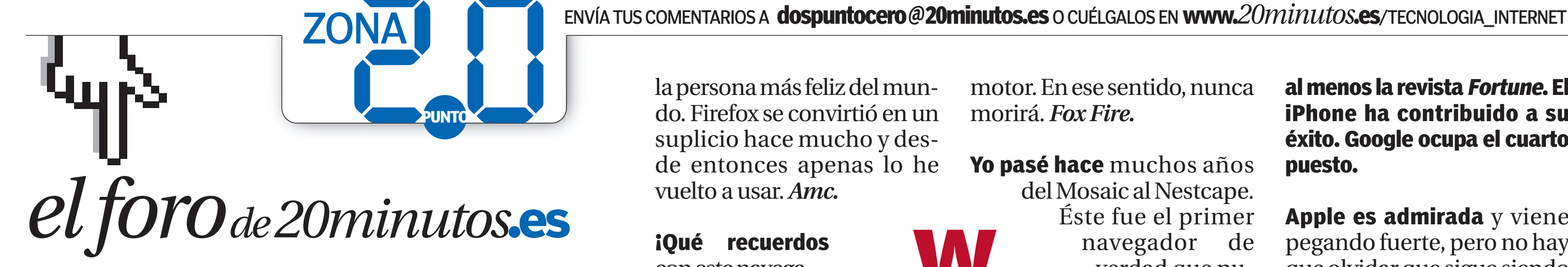
Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia, con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/tecnologia_internet**

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. ***Juagals.***

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*

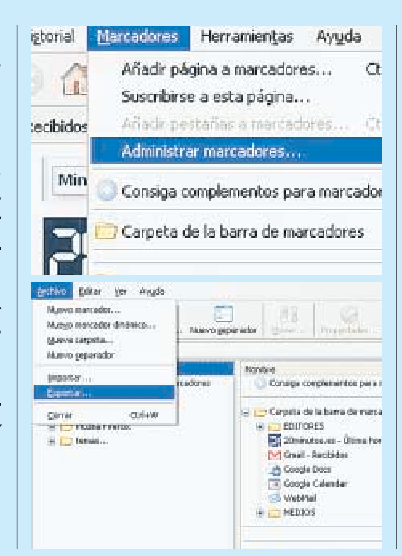
PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

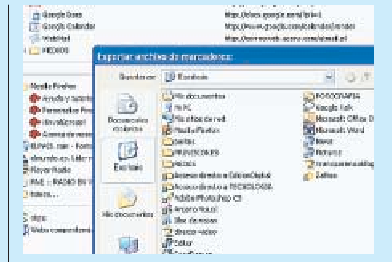
1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.



5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

TECNOLOGIA

MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La edición de vídeo, texto, imágenes y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

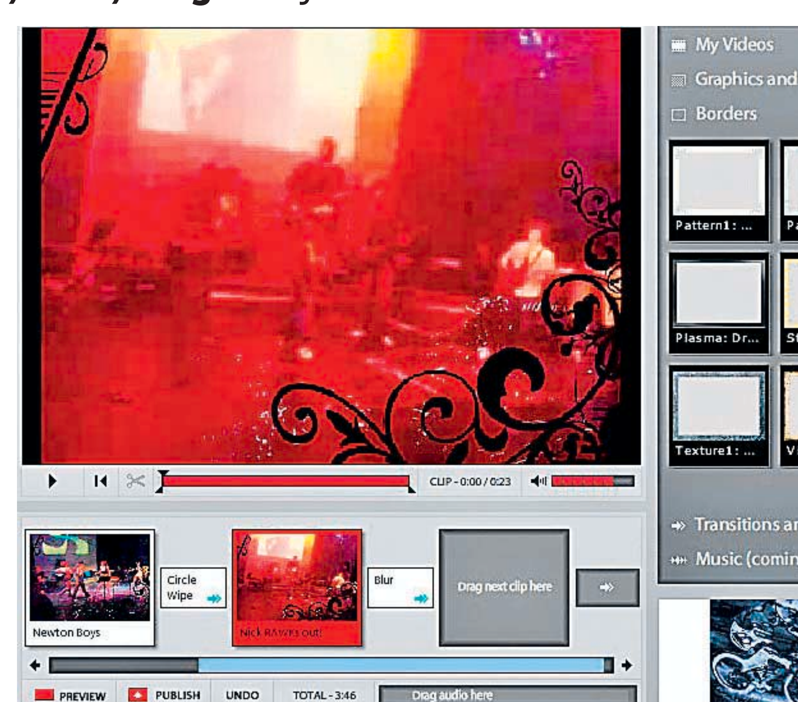
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com)*, que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com)*. Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com)*. Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. P. F.



CACHARRERÍA



UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam.* 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Altec para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeloo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.

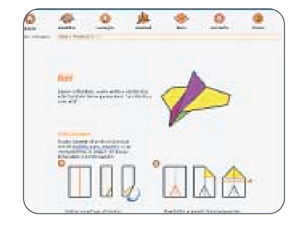




ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.



Avioncitos de papel
Si te gusta la aeronáutica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa
Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL TRIUNFO DEL 'famoso digital'

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs*, en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



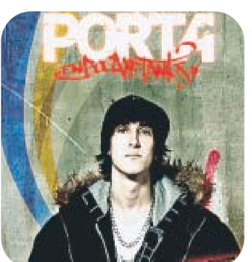
EL KOALA
Un corral en Internet

Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.



RODOLFO CHIKILICUATRE
«Consulta mi 'Tuiter', ¡loco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame*, o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.



PORTA
«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos*. Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA
El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír*. Es el tercero más visto.





GOOGLE YA PUEDE comprar DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line*, con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line*.

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War*, *Bioshock*, *Dead Rising*, los *PGR*, *Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto 'Un portátil por niño' se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Er jambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

● VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

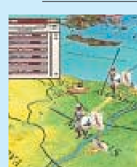
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

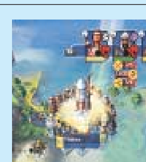


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

● PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.

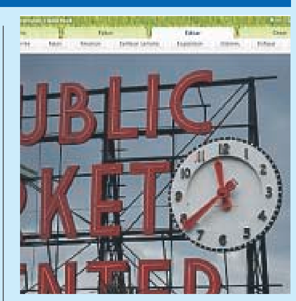


1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

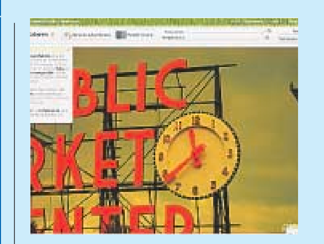
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).



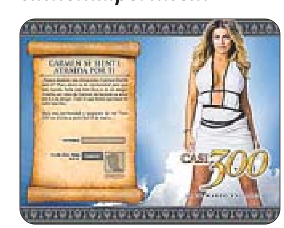




DOS CLICS

Pasión en la Red

Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. *www.carmenesta-cachondaporti.com*



Tu peso espacial

En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! *www.explorato-rium.edu/ronh/weight*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LA Wii DESENFUNDA EL sable láser

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

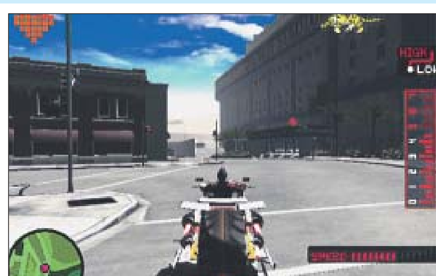
En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/***

TECNOLOGÍA

EL navegador DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows
APPLE



DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line)* basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

PASO A PASO

PABLO F. D.

DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

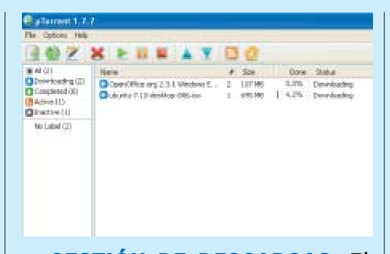
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dírigete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los **reproductores portátiles de música en MP3** han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

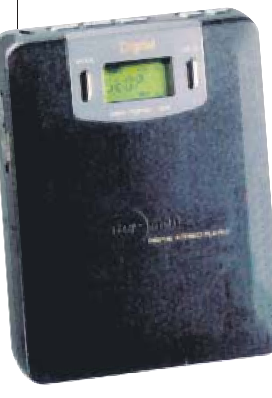
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 MPMan F10. Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 Nomad J. La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 Apple iPod. Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.

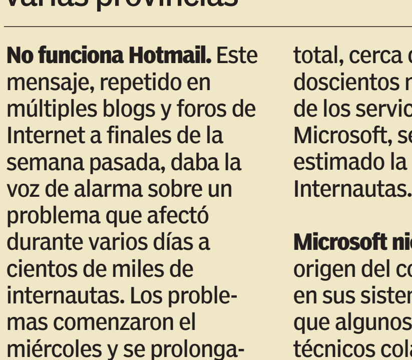


UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología puede encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.




DOS CLICS

Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

ACCIÓN **mitológica** Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.



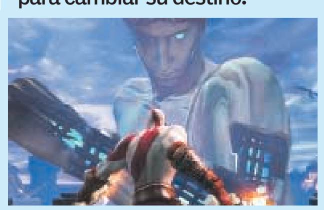
Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.



'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***



blogs 20
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

> **No entiendo** *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*



ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

● TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES **sin disco duro** YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

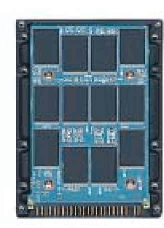


El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo de estado sólido (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

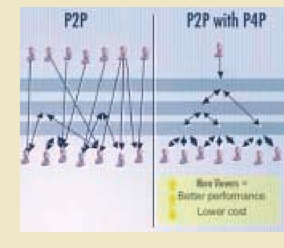






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. P. FERNÁNDEZ



T O D O S O B R E E L

O C I O T E C N O L Ó G I C O

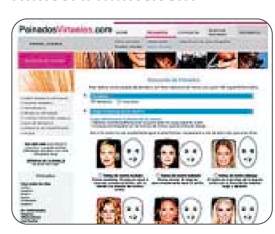
MIÉRCOLES 2 DE ABRIL DE 2008



DOS CLICS

Cambia tu pelo

Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. *www.peinadosvirtuales.com*



Arte con chicles

Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. *www.gumart.com*



BÁJATE MÁS DE 40.000 PROGRAMAS EN *20minutos.es*

Los hay de todo tipo: educativos, antivirus, de sonido, vídeos, descargas para móviles...

ENTRA DIRECTAMENTE EN... http://descargar.20minutos.es

O ACCEDE DESDE *20minutos.es*

VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL 'PRO' SE VUELVE estratégico

La Wii permite jugar al fútbol con un 'Pes 2008' adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

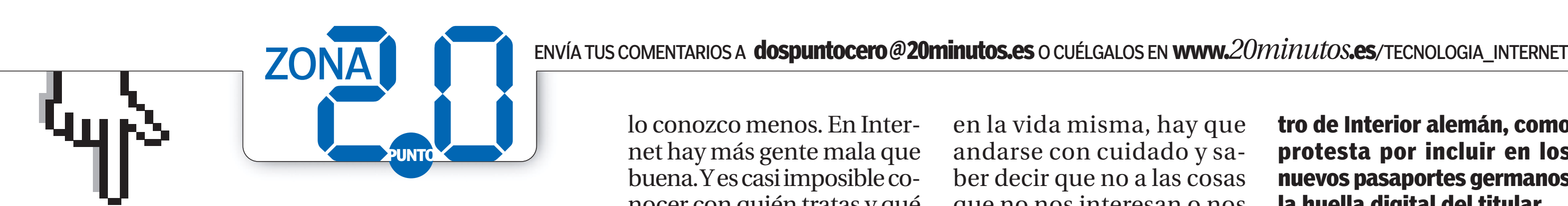
Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL 'PRO EVOLUTION SOCCER' CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas»

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles, tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

Por qué se bloquea Windows Vista

En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.



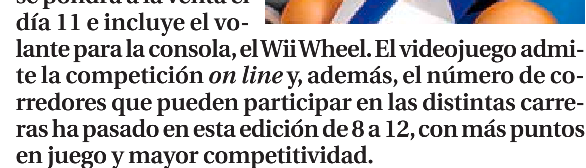
Ataque a epilépticos

Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.

El inventor del móvil y el hombre biónico

Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii



Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.

Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres

El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.

Compresión de sonido hecha en Andalucía

La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.



15 años con el 'spam'

Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS redes P2P SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

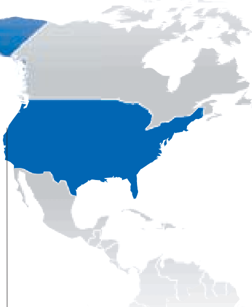
Multados por descargar

El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO



REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.

EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.

SIN LUCRO NO HAY DELITO

La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la tele y las nuevas pantallas

Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.



La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. P. F.

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

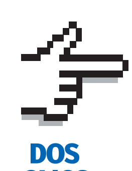
EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.



RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

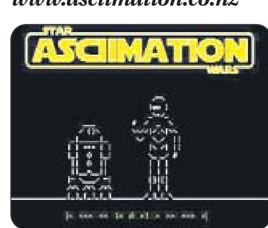
DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.





Código Star Wars

Si te gustan las animaciones en formato Ascii, aquí tienes varias escenas de las películas de *Star Wars* creadas con este código. *www.asciimation.co.nz*



La historia más rara

Con mucho humor y altas dosis de imaginación, en la Inciclopedia podrás leer y reescribir la historia como más te guste. *www.inciclopedia.wikia.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LAS consolas, EN SU MEJOR MOMENTO

La industria del videojuego ocupa ya el **54% del ocio audiovisual** y llegó en 2007 a los 1.454 millones de euros

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El consumo de videojuegos sigue su crecimiento imparable en España. En 2007 alcanzó los 1.454 millones de euros, según datos de aDeSe, la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento. Esta cifra representa un incremento de más del 50% respecto a 2006.

Este enorme crecimiento hace que el consumo de videojuegos ocupe ya el 54% del total del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. Sólo la venta de *software* ya representa más que esas otras tres áreas de ocio juntas.

Marca histórica

El dato más llamativo de 2007 es que las 3.390.000 unidades de consolas vendidas suponen un crecimiento del 53% respecto a 2006. Es la primera vez en la historia que la venta de consolas supera a la de videojuegos.

Este enorme crecimiento permite mantener las previsiones que señalan que el negocio se duplicará en un mínimo de tres años y un máximo de cinco. Puesto que el avance se ha producido de forma similar en toda Europa, España no ha variado su posición respecto a otros años y revalida el cuarto lugar en el consumo de *software* interactivo y venta de consolas, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

Pese a los datos positivos, aDeSe cita dos puntos negativos que ensombrecen las excelentes cifras: la piratería y la falta de apoyo de las instituciones.

LOS 20 JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2007

'MÁS BRAIN TRAINING'

Los cerebritos ganan la partida

Las ventas de videojuegos para la consola táctil de Nintendo avalan su éxito: once de los veinte juegos más vendidos de 2007 son de Nintendo DS. El primer puesto es para este *Más Brain Training*, la segunda parte del juego de entrenamiento mental que popularizó el género y que ha sido mil veces imitado por otros títulos, tanto para portátil como para teléfonos móviles.

1



2 'BRAIN TRAINING'

Mediante un sistema ideado por el Dr. Kawashima, este juego pretende rejuvenecer la edad cerebral de los jugadores. La DS se coge como una libreta y el puntero hace de lápiz.

3 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

La versión para PlayStation 2 de este superventas del fútbol virtual ocupa la tercera posición de la lista. A pesar de la llegada de la PS3, la Play 2 ha mantenido un ritmo de ventas muy alto.

4 'Wii PLAY'

Un título que reúne nueve sencillos minijuegos diseñados para experimentar las diferentes posibilidades del mando de la Wii. Se comercializó junto a un mando, lo que contribuyó a sus buenas ventas.

5 'POKÉMON DIAMANTE'

Pikachu y el resto de estas criaturas coleccionables siguen teniendo un gran éxito entre los más pequeños. Las ventas de la primera aventura Pokémon de estilo clásico para Nintendo DS así lo demuestran.

6 'NEW SUPER MARIO BROS'

El regreso de Mario al género de las plataformas (avanzar y saltar) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de la Nintendo DS.

7 'SMACKDOWN! VS. RAW 2008'

La nueva fiebre del *pressing catch* no ha llegado sólo a la televisión. El paso de Batista, el Gran Khali y compañía por la PlayStation 2 se convirtió el pasado año en todo un éxito de ventas.

8 'PRO EVOLUTION SOCCER 6'

La salida de la edición económica del *Pro 6* de PS2 fue una buena excusa para que los que aún no lo tenían le echasen el guante.

9 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'



Este *Pro* es el primer juego para PlayStation 3 que se incluye entre los más vendidos de 2007 y el único en la lista del *top 20*.

10 'ANIMAL CROSSING'

El simulador de comunidad *Animal Crossing: Wild World* ha convencido a miles de usuarios de Nintendo DS gracias, en gran parte, a su originalidad y a sus amplias posibilidades *on line*.

11 'FIFA 08'

Los juegos de fútbol arrasaron en 2007 y las ventas de títulos de PS2 también. *Fifa*, el gran rival del *Pro Evolution*, también se convirtió en uno de los juegos más demandados por los usuarios del pasado año. Las mejoras de su edición 08 han contribuido a ello.

12 'BIG BRAIN ACADEMY'

Heredero del estilo *Brain Training*, este juego de la DS de habilidad mental mide el peso de la materia gris.

13 'POKÉMON PERLA'

Videojuego de Nintendo DS complementario del ya citado *Pokémon Diamante*. Las diferencias entre uno y otro se limitan a las criaturas que pueden capturarse y entrenarse.

14 'ENGLISH TRAINING'

La propuesta de aprender inglés a través de la DS ha atraído a muchos jugadores. Sus elevadas ventas corroboran una vez más el triunfo de los juegos dirigidos a un nuevo público.

15 SMACKDOWN! VS. RAW 2007

La versión Platinum (económica) de este juego para PS2 le dio un nuevo impulso a sus ventas.



16 'POKÉMON RANGER'

El mundo Pokémon cambia de estilo y pone al jugador a proteger a las criaturas salvajes a base de usar mucho el puntero. Una vez más, volvió a convencer a los más jóvenes en DS.

17 'MARIO KART DS'

La velocidad es, probablemente, lo que mejor se le da al fontanero, aparte de las plataformas. Llegó a DS con un gran juego, que no ha parado de llegar a más y más público desde que salió a la venta.

18 'THE LEGEND OF ZELDA'

Phantom Hourglass es una excelente aventura protagonizada por un Link de dibujos animados que debe surcar los mares y que se controla totalmente utilizando la pantalla táctil de la DS.

19 'FINAL FANTASY XII'

El rey de los juegos de rol, fiel a la tradición, se comió el mercado con este capítulo para PlayStation 2.




20 'PRO EVOLUTION SOCCER 2006'

La presencia en la lista de este juego para PS2 en su edición normal (no económica) demuestra la buena salud de la serie de juegos de fútbol de Konami, a la que Fifa no quita el reinado.

---

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Los juegos de antes eran más difíciles

Uno de los últimos juegos que me he terminado ha sido *Heavenly Sword*, y la verdad es que me gustó bastante. Las fases de proyectiles, por ejemplo, que al principio confunden un poco por el control, me acabaron enganchando bastante.

Es cierto que el juego es corto, se acaba en unas pocas horas, pero creo que tiene un fallo aún mayor: es muy facilón. No hay vidas y no hay continuaciones, pero da igual que mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control, que nunca está a más de dos o tres minutos hacia atrás. Estas características son típicas de la mayoría de juegos actuales y, a menudo, nos llevan a decir que los juegos de antes eran más difíciles, lo que contribuía a que tuviesen una vida más larga.

> **Da igual que** *mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control*

Hace años no existía eso tan cómodo de guardar partida, las vidas y las continuaciones estaban muy limitadas y los checkpoints solían reducirse a uno por fase o subfase. Por muy torpe que se sea siempre es posible avanzar, aunque sea renqueando entre un checkpoint y otro.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

20 SEGUNDOS

Yahoo vuelve a decir no a Microsoft

El portal estadounidense Yahoo sigue pensando que los más de 44.000 millones de dólares que el gigante del *software* ofrece por la empresa no valoran la compañía como ésta se merece.



Nokia lo intenta de nuevo con los juegos

La compañía finlandesa Nokia ha relanzado su plataforma NGage con nuevos juegos, compatibilidad con dispositivos portátiles y más oferta *on line*.

Joost, sólo para EE UU

La tele *on line* de los creadores de Skype abandona otros mercados internacionales.

El dominio pizza.com, de 12 € a 1,7 millones



La dirección de Internet *pizza.com* se ha convertido en uno de los dominios más rentables de la historia. El estadounidense Chris Clark lo adquirió en 1994 por poco más de 12,8 euros y acaba de anunciar su venta por 2,6 millones de dólares (más de 1,7 millones de euros). El afortunado vendedor celebró la operación comiendo pizza con su familia. Hasta ahora, la venta de dominio más alta ha sido la de *sex.com*, por más de 11 millones de dólares.

El ADSL rural es diez veces más lento

Navegar por Internet desde el campo con ADSL rural es diez veces más lento que hacerlo con el ADSL convencional en las zonas urbanas; además, es bastante más caro, según un estudio de Adslzone.net en el que se han analizado 18.000 conexiones de ADSL rural.

Un gran móvil que pesa 22 kilos

Lo ha creado un japonés y es una réplica del Nokia 6670 621 veces más grande que el original. No vibra, pero sirve para hacer llamadas.



Dos millones de euros para Red Karaoke

La página web creada por el español Miguel Ángel Díez Ferreira ha logrado financiación para seguir creciendo en el extranjero y va a ser rediseñada. Quienes se atrevan a cantar podrán grabarse ahora en vídeo para compartirlo con los amigos.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Windows XP SERÁ HISTORIA EN TRES MESES

Microsoft ha confirmado que el 30 de junio dejará de vender a los fabricantes de ordenadores este sistema operativo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Windows XP es el sistema operativo que hace tan sólo dos años utilizaban 400 millones de personas, según datos de la consultora IDC. Una cifra que Microsoft pretende reducir favoreciendo la transición a Vista, el sistema lanzado en España a principios de 2007 y que ya viene instalado en la mayoría de ordenadores.

Desde el 30 de junio será casi imposible encontrar un ordenador con ese *software*, pues Mifcrosoft ha decidido dejar de proporcionar XP a los fabricantes a partir de esa fecha. Quedan pues poco más de tres meses para que XP pase a la historia.

Aun así, habrá una excepción: los fabricantes de ordenadores baratos, aquellos que rebajan sus características técnicas para ofrecer un precio asequible, normalmente por debajo de los 500 euros, podrán seguir utilizando Windows XP hasta 2010. Una decisión que lleva implícito el mensaje de que Vista, el nuevo sistema operativo del gigante del *software*, no está preparado para ordenadores de poca potencia.

Miles de firmas

En la Red existe incluso un movimiento para 'salvar' al sistema operativo de Microsoft de la quema. Uno de sus impulsores es la publicación electrónica *Infoworld*, que ha creado el sitio web *Salvemos a Windows XP*.

La campaña defiende que la sustitución de XP por Vista no es una opción, sobre todo para las empresas, que han decidido no instalar este sistema en la mayoría de los casos. Más de 100.000 personas han firmado ya pidiendo al gigante del *software* que no mate a su sistema operativo.



Escritorio de Windows, paquete del sistema operativo y gráfico de la campaña de Infoworld.

Y DESPUÉS, ¿QUÉ PUEDO USAR?

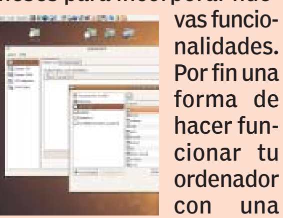
SEGUIR CON MICROSOFT
Windows Vista

Vista es el sucesor natural de XP. Lanzado al mercado a principios de 2007, es difícil encontrar ya ordenadores que no lo traigan instalado por defecto. Para usarlo necesitarás un ordenador gráficamente potente. El *hardware* más antiguo puede darte algún problema, pero en general la transición es sencilla.



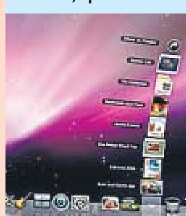
ALTERNATIVA LIBRE
Ubuntu

Un sistema operativo basado en el *software* libre, gratuito y que se renueva cada seis meses para incorporar nuevas funcionalidades. Por fin una forma de hacer funcionar tu ordenador con una distribución de Linux y, además, de manera sencilla y comprensible para quienes no son expertos en informática.



EL SALTO A APPLE
Mac OS Leopard

El sistema operativo de Apple gana puestos poco a poco en los últimos años. Sus ordenadores, que lo traen preinstalado, se venden cada vez más por su estabilidad y su usabilidad. Además, atrae a muchos usuarios seducidos ya por otros productos de *hardware* de la marca de la manzana, como el iPod.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... quién utiliza Internet

La mitad de los españoles acceden a la Red, pero un 8% no sabe lo que es

El último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) lo deja claro, la brecha digital sigue existiendo. El 49,6% de los españoles se declaran usuarios de Internet, y el 65% de ellos se conectan casi todos los días. Pero un 8% no sabe qué es. ¿Motivos? No les interesa o no les resulta fácil conectarse.

Los que sí usan la Red se declaran mayoritariamente usuarios de buscadores, un servicio al que le siguen el *e-mail* y las descargas. Y en torno al 80% recibe correos no solicitados, el molesto *spam*. P. F.



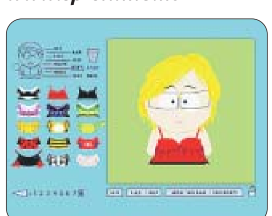
T O D O S O B R E E L
O C I O T E C N O L Ó G I C O

MIÉRCOLES 16 DE ABRIL DE 2008



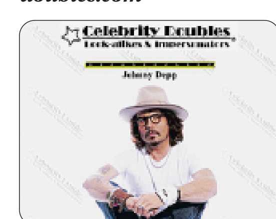
A lo South Park

Si eres un fanático de la serie de dibujos animados *South Park*, en esta web puedes crear un personaje a tu imagen y semejanza. *www.sp-studio.de*



Dobles de famosos

¿Vas a montar una fiesta y no tienes dinero para invitar a los famosos? No te preocupes, ¡invita a sus dobles! *www.celebrity-doubles.com*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

¿QUÉ TIENEN ESTOS miniportátiles?

Llegan los ordenadores **ligeros, pequeños y muy, muy baratos.** Uno de ellos es de la firma española Airis

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

La expectación que creó el ordenador de los 100 dólares, destinado a países pobres, reveló que en las naciones desarrolladas también hay mucho interés por portátiles que, aunque no tengan la potencia de los modelos más modernos, sean pequeños, ligeros y baratos.

Y los fabricantes se pusieron manos a la obra, creando ordenadores que puedes llevar en el bolso y por los que no tendrás que pagar más de 500 euros. Asus fue la primera, con su Eee. HP acaba de presentar el MiniNote 2133, y la española Airis pondrá a la venta este mes la serie Kira.

Los dos primeros aún tardarán en comercializarse en España, pero antes de que lleguen no está de más comparar sus características.



JORGE PARÍS

Comparando el Eee PC con otro portátil tradicional (arriba). A la derecha, de arriba abajo: el Airis Kira, el HP Mini Note 2133 y el portátil de 100 dólares.

PRECIO

Asus → Se vende en EE UU entre 300 (190 euros) y 400 dólares (250 euros).
HP → Desde 500 dólares (315 euros). Tanto este modelo como el Eee podrían ser algo más caros cuando se pongan a la venta en España.
Airis → De 299 a 289 euros, según el modelo.

SISTEMA OPERATIVO

Asus → Linux. En la segunda generación, también XP.
HP → Linux en las versiones baratas y Vista en las caras.
Airis → Puede adquirirse con Linux o Windows XP.

ALMACENAMIENTO

Asus → No usa discos duros con partes móviles, sino una memoria sólida (consume menos y es más silenciosa al no necesitar ventilador) de 2 o 4 gigas de capacidad.
HP → Memoria sólida de 4 gigas y disco duro de 160 en las versiones más altas.
Airis → Memoria sólida de 2 o 4 gigas o disco duro de 40 gigas.

MEMORIA RAM

Asus → De 512 a 1.024 megas preinstalados y ampliables.
HP → De 512 megas a 2 gigas.
Airis → De 512 a 1.024 megas.

PESO

Asus → El Eee PC pesa menos de 900 gramos.
HP → El MiniNote pesa 1,1 kg, o 1,4 kg si usas la batería especial que se vende aparte.
Airis → Los portátiles de la serie Kira pesan entre 1,1 y 1,2 kilos, dependiendo del modelo que elijas.

PANTALLA

Asus → Siete pulgadas con resolución de 800×600.
HP → 8,9 pulgadas con resolución de 1.280 píxeles.
Airis → Pantalla TFT de 7 pulgadas que permite trabajar a una resolución de 1.024×768.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Airis → Tiene *webcam* y se vende en varios colores.
HP → Acabados metálicos.
Asus → Es el más veterano y está pendiente de renovación.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Internet y su crecimiento

El número de sitios web no deja de crecer, y lo hace cada vez más rápidamente



¿Cuántas páginas web existen? Dar una respuesta exacta es imposible. Primero, por la continua y acelerada expansión de la red, en constante crecimiento. Y segundo, porque para realizar esa medición, primero hay que definir lo que es un sitio de Internet. Los expertos en la materia suelen considerar para realizar estas mediciones que un sitio web es todo servidor que está activo y responde a una solicitud desde un navegador. Desde que Tim Berners Lee creara el primero de ellos, en diciembre de 1990, el crecimiento ha sido cada vez más veloz. Según los datos recogidos por Pingdom y la consultora de seguridad en Internet Netcraft, un año después la cifra se había multiplicado por diez. En un año sólo se crearon nueve sitios web nuevos, lo que no hubiera supuesto a los buscadores –si hubieran existido entonces– ningún problema para encontrar lo que el internauta necesitase.

En 1992 ya eran 50 las páginas existentes, que pasaron a ser 130 en junio de 199 y más de 2.700 en junio de 1994; superaron las 20.000 en junio de 1995 y las 100.000 en enero del 96. Y de ahí a la multiplicación constante de la población de la Red. Netcraft señala que en marzo de 2008 existían 162.662.054 sitios web. En el mes anterior se habían creado cuatro millones de páginas nuevas, siendo Google y su gestor de *blogs* Blogger uno de los mayores responsables. Sólo bajo ese servicio se crearon en marzo más de 800.000 sitios web nuevos. Otro gran agente del crecimiento de Internet es MySpace, con cerca de 200.000 nuevas páginas al mes. Los *blogs* y las redes sociales se perfilan así como fundamentales en la explosión que el tamaño de la Red ha sufrido precisamente desde que crear páginas está al alcance de cualquiera, con herramientas como las antes citadas. No es de extrañar que el número de sitios se haya duplicado desde junio de 2006, cuando ya había 80 millones. **P. F.**

20 SEGUNDOS

Menos ‘software’ sin licencia

La venta en tiendas de *software* de Microsoft sin licencia descendió en 7,7 puntos en 2007 y se situó en el 37,4% de las tiendas visitadas por la compañía, según los datos facilitados ayer por el director del desarrollo de la propiedad intelectual de Microsoft, Txema Arnedo. Según explicó, esta reducción se debe al esfuerzo realizado por parte de las asociaciones de distribuidores a la hora de informar al usuario final de que es posible que el *software* que está en su ordenador no tenga licencia alguna.

Google, contra la pornografía

Google rastreará y bloqueará cualquier imagen de pornografía infantil o abusos a menores que detecte en la Red. Para ello ha adaptado el *software* que utiliza YouTube.

Portabilidad en la telefonía fija

La competencia entre las firmas de telefonía fija y ADSL hizo cambiar de compañía a más de 200.000 clientes entre enero y febrero, un 50% más que en el mismo periodo de 2007, según la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones.

La tienda de la Play se renueva

La tienda *on line* PlayStation Store ha estrenado imagen, sistema de navegación y funciones y contenidos descargables.

Leer el correo de los empleados

Australia estudia una legislación antiterrorista que permitiría a algunas empresas leer el correo de sus empleados.

PASO A PASO

D.G.

CÓMO USAR EL NUEVO PHOTOSHOP GRATUITO

El mes pasado, Adobe presentó Photoshop Express, la versión gratuita y *on line* de su conocido editor de imágenes. Esta aplicación, que puede utilizarse sin problemas, aunque aún esté en periodo de pruebas, tiene 2 GB de capacidad y necesita Flash Player 9 para funcionar. Compite con otros editores como Picnik.

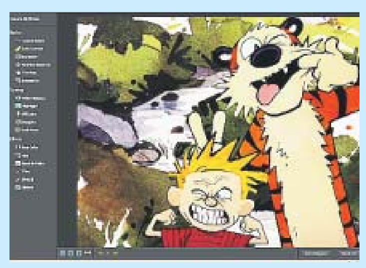
1 CONSEGUIR UNA CUENTA. Escribe en la barra de tu navegador la dirección *www.photoshop.com/express/landing.html*. Una vez en la web, haz clic sobre el botón **Join Now** y rellena el formulario con tus datos. Es importante que escribas una dirección de correo electrónico válida, ya que te enviarán un *e-mail* de confirmación que servirá para activar tu cuenta. Otra posibilidad es pulsar sobre **Test Drive** en vez de sobre **Join Now** para probar la aplicación antes de darte de alta.



2 OPCIONES PRINCIPALES. Una vez dado de alta, Photoshop Express te presenta tres grandes apartados: **My Photos** (donde aparecen las fotos que vayas subiendo a la web), **My Gallery** (las fotografías clasificadas en álbumes personalizados) y **Browse** (un lugar desde el que acceder a los álbumes de otros usuarios y desde donde otros verán los tuyos).



3 EDITAR LAS FOTOS. Haz clic sobre **Upload Photos** y selecciona la imagen que quieres subir. Una vez subida, bien situando el cursor sobre ella o bien acudiendo a **Edit Photo**, accedes a las opciones de edición (de momento sólo en inglés). La imagen aparece en grande en el centro y las herramientas en una columna a la derecha divididas en: básicas, ajustes y efectos. También es posible convertir la foto en fondo de escritorio.



4 TODAS LAS OPCIONES. Las posibilidades son mucho más reducidas que en el Photoshop tradicional, pero Photoshop Express ofrece lo suficiente para trabajar con imágenes en web. Además de las imprescindibles funciones de recortar, rotar y redimensionar las fotos, permite aplicar diversos efectos de distorsión y variación del brillo.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

MARIO PISA EL acelerador EN LA NINTENDO Wii

La saga 'Mario Kart' se estrena en esta consola **con un volante especial** y con un modo de juego 'on line'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Mario, el personaje más conocido de los videojuegos, se hizo famoso gracias al género de las plataformas (avanzar e ir saltando), pero después ha probado casi todos los tipos de juego: lucha, tenis, rol, puzles... y uno que le ha dado casi tanto prestigio como sus aventuras: las carreras.

La saga *Mario Kart*, que ya ha vendido más de 33 millones de unidades en todo el mundo, ha llegado a Wii dispuesta a repetir el éxito de sus anteriores entregas. Para ello mantiene el espíritu desenfadado de siempre y añade nuevos personajes, circuitos (habrá 16 nuevos y 16 clásicos), objetos y modos de juego. En cuanto a los vehículos, además de los nuevos diseños, la gran novedad es la incorporación de motos.

Además de la ampliación de contenidos, también hay características exclusivas para Wii, como el *Wii Wheel*, un periférico con forma de volante. Los más conservadores podrán prescindir de él y utilizar el mando y el nunchako, un controlador convencional, e incluso el mando de la vieja GameCube.

La otra gran apuesta de *Mario Kart Wii* es el modo multijugador, que gracias a la conexión Wi-Fi permite jugar hasta con 12 personas de cualquier parte del mundo a la vez. Para fomentar la competición, Nintendo propondrá regularmente retos a los jugadores, como por ejemplo, conseguir el mejor tiempo en un determinado circuito y con unas determinadas condiciones.

Mario vende, sus juegos de karts venden y la Wii vende, así que Nintendo confía en que *Mario Kart Wii* se convierta en el título más exitoso de la serie.



Mario, Luigi y compañía corren en 32 circuitos, con varios vehículos. Se puede competir con jugadores de todo el mundo vía Wi-Fi.

NUEVO CONTROLADOR

Un juego al estilo Wii



Mario Kart Wii incluye un periférico con forma de volante, el *Wii Wheel*, que aprovecha todas las características de control de la videoconsola: permite manejar los karts girando el mando a izquierda y derecha.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.mariokart.com/wii/***

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los zombis negros

El nuevo capítulo de la saga de zombis de *Resident Evil 5* se ha convertido en uno de los juegos más esperados de la nueva generación. ¿Qué podemos esperar de este juego? Pues cientos de zombis, disparos y explosiones a diestro y siniestro, gráficos de gran calidad... y acción de primera en tercera persona. Vamos, prácticamente lo mismo que ya vimos en *Resident Evil 4*, pero con Chris Redfield como protagonista, en vez de Leon Kennedy.

Aparte del cambio de personaje, este *Resident Evil* también cambia de escenario. Ahora, en vez de en España, la acción se desarrolla en África, por lo que los infectados son negros... ¡Polémica servida! Según N'Gai Croal, de *Newsweek*, Capcom debería tener cuidado con la imagen que ofrece este juego. «El problema no es que haya zombis negros –explica–, sino la cantidad de elementos relacionados con la imaginería racista».

> **El problema es** *la cantidad de elementos de la imaginería racista*

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET O EN LOS FOROS

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza»

Hal es un esqueleto robótico que multiplica tu fuerza y capacidad de movimiento. Está destinado a personas con lesiones o minusvalías.

El invento tiene un gran potencial, muchos enfermos pueden beneficiarse de esa fuerza extra que no les concede su físico. Seguramente, muchos podrían llevarlo bajo la ropa y vivir una vida medio normal, al menos en apariencia. *Is.*

Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza. *Gonzalo.*

La simbiosis hombre-máquina. Ya veo robocops para el futuro. Lo van a tener chungo los cacos. *Ernst.*

Y cuando el traje falle, los 100 kilos que estarás levantando se te vendrán encima y te matarán... Buena maquina para suicidarte. *Japón.*

Pues me alegro. Está claro que la ciencia ficción es muy probable que al final se materialice. De hecho, así ha sido desde Julio Verne. *Luzzz.*

A eso se le llama exoesqueleto. La idea no es nueva. Quizá si lo sea nueva esta implementación. *P de peleznas.*

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

Un día gratis de *World of Warcraft* por la caída de servidores. Es una compensación por la larga caída del pasado 8 de abril. Se produjeron muchas reclamaciones de los usuarios.

Sé de gente que durante la caída del servidor español se crearon personajes en servidores extranjeros para poder seguir jugando mientras durara el apagón. *Popocatepelt.*

El día gratis es algo que Blizzard viene haciendo desde hace ya más de tres años cuando hay problemas en algún servidor. *Parrak.*

A este juego le llamo yo el quita amigos. La gente deja de salir a la calle. *Melillense.*



Compras de lujo
Si no te preocupa la crisis inmobiliaria, en esta web encontrarás mansiones, islas y *chateaux* para millonarios. ***www.vladi-private-islands.de***



Tipos de letras
Sitio de descarga de fuentes (tipos de letra) totalmente gratuitas. Tiene más de 1.400 tipos distintos. ***www.tipos-de-letras.com.ar***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

'GTA', EL RETORNO DE LA polémica

'Grand Theft Auto IV' lleva la saga a la nueva generación de consolas con la misma violencia y detalles mucho más cuidados

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Robar coches, atropellar peatones, asesinar a jefes de bandas rivales o acostarse con prostitutas son sólo algunas de las cosas que han llevado a los *Grand Theft Auto* a protagonizar espacios en telediarios y numerosos titulares sensacionalistas.

Todos los capítulos han sido clasificados para mayores de 18 años, pero eso no ha impedido que se hablase de la saga más por su violencia que por sus virtudes.

Grand Theft Auto IV, que verá la luz el próximo martes, día 29, para PlayStation 3 y Xbox 360, tiene todos los elementos necesarios para cambiar eso: gráficos de gran calidad, efectos realistas y una libertad de acción aún mayor que la que venía siendo habitual.

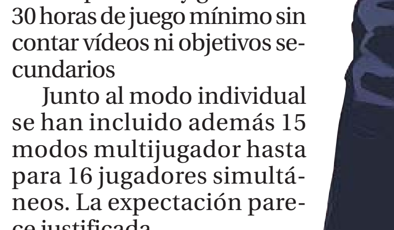
En una demostración privada en Londres, a la que asistió ***20 Minutos***, se mostraron algunas de las bondades de *GTA IV*. La más palpable a simple vista es el grado de realismo con el que se ha construido Liberty City (el escenario, similar a Nueva York, en el que se desarrolla el juego).

Escenarios muy reales

La ciudad está viva, no parece artificial: cuando hace frío, las alcantarillas humean y puede verse el aliento de Niko; el impacto de las balas sobre un muro hace que salten fragmentos del mismo, el viento arrastra papeles y bolsas por el aire y la gente no se limita a pasear por la calle: algunos trabajan, otros se enzarzan en discusiones, etc.

La libertad de acción también ha crecido. Ahora es posible viajar en taxi pagando, en vez de robando uno; ir a un cibercafé y navegar por Internet del universo *GTA*, donde se puede, por ejemplo, entrar en páginas de contactos para conocer mujeres... u hombres (cada uno elige); emborracharse (con la consiguiente pérdida de control del personaje); también existe la posibilidad de descargarse canciones del juego desde el iTunes real para el móvil... Las misiones están planteadas casi como si fueran películas y garantizan 30 horas de juego mínimo sin contar vídeos ni objetivos secundarios

Junto al modo individual se han incluido además 15 modos multijugador hasta para 16 jugadores simultáneos. La expectación parece justificada.





Niko Bellic, el protagonista, se gana la vida como delincuente.



FICHA TÉCNICA
DESARROLLADOR: **Rockstar Games** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.grandtheftautoiv-eljuego.com/i.html***

blogs20
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿La Wii es suficiente?

Ya comenté en una ocasión que el rollo *casual* de la Wii y la escasez de juegos para *gamers* no acababa de convencerme. Ahora, un *pez gordo* de Epic Games (los responsables de *Gears of War*) ha hablado del tema. El tipo en cuestión, Michael Capps, considera que la Wii no es una consola de nueva generación y que trabajar para ella es dar un paso hacia atrás. Opina que «la Wii es un virus que comienza a extenderse cuando la compras y juegas con tus amigos». «Ellos dicen: ¡Dios, qué buena es!, me la voy a comprar». A los dos meses dejas de jugarla y a ellos les sucede lo mismo cuando ya se la han enseñado a otros que también han terminado comprándosela», dice Capps. Hace tiempo, uno de los desarrolladores de *Los Sims* afirmó que la consola «es una mierda». Dijo que la Wii «sólo es un par de GameCubes pegadas con celo».

Las carencias *técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor*

Mi opinión no es tan radical como la de estos tipos. No creo que la potencia gráfica sea lo más importante, de hecho prefiero la original Nintendo DS a la potencia superior de la PSP, pero me temo que las carencias técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el control de los aeropuertos

En EE UU pueden revisar tu disco duro



Volar con la tecnología a cuestas es una pesadilla por la que casi todos los viajeros del siglo XXI han tenido que pasar en alguna ocasión. Quien viaje con su portátil ya sabe que, mientras aguarda en la cola del detector de metales, debe sacar el ordenador de su funda y ponerlo sobre una bandeja para que pase solo por el escáner. Por allí también pasan cámaras de fotos y reproductores MP3, que, lejos de lo que afirmaba una leyenda urbana, no perderán la información que contienen al pasar por la máquina. Además, hasta que no se pongan en marcha los sistemas de telefonía móvil en vuelo, es imposible hacer llamadas desde el avión, y debes desconectar la consola portátil o el ordenador durante el despegue y el aterrizaje para no interferir en los sistemas de navegación.

En EE UU es legal registrar el ordenador. Más preocupante es lo que le sucede al viajero que tenga que pasar uno de esos controles después de aterrizar en cualquier aeropuerto de Estados Unidos. Los tribunales de ese país han determinado esta semana que no es de ninguna manera ilegal que los agentes de seguridad de las terminales enciendan el ordenador. No ya para comprobar que el dispositivo funciona, que su contenido no ha sido sustituido por drogas o explosivos, sino para revisar la información que almacena el disco duro en busca de contenidos delictivos, como pornografía infantil o datos sobre actividades terroristas. Lejos de afirmar que este control puede suponer un atentado contra la intimidad de los viajeros, los jueces estadounidenses consideran que la revisión de todo ordenador portátil que llegue a su país es equivalente al registro que se puede realizar de una maleta o bolso de mano. El único requisito para los agentes es que exista una «sospecha razonable» de que el contenido puede ser delictivo. **P. FERNÁNDEZ**

TECNOLOGÍA

LEE LA NOTICIA COMPLETA EN 20minutos.es

MÁQUINAS QUE logran parecer SERES HUMANOS

Los remitentes de correo basura hallan la forma de **sortear automáticamente** los sistemas ideados para detectarlos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Si has abierto una cuenta de correo electrónico en los últimos años te habrás enfrentado a los Captchas. El palabro hace referencia a sistemas que permiten distinguir a un ser humano de un programa informático.

Normalmente se le presentan al internauta una serie de letras y números distorsionados que ningún sistema automatizado de reconocimiento de caracteres lograría, en principio, reconocer.

De esta forma, los servicios gratuitos de Internet intentan evitar que un remitente de correo no deseado (*spam*) abra miles de cuentas desde las que enviar su basura, pues se considera muy difícil crear un programa informático capaz de saltar esta barrera.

El sistema de Captchas está presente en todo tipo de servicios, desde la publicación de comentarios en *blogs* hasta la subida de vídeos o fotografías. Pero, tras unos años en funcionamiento, parece que los piratas informáticos han logrado crear programas capaces de reconocer estos textos, son máquinas que consiguen hacerse pasar por seres humanos.

Tasas de éxito del 30%

El *software* creado para que los ordenadores puedan hacerse pasar por seres humanos es capaz de detectar el tipo de letra elegido, la posición de cada carácter y la deformación aplicada a cada uno de ellos, según informaba recientemente *Wired*.

Estos programas también pueden identificar la rotación o los fondos que se usan para confundir a las máquinas. A veces basta con contar los píxeles: se supone que una letra I *manchará* más que una O. Luego se transcribe de forma automática la información obtenida al campo del formulario. El sistema no es infalible, pero, según diferentes informes, el número de éxitos supera el 30% de los intentos en servicios como Hotmail, Yahoo Mail o Gmail. De ahí a que tu correo se llene de *spam* hay sólo un paso.







Varios ejemplos de Captchas utilizados por servicios de Internet para distinguir a humanos de ordenadores.

'SPAM' CON MANO DE OBRA BARATA

Como la resolución automática de los Captchas no es aún totalmente eficiente, los remitentes de *spam* se ayudan de internautas de países pobres para interpretar los a menudo inescrutables textos que se les presentan para crear una cuenta. Según ha revelado *Trend Micro*, los delincuentes cibernéticos pagan entre 2,50 y 3,75 euros al día a ciudadanos indios por resolver estos acertijos. Un programa informático se encarga de enviarles trabajo cada vez que topan con una de estas barreras.

CACHARRERÍA



VÍDEO CON PANTALLA TÁCTIL. La compañía española Blusens acaba de presentar su reproductor de MP4 P37, dotado de una pantalla táctil de 2,8 pulgadas y en el que podrás almacenar hasta nueve horas de vídeo. Puedes aumentar sus cuatro gigas de disco con tarjetas MicroSD. 99 €.

IMPRIMIR EN MOVIMIENTO. Canon ha renovado su línea de impresoras portátiles con la nueva Pixma iP100, que utiliza un innovador sistema de tintas de cinco colores para ofrecer una calidad de impresión excepcional. Para llevar a papel tus fotos en cualquier lugar sin tener que cargar mucho peso. 329 €.



ENTRENADOR DE MUÑECA. Este reloj de Garmin, el Forerunner 405, está dotado de un GPS de alta sensibilidad. Permite controlar los kilómetros, el tiempo, las calorías quemadas y, con el pulsómetro, el ritmo cardiaco. Tiene una rueda táctil para consultar los datos. 289 €.

MÚSICA, VÍDEO Y FOTOS. El M6SL de Meizu ofrece tres modelos, en blanco y negro y con una capacidad de dos, cuatro y ocho gigabytes (GB). Permite almacenar un máximo de 2.000 canciones y 3.200 fotografías, así como 48 h de vídeo. Tiene sólo 7,3 mm de grosor y ratón táctil con control deslizante. Desde 87 €.





el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«¿Qué pasa si estás viendo una peli y se destruye?»

Crean un soporte de DVD para alquiler o transmisión de datos confidenciales que deja de funcionar dos días después de abrir el precinto de su envoltorio.

No hay problema. Lo primero que haría con él es crear una imagen y luego montarla en una unidad virtual. Y si me gusta, me lo paso a un dispositivo óptico. ***Dvd-ram.***

Yo he inventado el que se destruye antes de que se abra el paquete, y tengo una cola de gente en el estanco gigantesca. Oye, que abren el DVD y... ¡Uuy! Casi, casi. Se ha esfumado y vuelven a comprar otro a ver si tienen suerte. ***Más rápido venga.***

No creo que tenga mucho futuro. Los videoclubs acabarán desapareciendo y se impondrán las descargas en Internet. Todo lo que tenga soporte físico ya está obsoleto. ***Raúl.***

Lo que me gustaría saber es qué pasa si estás viendo una película y se destruye dentro del lector de DVD. Seguro que entonces no parece tan buena idea. ***Heduardo.***

INTERNET

Microsoft demanda a una madre por el nombre de un programa anti-Messenger. El nombre de la aplicación es Msnlock. Lo creó para controlar el tiempo que chatean sus hijos.

¡Ánimo Sra. Eppink! Tiene todo mi apoyo. Menudos ovarios que tiene para enfrentarse a Microsoft. ***Ramón .***

Si no fuese por Microsoft, no estaría la informática donde está, os lo aseguro. Lo que ha hecho Bill Gates no lo hace nadie. ¡Si no os gusta Microsoft, cambiad! ***Viva tito Bill.***

Nadie puede hacer un programa y que parte del nombre esté registrado internacionalmente por otra empresa. Que se lo hubiera pensado antes al ponerle nombre al programa. ***Crackers.***




DOS CLICS

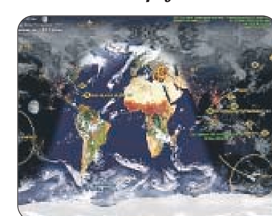
Una cita puntual

Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta

Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

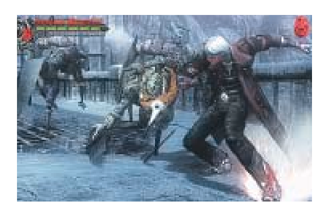
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.

Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros*.


Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.




Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

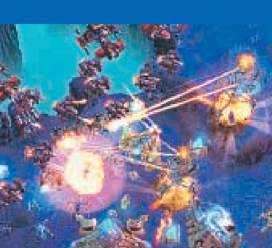
'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

CAJA DE HERRAMIENTAS

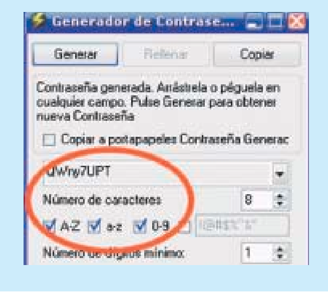
PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.



FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los ha registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvemos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa,



portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Singstar Latino' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'Buzz: El Gran Reto' (PS2). **8** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

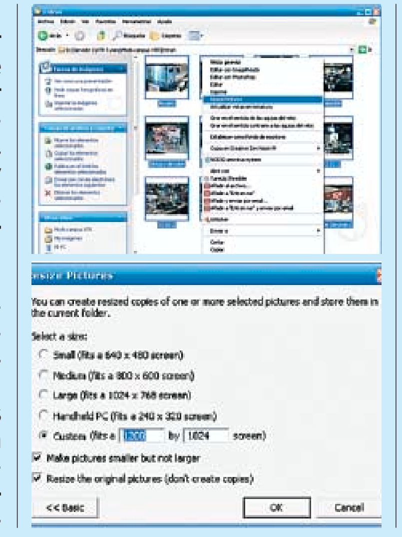
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK*.

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail.* Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red

No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad



Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*

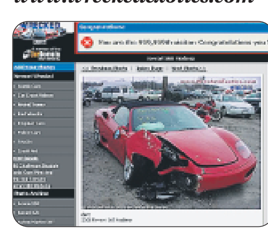




DOS CLICS

Accidentes de lujo

En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo

Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

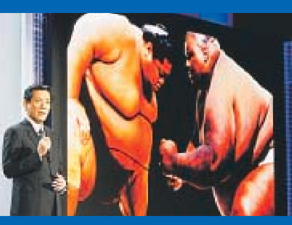
Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que roncquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas

Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide

El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente

El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy ‘friki’?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead,* deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. *Una.*

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? Yepayepa3.*

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. *Mki.*

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft... X25.*

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. *Sephiroth.*

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... *Ertaky.*

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. *Ksh.*

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout,* para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda*: *Ocarina of Time,* para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout, Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man, Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms.*

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **3** **'True Crime: New York City'** (PS2). **4** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **5** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **6** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **'Ratatouille'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.





MEMORIA CON BACKUP *ON LINE.* Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

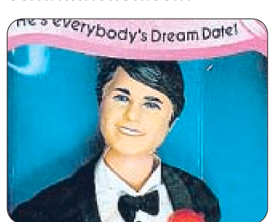
MIÉRCOLES 16 DE ENERO DE 2008



DOS CLICS

Un homenaje a Ken

El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... *www.manbehindthedoll.com*



Error gramatical

Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. *www.mondarinas.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.20minutos.es

ALTO CONSUMO, BAJA producción

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

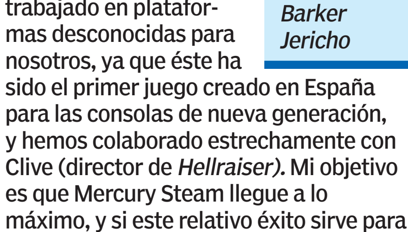
Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

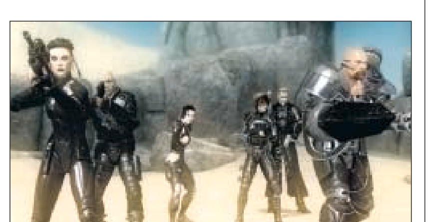
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



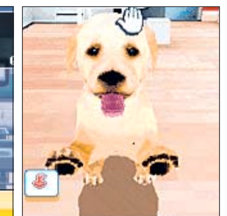
Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

«En España hay muchísimo talento creativo»

Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»



Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».



LA ZONA CRíTICA VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). 2 'True Crime: New York City' (PS2). 3 'Commandos Strike Force' (PS2). 4 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). 5 'Gran Turismo 4' (PS2). 6 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). 7 'Singstar Latino' (PS2). 8 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). 9 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). 10 'Ratatouille' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

Entra en nuestros foros www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid*, al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

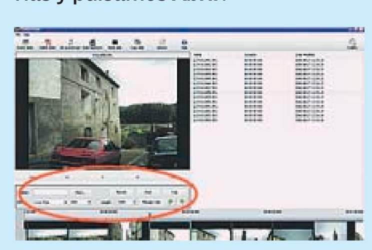
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides.** Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir.**



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length.**

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect.**

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption.** En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply.**

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS
HD-DVD

Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.

CON APOYO DE LA PS3
Blu-ray

Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google



Procesa millones de datos cada día

El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. **P. F.**

CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.



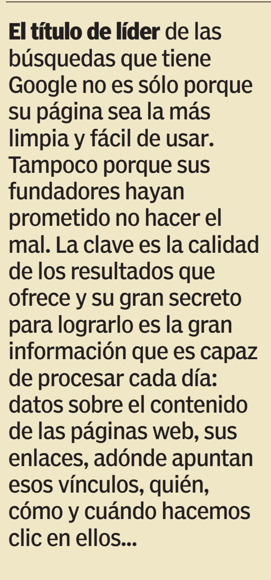


SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.







DOS CLICS

Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. *http://paginaenblanco.iespana.es/*



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. *www.quemundo.com*



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

LA CREACIÓN colectiva DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporte sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia

¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.



ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre. Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... *RepolloConLacitos.*

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... *Tronka.*

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. *Velillero.*

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. *HateWindows.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega.... **CREA TU BANDERA**

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS se renuevan EN *20MINUTOS.ES*

El canal de tecnología de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de *20minutos.es* ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estos dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que *20minutos.es* ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, *20 minutos* pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG
'20 hit combo'
Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).

BUSCADOR
Todos los juegos
Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.

ÚLTIMOS ESTRENOS
¿Cuándo sale?
Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Gran Turismo 4', platinum (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum (PS2). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **8** 'FIFA 08' (PS2). **9** 'Ratatouille' (PS2). **10** 'Tekken 5' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.

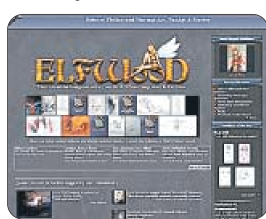




DOS CLICS

Reino de fantasía

Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar, Dragonlance, Reinos Olvidados...*
www.elfwood.com



El mundo al revés

Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés.
http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

VIRUS **al mando** DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.



Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

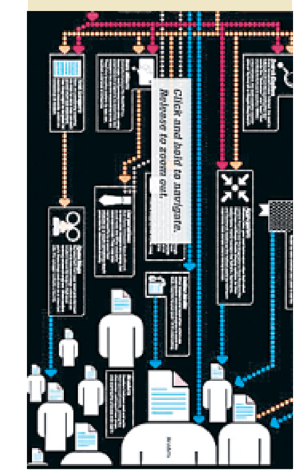
Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés.* Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

● PASO A PASO

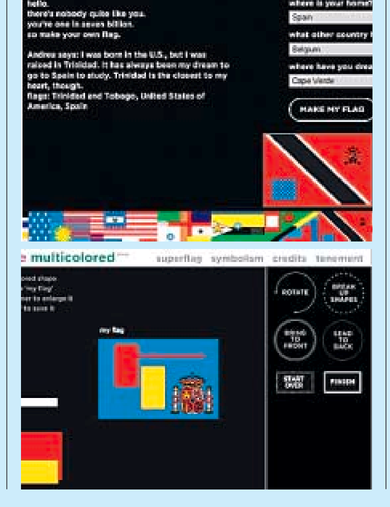
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

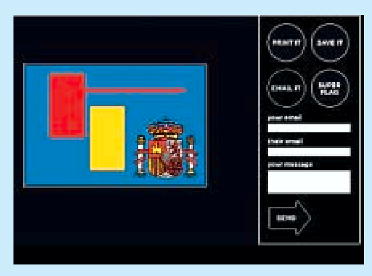
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over,** y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish.** Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña (**Print it**) o mandarla por correo electrónico (**Email it**). Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

● VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km² de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

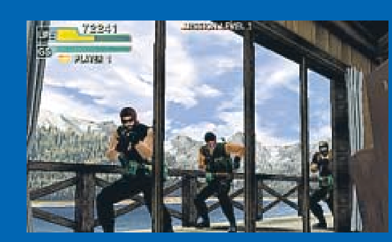


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

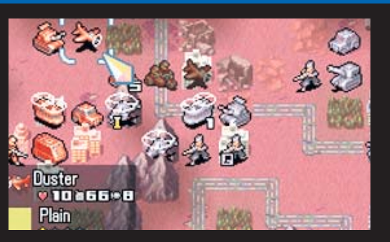
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA: DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y Flo son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

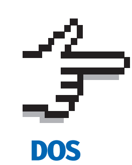
Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo.

¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**

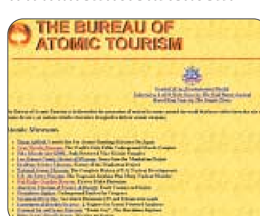




DOS CLICS

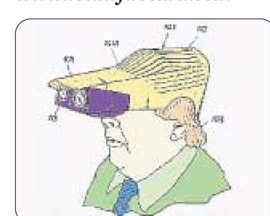
Viajes radiactivos

Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes.
www.atomictourist.com



Patentes muy raras

Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos!
www.totallyabsurd.com



VIDEOJUEGOS

➤TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE mil demonios

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.



Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***



Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger,* de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

Hay originales *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

PASO A PASO

P.F.D.

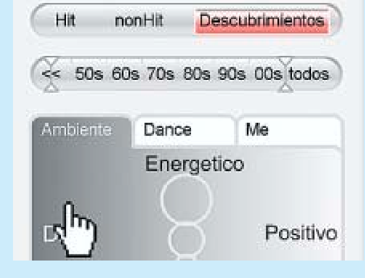
ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

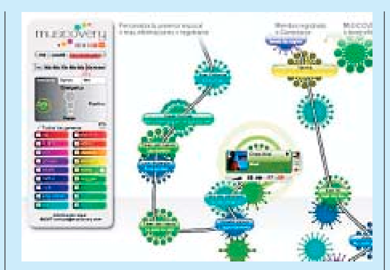
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos*. También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS tienen UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.





Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años el *blog* era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.

20minutos.es (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



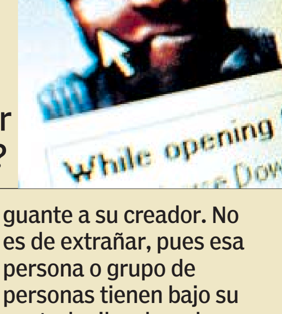
Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta*.

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. P. F. D.

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.





Para San Valentín
Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados.
www.poemasdeamor.org



Igualito, igualito
Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

BASTANTE MÁS QUE **teléfonos**

El **Mobile World Congress** ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

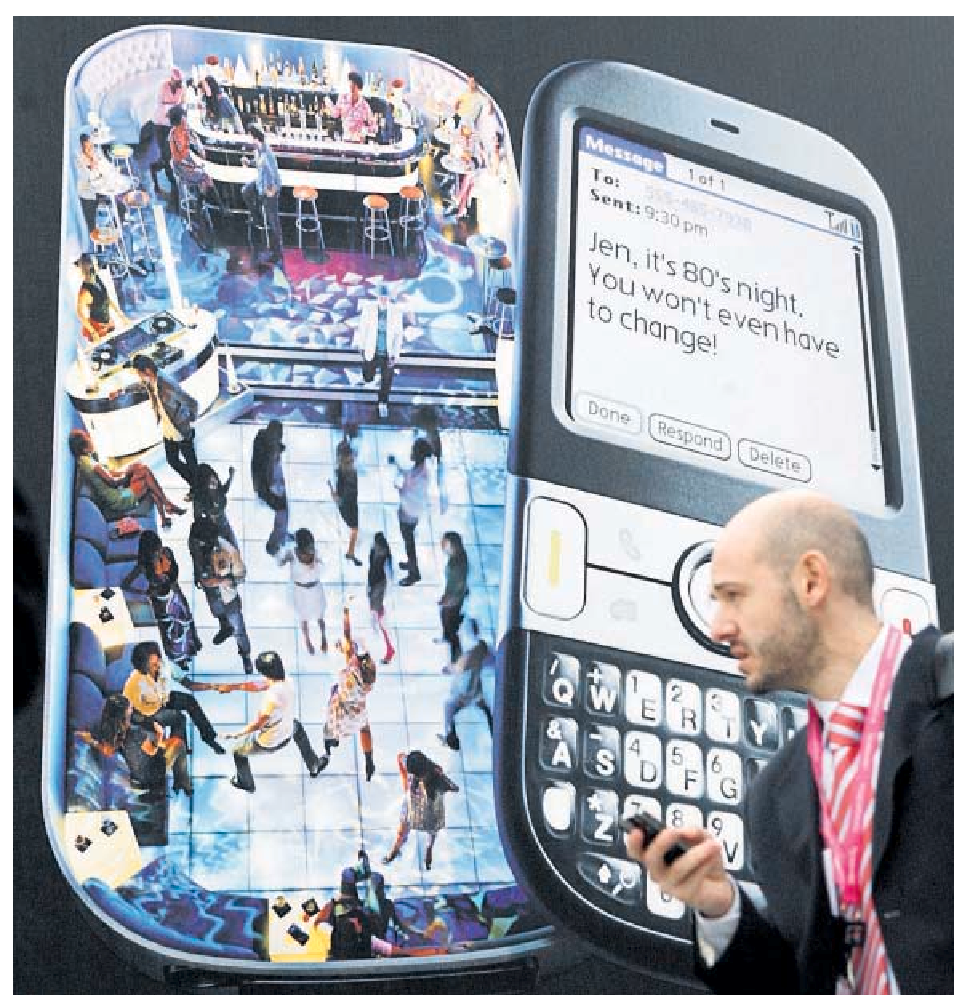
Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.



A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.



RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



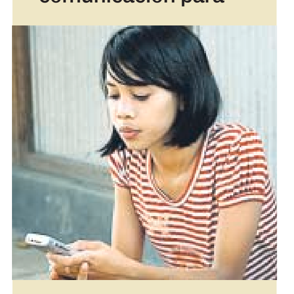
EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). **PABLO F. D.**

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El **ocio electrónico para móviles** no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE
El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY
Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008
Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

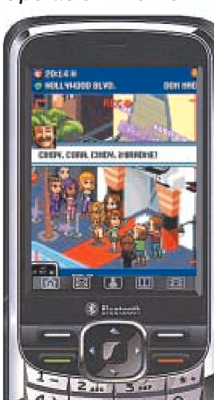
PASAPALABRA
El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR
Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo.*

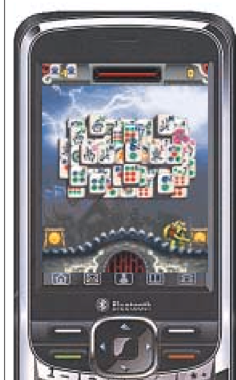
ROCK 'N' BLOCK
Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

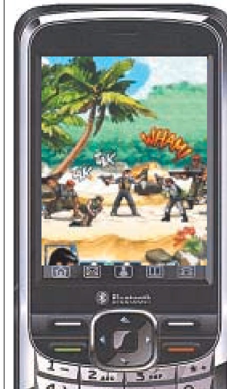
S. MAH JONG QUEST
Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong.*

XIII 2
Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.











CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



DANI González
20 HIT COMBO

Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

> **Soy incapaz** *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es





DOS CLICS

Pantallazo de error

¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso

Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

EL **Blu-ray** GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, con defensores como la japonesa Matsushita (Panasonic).

Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que

El 'remake' *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET



VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. *El Vengador Tóxico.*

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de **carcasas múltiples** fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».



Como móvil para niños.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.



Funda con MP3.



Reproductor de MP4.



Para los ejecutivos.



GPS para la bicicleta.



Como una minicadena.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras



El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code

El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. **D. G.**

PASO A PASO

D. G.

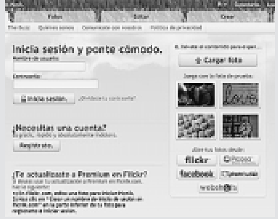


EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



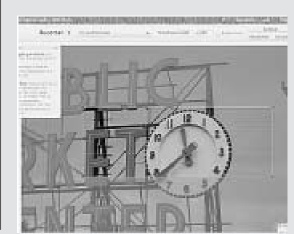
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

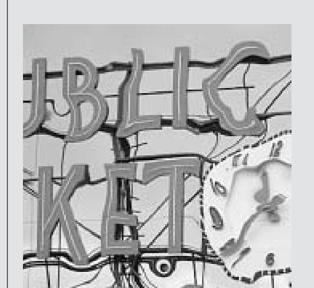
3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).

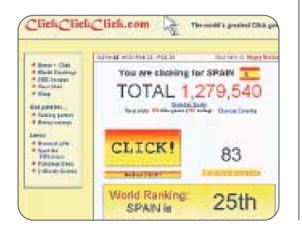




DOS CLICS

Guerra de clics

Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!
www.clickclickclick.com



Piano temático

Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.
www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE ‘Final Fantasy’

Esta semana se estrena en Xbox 360 **‘Lost Odyssey’,** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exlusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

‘Blue Dragon’

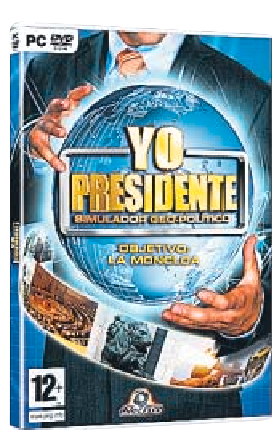
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES!
En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.



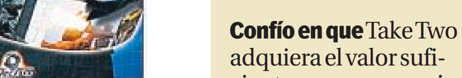
blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

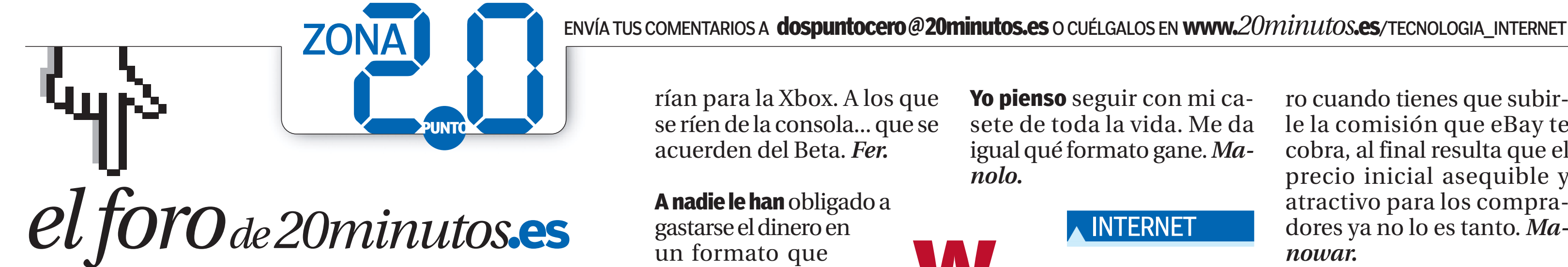
Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.



Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?

> **Estas fusiones** *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? *Cbc.*

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. *Fer.*

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, bajo de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. ***Manolo.***

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. ***Manowar.***

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. *Frikipandi.*

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. *Ocle.*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA


TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

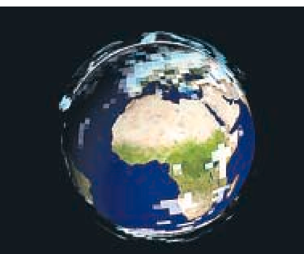
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

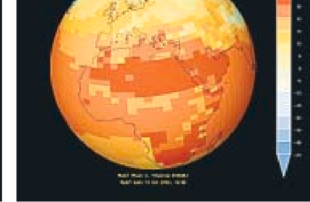
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

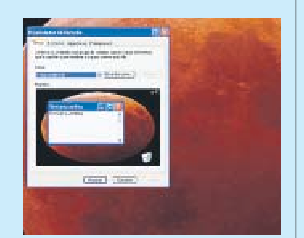
600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



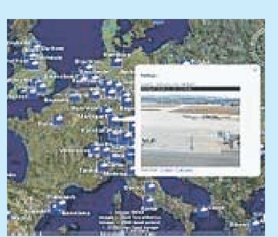
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar**.



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar**, para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetapluton.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic.* 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.



DOS CLICS

Traduce a Pikachu

Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. *http://pikachize.eye-of-newt.com*



La web más larga

Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. *www.worlds-highest-website.com/es*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

TAN **perdidos** COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

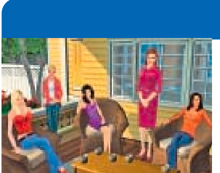
Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



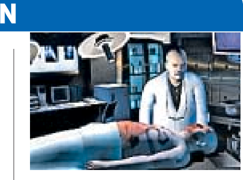
'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.



'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.



'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

PERDIDOS

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

'Intros' infinitas

Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia,

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. ***Juagals.***

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*

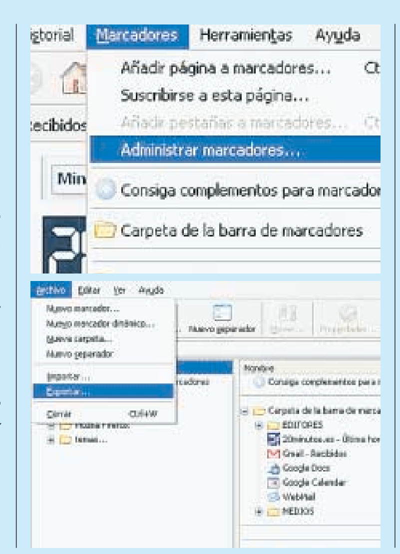
PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

TECNOLOGIA

MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La edición de vídeo, texto, imágenes y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

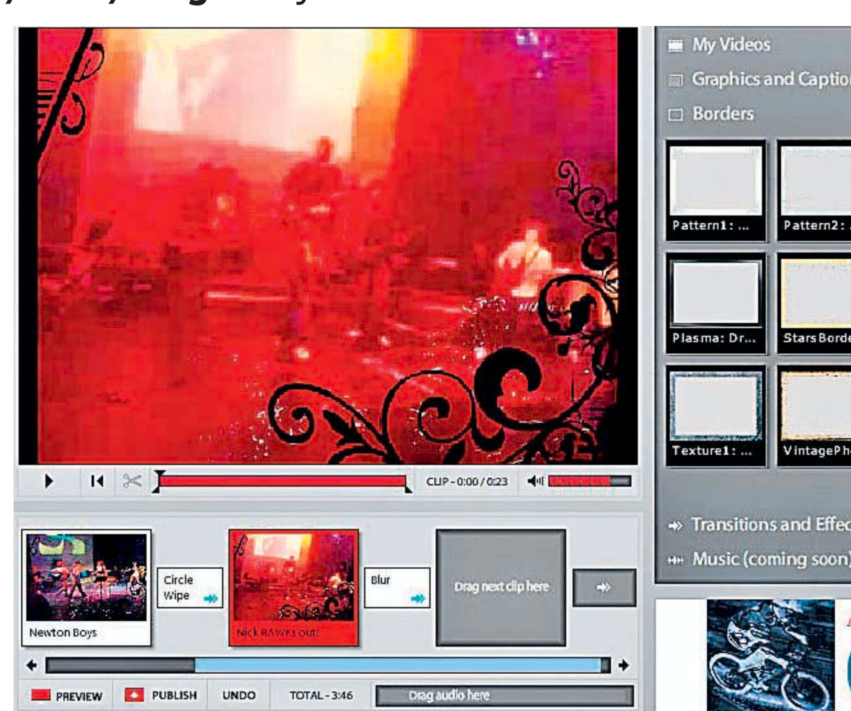
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com)*, que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com)*. Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com)*. Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. **P. F.**



CACHARRERÍA



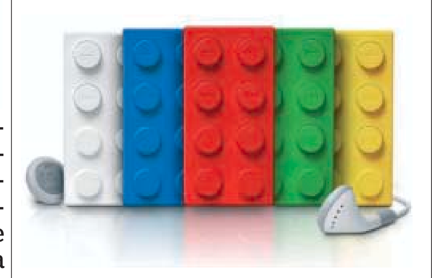
UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam*. 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Altec para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeloo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.



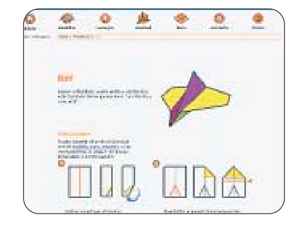


ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.



DOS CLICS

Avioncitos de papel
Si te gusta la aeronaútica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa
Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

EL TRIUNFO DEL ‘famoso digital’

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre… La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs*, en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA
Un corral en Internet

Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.



RODOLFO CHIKILICUATRE
«Consulta mi ‘Tuiter’, ¡loco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame*, o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.





PORTA
«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos*. Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA
El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír*. Es el tercero más visto.



GOOGLE YA PUEDE comprar DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line*, con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line*.

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de *20minutos.es*

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War*, *Bioshock*, *Dead Rising*, los *PGR*, *Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto ‘Un portátil por niño’ se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Erjambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

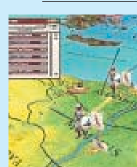
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

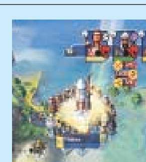


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.

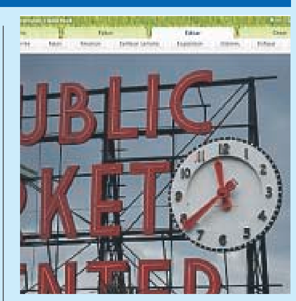


1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

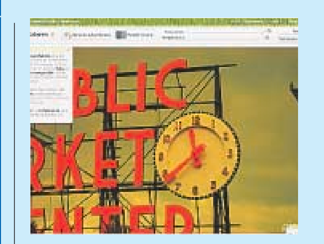
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).

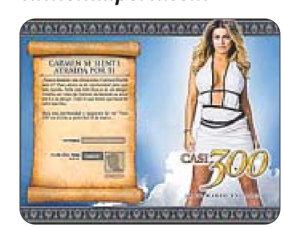






Pasión en la Red

Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. ***www.carmenesta-cachondaporti.com***



Tu peso espacial

En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! ***www.explorato-rium.edu/ronh/weight***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LA Wii DESENFUNDA EL **sable láser**

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

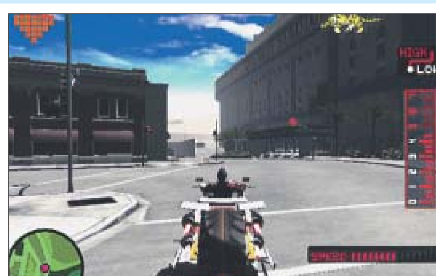
En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/***

TECNOLOGÍA

EL **navegador** DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows
APPLE



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line)* basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

PASO A PASO

PABLO F. D.

DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

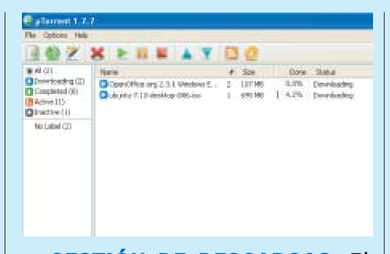
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dirígete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los **reproductores portátiles de música en MP3** han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

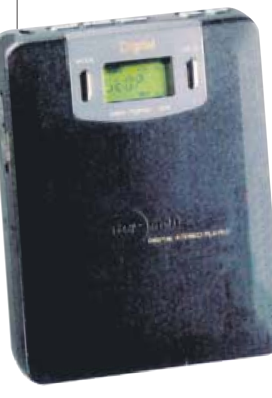
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 MPMan F10. Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 Nomad J. La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 Apple iPod. Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.

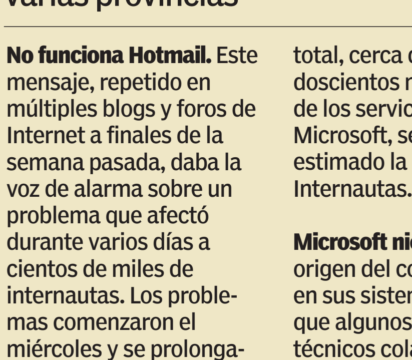


UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología puede encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.



T O D O S O B R E E L
O C I O T E C N O L Ó G I C O

MIÉRCOLES 26 DE MARZO DE 2008



DOS CLICS

Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

ACCIÓN **mitológica** Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.

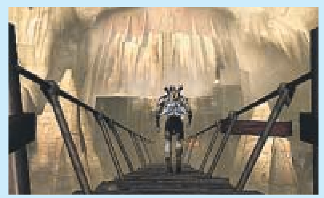




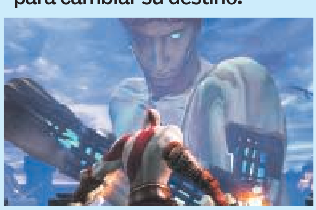
Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.



'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

> **No entiendo** *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES sin disco duro YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

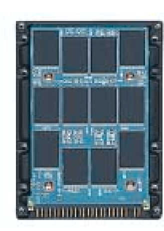
La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo de estado sólido (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

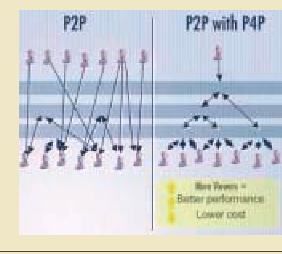






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

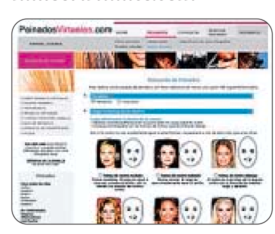
El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. **P. FERNÁNDEZ**




DOS CLICS

Cambia tu pelo
Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. *www.peinadosvirtuales.com*



Arte con chicles
Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. *www.gumart.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

EL ‘PRO’ SE VUELVE estratégico

La Wii permite jugar al fútbol con un **‘Pes 2008’** adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL ‘PRO EVOLUTION SOCCER’ CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***


DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



ZONA 2.0 PUNTO

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas»

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles, tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

Por qué se bloquea Windows Vista

En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.



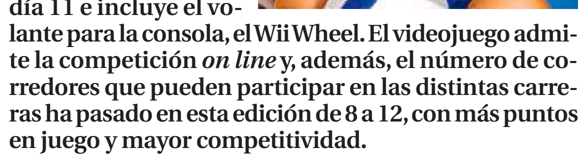
Ataque a epilépticos

Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.

El inventor del móvil y el hombre biónico

Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii



Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.

Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres

El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.



Compresión de sonido hecha en Andalucía

La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.

15 años con el 'spam'

Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS **redes P2P** SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

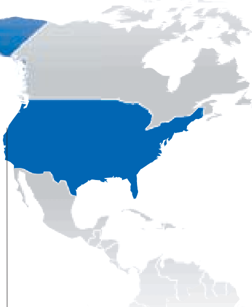
Multados por descargar

El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO



REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.

EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.

SIN LUCRO NO HAY DELITO

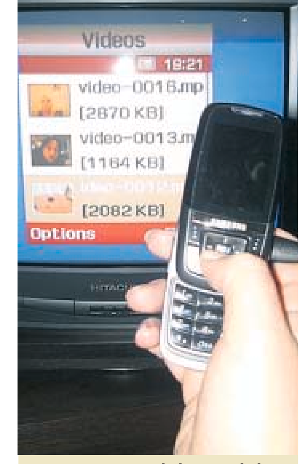
La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la tele y las nuevas pantallas

Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.



La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. **P. F.**

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.



RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

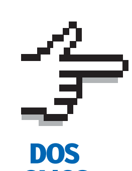
DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.





TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 9 DE ABRIL DE 2008



DOS CLICS

Código Star Wars

Si te gustan las animaciones en formato Ascii, aquí tienes varias escenas de las películas de *Star Wars* creadas con este código. *www.asciimation.co.nz*



La historia más rara

Con mucho humor y altas dosis de imaginación, en la Inciclopedia podrás leer y reescribir la historia como más te guste. *www.inciclopedia.wikia.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LAS consolas, EN SU MEJOR MOMENTO

La industria del videojuego ocupa ya el **54% del ocio audiovisual** y llegó en 2007 a los 1.454 millones de euros

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El consumo de videojuegos sigue su crecimiento imparable en España. En 2007 alcanzó los 1.454 millones de euros, según datos de aDeSe, la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento. Esta cifra representa un incremento de más del 50% respecto a 2006.

Este enorme crecimiento hace que el consumo de videojuegos ocupe ya el 54% del total del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. Sólo la venta de *software* ya representa más que esas otras tres áreas de ocio juntas.

Marca histórica

El dato más llamativo de 2007 es que las 3.390.000 unidades de consolas vendidas suponen un crecimiento del 53% respecto a 2006. Es la primera vez en la historia que la venta de consolas supera a la de videojuegos.

Este enorme crecimiento permite mantener las previsiones que señalan que el negocio se duplicará en un mínimo de tres años y un máximo de cinco. Puesto que el avance se ha producido de forma similar en toda Europa, España no ha variado su posición respecto a otros años y revalida el cuarto lugar en el consumo de *software* interactivo y venta de consolas, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

Pese a los datos positivos, aDeSe cita dos puntos negativos que ensombrecen las excelentes cifras: la piratería y la falta de apoyo de las instituciones.

LOS 20 JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2007

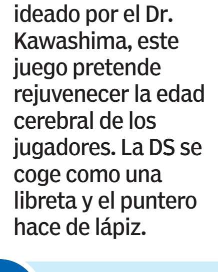
'MÁS BRAIN TRAINING'

Los cerebritos ganan la partida

Las ventas de videojuegos para la consola táctil de Nintendo avalan su éxito: once de los veinte juegos más vendidos de 2007 son de Nintendo DS. El primer puesto es para este *Más Brain Training*, la segunda parte del juego de entrenamiento mental que popularizó el género y que ha sido mil veces imitado por otros títulos, tanto para portátil como para teléfonos móviles.

1





2 'BRAIN TRAINING'

Mediante un sistema ideado por el Dr. Kawashima, este juego pretende rejuvenecer la edad cerebral de los jugadores. La DS se coge como una libreta y el puntero hace de lápiz.

3 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

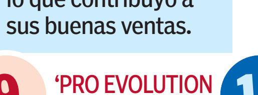
La versión para PlayStation 2 de este superventas del fútbol virtual ocupa la tercera posición de la lista. A pesar de la llegada de la PS3, la Play 2 ha mantenido un ritmo de ventas muy alto.

4 'Wii PLAY'

Un título que reúne nueve sencillos minijuegos diseñados para experimentar las diferentes posibilidades del mando de la Wii. Se comercializó junto a un mando, lo que contribuyó a sus buenas ventas.

5 'POKÉMON DIAMANTE'

Pikachu y el resto de estas criaturas coleccionables siguen teniendo un gran éxito entre los más pequeños. Las ventas de la primera aventura Pokémon de estilo clásico para Nintendo DS así lo demuestran.



6 'NEW SUPER MARIO BROS'

El regreso de Mario al género de las plataformas (avanzar y saltar) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de la Nintendo DS.

7 'SMACKDOWN! VS. RAW 2008'

La nueva fiebre del *pressing catch* no ha llegado sólo a la televisión. El paso de Batista, el Gran Khali y compañía por la PlayStation 2 se convirtió el pasado año en todo un éxito de ventas.

8 'PRO EVOLUTION SOCCER 6'

La salida de la edición económica del *Pro 6* de PS2 fue una buena excusa para que los que aún no lo tenían le echasen el guante.

9 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

Este *Pro* es el primer juego para PlayStation 3 que se incluye entre los más vendidos de 2007 y el único en la lista del *top 20*.

10 'ANIMAL CROSSING'

El simulador de comunidad *Animal Crossing: Wild World* ha convencido a miles de usuarios de Nintendo DS gracias, en gran parte, a su originalidad y a sus amplias posibilidades *on line*.

11 'FIFA 08'

Los juegos de fútbol arrasaron en 2007 y las ventas de títulos de PS2 también. *Fifa*, el gran rival del *Pro Evolution*, también se convirtió en uno de los juegos más demandados por los usuarios el pasado año. Las mejoras de su edición 08 han contribuido a ello.

12 'BIG BRAIN ACADEMY'

Heredero del estilo *Brain Training*, este juego de la DS de habilidad mental mide el peso de la materia gris.

13 'POKÉMON PERLA'

Videojuego de Nintendo DS complementario del ya citado *Pokémon Diamante*. Las diferencias entre uno y otro se limitan a las criaturas que pueden capturarse y entrenarse.

14 'ENGLISH TRAINING'

La propuesta de aprender inglés a través de la DS ha atraído a muchos jugadores. Sus elevadas ventas corroboran una vez más el triunfo de los juegos dirigidos a un nuevo público.

15 SMACKDOWN! VS. RAW 2007

La versión Platinum (económica) de este juego para PS2 le dio un nuevo impulso a sus ventas.





16 'POKÉMON RANGER'

El mundo Pokémon cambia de estilo y pone al jugador a proteger a las criaturas salvajes a base de usar mucho el puntero. Una vez más, volvió a convencer a los más jóvenes en DS.

17 'MARIO KART DS'

La velocidad es, probablemente, lo que mejor se le da al fontanero, aparte de las plataformas. Llegó a DS con un gran juego, que no ha parado de llegar a más y más público desde que salió a la venta.

18 'THE LEGEND OF ZELDA'

Phantom Hourglass es una excelente aventura protagonizada por un Link de dibujos animados que debe surcar los mares y que se controla totalmente utilizando la pantalla táctil de la DS.

19 'FINAL FANTASY XII'

El rey de los juegos de rol, fiel a la tradición, se comió el mercado con este capítulo para PlayStation 2.





20 'PRO EVOLUTION SOCCER 2006'

La presencia en la lista de este juego para PS2 en su edición normal (no económica) demuestra la buena salud de la serie de juegos de fútbol de Konami, a la que Fifa no quita el reinado.

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Los juegos de antes eran más difíciles

Uno de los últimos juegos que me he terminado ha sido *Heavenly Sword*, y la verdad es que me gustó bastante. Las fases de proyectiles, por ejemplo, que al principio confunden un poco por el control, me acabaron enganchando bastante.

Es cierto que el juego es corto, se acaba en unas pocas horas, pero creo que tiene un fallo aún mayor: es muy facilón. No hay vidas y no hay continuaciones, pero da igual que mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control, que nunca está a más de dos o tres minutos hacia atrás. Estas características son típicas de la mayoría de juegos actuales y, a menudo, nos llevan a decir que los juegos de antes eran más difíciles, lo que contribuía a que tuviesen una vida más larga.

Da igual que *mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control*

Hace años no existía eso tan cómodo de guardar partida, las vidas y las continuaciones estaban muy limitadas y los checkpoints solían reducirse a uno por fase o subfase. Por muy torpe que se sea siempre es posible avanzar, aunque sea renqueando entre un checkpoint y otro.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

20 SEGUNDOS

Yahoo vuelve a decir no a Microsoft

El portal estadounidense Yahoo sigue pensando que los más de 44.000 millones de dólares que el gigante del *software* ofrece por la empresa no valoran la compañía como ésta se merece.



Nokia lo intenta de nuevo con los juegos

La compañía finlandesa Nokia ha relanzado su plataforma NGage con nuevos juegos, compatibilidad con dispositivos portátiles y más oferta *on line*.

Joost, sólo para EE UU

La tele *on line* de los creadores de Skype abandona otros mercados internacionales.

El dominio pizza.com, de 12 € a 1,7 millones



La dirección de Internet *pizza.com* se ha convertido en uno de los dominios más rentables de la historia. El estadounidense Chris Clark lo adquirió en 1994 por poco más de 12,8 euros y acaba de anunciar su venta por 2,6 millones de dólares (más de 1,7 millones de euros). El afortunado vendedor celebró la operación comiendo pizza con su familia. Hasta ahora, la venta de dominio más alta ha sido la de *sex.com*, por más de 11 millones de dólares.

El ADSL rural es diez veces más lento

Navegar por Internet desde el campo con ADSL rural es diez veces más lento que hacerlo con el ADSL convencional en las zonas urbanas; además, es bastante más caro, según un estudio de Adslzone.net en el que se han analizado 18.000 conexiones de ADSL rural.

Un gran móvil que pesa 22 kilos

Lo ha creado un japonés y es una réplica del Nokia 6670 621 veces más grande que el original. No vibra, pero sirve para hacer llamadas.



Dos millones de euros para Red Karaoke

La página web creada por el español Miguel Ángel Díez Ferreira ha logrado financiación para seguir creciendo en el extranjero y va a ser rediseñada. Quienes se atrevan a cantar podrán grabarse ahora en vídeo para compartirlo con los amigos.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Windows XP SERÁ HISTORIA EN TRES MESES

Microsoft ha confirmado que el 30 de junio **dejará de vender** a los fabricantes de ordenadores este sistema operativo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Windows XP es el sistema operativo que hace tan sólo dos años utilizaban 400 millones de personas, según datos de la consultora IDC. Una cifra que Microsoft pretende reducir favoreciendo la transición a Vista, el sistema lanzado en España a principios de 2007 y que ya viene instalado en la mayoría de ordenadores.

Desde el 30 de junio será casi imposible encontrar un ordenador con ese *software*, pues Mifcrosoft ha decidido dejar de proporcionar XP a los fabricantes a partir de esa fecha. Quedan pues poco más de tres meses para que XP pase a la historia.

Aun así, habrá una excepción: los fabricantes de ordenadores baratos, aquellos que rebajan sus características técnicas para ofrecer un precio asequible, normalmente por debajo de los 500 euros, podrán seguir utilizando Windows XP hasta 2010. Una decisión que lleva implícito el mensaje de que Vista, el nuevo sistema operativo del gigante del *software*, no está preparado para ordenadores de poca potencia.

Miles de firmas

En la Red existe incluso un movimiento para 'salvar' al sistema operativo de Microsoft de la quema. Uno de sus impulsores es la publicación electrónica *Infoworld*, que ha creado el sitio web *Salvemos a Windows XP*.

La campaña defiende que la sustitución de XP por Vista no es una opción, sobre todo para las empresas, que han decidido no instalar este sistema en la mayoría de los casos. Más de 100.000 personas han firmado ya pidiendo al gigante del *software* que no mate a su sistema operativo.



Escritorio de Windows, paquete del sistema operativo y gráfico de la campaña de Infoworld.

Y DESPUÉS, ¿QUÉ PUEDO USAR?

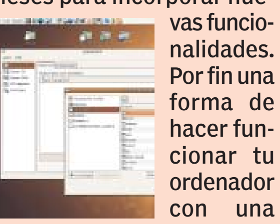
SEGUIR CON MICROSOFT
Windows Vista

Vista es el sucesor natural de XP. Lanzado al mercado a principios de 2007, es difícil encontrar ya ordenadores que no lo traigan instalado por defecto. Para usarlo necesitarás un ordenador gráficamente potente. El *hardware* más antiguo puede darte algún problema, pero en general la transición es sencilla.



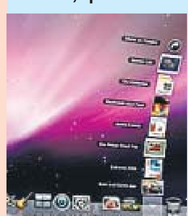
ALTERNATIVA LIBRE
Ubuntu

Un sistema operativo basado en el *software* libre, gratuito y que se renueva cada seis meses para incorporar nuevas funcionalidades. Por fin una forma de hacer funcionar tu ordenador con una distribución de Linux y, además, de manera sencilla y comprensible para quienes no son expertos en informática.



EL SALTO A APPLE
Mac OS Leopard

El sistema operativo de Apple gana puestos poco a poco en los últimos años. Sus ordenadores, que lo traen preinstalado, se venden cada vez más por su estabilidad y su usabilidad. Además, atrae a muchos usuarios seducidos ya por otros productos de *hardware* de la marca de la manzana, como el iPod.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... quién utiliza Internet

La mitad de los españoles acceden a la Red, pero un 8% no sabe lo que es

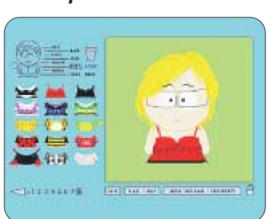
El último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) lo deja claro, la brecha digital sigue existiendo. El 49,6% de los españoles se declaran usuarios de Internet, y el 65% de ellos se conectan casi todos los días. Pero un 8% no sabe qué es. ¿Motivos? No les interesa o no les resulta fácil conectarse.

Los que sí usan la Red se declaran mayoritariamente usuarios de buscadores, un servicio al que le siguen el *e-mail* y las descargas. Y en torno al 80% recibe correos no solicitados, el molesto *spam*. P. F.


DOS CLICS

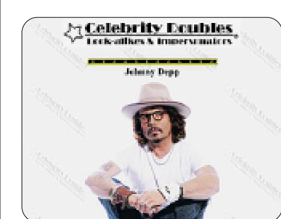
A lo South Park

Si eres un fanático de la serie de dibujos animados *South Park*, en esta web puedes crear un personaje a tu imagen y semejanza. *www.sp-studio.de*



Dobles de famosos

¿Vas a montar una fiesta y no tienes dinero para invitar a los famosos? No te preocupes, ¡invita a sus dobles! *www.celebrity-doubles.com*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

¿QUÉ TIENEN ESTOS miniportátiles?

Llegan los ordenadores **ligeros, pequeños y muy, muy baratos.** Uno de ellos es de la firma española Airis

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

La expectación que creó el ordenador de los 100 dólares, destinado a países pobres, reveló que en las naciones desarrolladas también hay mucho interés por portátiles que, aunque no tengan la potencia de los modelos más modernos, sean pequeños, ligeros y baratos.

Y los fabricantes se pusieron manos a la obra, creando ordenadores que puedes llevar en el bolso y por los que no tendrás que pagar más de 500 euros. Asus fue la primera, con su Eee. HP acaba de presentar el MiniNote 2133, y la española Airis pondrá a la venta este mes la serie Kira.

Los dos primeros aún tardarán en comercializarse en España, pero antes de que lleguen no está de más comparar sus características.



JORGE PARÍS

Comparando el Eee PC con otro portátil tradicional (arriba). A la derecha, de arriba abajo: el Airis Kira, el HP Mini Note 2133 y el portátil de 100 dólares.

PRECIO

Asus → Se vende en EE UU entre 300 (190 euros) y 400 dólares (250 euros).
HP → Desde 500 dólares (315 euros). Tanto este modelo como el Eee podrían ser algo más caros cuando se pongan a la venta en España.
Airis → De 299 a 289 euros, según el modelo.

SISTEMA OPERATIVO

Asus → Linux. En la segunda generación, también XP.
HP → Linux en las versiones baratas y Vista en las caras.
Airis → Puede adquirirse con Linux o Windows XP.

ALMACENAMIENTO

Asus → No usa discos duros con partes móviles, sino una memoria sólida (consume menos y es más silenciosa al no necesitar ventilador) de 2 o 4 gigas de capacidad.
HP → Memoria sólida de 4 gigas y disco duro de 160 en las versiones más altas.
Airis → Memoria sólida de 2 o 4 gigas o disco duro de 40 gigas.

MEMORIA RAM

Asus → De 512 a 1.024 megas preinstalados y ampliables.
HP → De 512 megas a 2 gigas.
Airis → De 512 a 1.024 megas.

PESO

Asus → El Eee PC pesa menos de 900 gramos.
HP → El MiniNote pesa 1,1 kg, o 1,4 kg si usas la batería especial que se vende aparte.
Airis → Los portátiles de la serie Kira pesan entre 1,1 y 1,2 kilos, dependiendo del modelo que elijas.

PANTALLA

Asus → Siete pulgadas con resolución de 800×600.
HP → 8,9 pulgadas con resolución de 1.280 píxeles.
Airis → Pantalla TFT de 7 pulgadas que permite trabajar a una resolución de 1.024×768.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Airis → Tiene *webcam* y se vende en varios colores.
HP → Acabados metálicos.
Asus → Es el más veterano y está pendiente de renovación.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Internet y su crecimiento

El número de sitios web no deja de crecer, y lo hace cada vez más rápidamente



¿Cuántas páginas web existen? Dar una respuesta exacta es imposible. Primero, por la continua y acelerada expansión de la red, en constante crecimiento. Y segundo, porque para realizar esa medición, primero hay que definir lo que es un sitio de Internet. Los expertos en la materia suelen considerar para realizar estas mediciones que un sitio web es todo servidor que está activo y responde a una solicitud desde un navegador. Desde que Tim Berners Lee creara el primero de ellos, en diciembre de 1990, el crecimiento ha sido cada vez más veloz. Según los datos recogidos por Pingdom y la consultora de seguridad en Internet Netcraft, un año después la cifra se había multiplicado por diez. En un año sólo se crearon nueve sitios web nuevos, lo que no hubiera supuesto a los buscadores –si hubieran existido entonces– ningún problema para encontrar lo que el internauta necesitase.

En 1992 ya eran 50 las páginas existentes, que pasaron a ser 130 en junio de 199 y más de 2.700 en junio de 1994; superaron las 20.000 en junio de 1995 y las 100.000 en enero del 96. Y de ahí a la multiplicación constante de la población de la Red. Netcraft señala que en marzo de 2008 existían 162.662.054 sitios web. En el mes anterior se habían creado cuatro millones de páginas nuevas, siendo Google y su gestor de *blogs* Blogger uno de los mayores responsables. Sólo bajo ese servicio se crearon en marzo más de 800.000 sitios web nuevos. Otro gran agente del crecimiento de Internet es MySpace, con cerca de 200.000 nuevas páginas al mes. Los *blogs* y las redes sociales se perfilan así como fundamentales en la explosión que el tamaño de la Red ha sufrido precisamente desde que crear páginas está al alcance de cualquiera, con herramientas como las antes citadas. No es de extrañar que el número de sitios se haya duplicado desde junio de 2006, cuando ya había 80 millones. **P. F.**

20 SEGUNDOS

Menos 'software' sin licencia

La venta en tiendas de *software* de Microsoft sin licencia descendió en 7,7 puntos en 2007 y se situó en el 37,4% de las tiendas visitadas por la compañía, según los datos facilitados ayer por el director del desarrollo de la propiedad intelectual de Microsoft, Txema Arnedo. Según explicó, esta reducción se debe al esfuerzo realizado por parte de las asociaciones de distribuidores a la hora de informar al usuario final de que es posible que el *software* que está en su ordenador no tenga licencia alguna.

Google, contra la pornografía

Google rastreará y bloqueará cualquier imagen de pornografía infantil o abusos a menores que detecte en la Red. Para ello ha adaptado el *software* que utiliza YouTube.

Portabilidad en la telefonía fija

La competencia entre las firmas de telefonía fija y ADSL hizo cambiar de compañía a más de 200.000 clientes entre enero y febrero, un 50% más que en el mismo periodo de 2007, según la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones.

La tienda de la Play se renueva

La tienda *on line* PlayStation Store ha estrenado imagen, sistema de navegación y funciones y contenidos descargables.

Leer el correo de los empleados

Australia estudia una legislación antiterrorista que permitiría a algunas empresas leer el correo de sus empleados.

PASO A PASO

D.G.

CÓMO USAR EL NUEVO PHOTOSHOP GRATUITO

El mes pasado, Adobe presentó Photoshop Express, la versión gratuita y *on line* de su conocido editor de imágenes. Esta aplicación, que puede utilizarse sin problemas, aunque aún esté en periodo de pruebas, tiene 2 GB de capacidad y necesita Flash Player 9 para funcionar. Compite con otros editores como Picnik.

1 CONSEGUIR UNA CUENTA. Escribe en la barra de tu navegador la dirección *www.photoshop.com/express/landing.html.* Una vez en la web, haz clic sobre el botón **Join Now** y rellena el formulario con tus datos. Es importante que escribas una dirección de correo electrónico válida, ya que te enviarán un *e-mail* de confirmación que servirá para activar tu cuenta. Otra posibilidad es pulsar sobre **Test Drive** en vez de sobre **Join Now** para probar la aplicación antes de darte de alta.



2 OPCIONES PRINCIPALES. Una vez dado de alta, Photoshop Express te presenta tres grandes apartados: **My Photos** (donde aparecen las fotos que vayas subiendo a la web), **My Gallery** (las fotografías clasificadas en álbumes personalizados) y **Browse** (un lugar desde el que acceder a los álbumes de otros usuarios y desde donde otros verán los tuyos).



3 EDITAR LAS FOTOS. Haz clic sobre **Upload Photos** y selecciona la imagen que quieres subir. Una vez subida, bien situando el cursor sobre ella o bien acudiendo a **Edit Photo,** accedes a las opciones de edición (de momento sólo en inglés). La imagen aparece en grande en el centro y las herramientas en una columna a la derecha divididas en: básicas, ajustes y efectos. También es posible convertir la foto en fondo de escritorio.



4 TODAS LAS OPCIONES. Las posibilidades son mucho más reducidas que en el Photoshop tradicional, pero Photoshop Express ofrece lo suficiente para trabajar con imágenes en web. Además de las imprescindibles funciones de recortar, rotar y redimensionar las fotos, permite aplicar diversos efectos de distorsión y variación del brillo.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

MARIO PISA EL **acelerador** EN LA NINTENDO Wii

La saga 'Mario Kart' se estrena en esta consola **con un volante especial** y con un modo de juego 'on line'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Mario, el personaje más conocido de los videojuegos, se hizo famoso gracias al género de las plataformas (avanzar e ir saltando), pero después ha probado casi todos los tipos de juego: lucha, tenis, rol, puzles... y uno que le ha dado casi tanto prestigio como sus aventuras: las carreras.

La saga *Mario Kart*, que ya ha vendido más de 33 millones de unidades en todo el mundo, ha llegado a Wii dispuesta a repetir el éxito de sus anteriores entregas. Para ello mantiene el espíritu desenfadado de siempre y añade nuevos personajes, circuitos (habrá 16 nuevos y 16 clásicos), objetos y modos de juego. En cuanto a los vehículos, además de los nuevos diseños, la gran novedad es la incorporación de motos.

Además de la ampliación de contenidos, también hay características exclusivas para Wii, como el *Wii Wheel*, un periférico con forma de volante. Los más conservadores podrán prescindir de él y utilizar el mando y el nunchako, un controlador convencional, e incluso el mando de la vieja GameCube.

La otra gran apuesta de *Mario Kart Wii* es el modo multijugador, que gracias a la conexión Wi-Fi permite jugar hasta con 12 personas de cualquier parte del mundo a la vez. Para fomentar la competición, Nintendo propondrá regularmente retos a los jugadores, como por ejemplo, conseguir el mejor tiempo en un determinado circuito y con unas determinadas condiciones.

Mario vende, sus juegos de karts venden y la Wii vende, así que Nintendo confía en que *Mario Kart Wii* se convierta en el título más exitoso de la serie.



Mario, Luigi y compañía corren en 32 circuitos, con varios vehículos. Se puede competir con jugadores de todo el mundo vía Wi-Fi.

NUEVO CONTROLADOR



Un juego al estilo Wii

Mario Kart Wii incluye un periférico con forma de volante, el *Wii Wheel*, que aprovecha todas las características de control de la videoconsola: permite manejar los karts girando el mando a izquierda y derecha.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.mariokart.com/wii/***

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los zombis negros

El nuevo capítulo de la saga de zombis de *Resident Evil 5* se ha convertido en uno de los juegos más esperados de la nueva generación. ¿Qué podemos esperar de este juego? Pues cientos de zombis, disparos y explosiones a diestro y siniestro, gráficos de gran calidad... y acción de primera en tercera persona. Vamos, prácticamente lo mismo que ya vimos en *Resident Evil 4*, pero con Chris Redfield como protagonista, en vez de Leon Kennedy.

Aparte del cambio de personaje, este *Resident Evil* también cambia de escenario. Ahora, en vez de en España, la acción se desarrolla en África, por lo que los infectados son negros... ¡Polémica servida! Según N'Gai Croal, de *Newsweek*, Capcom debería tener cuidado con la imagen que ofrece este juego. «El problema no es que haya zombis negros –explica–, sino la cantidad de elementos relacionados con la imaginería racista».

El problema es *la cantidad de elementos de la imaginería racista*

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET O EN LOS FOROS

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza»

Hal es un esqueleto robótico que multiplica tu fuerza y capacidad de movimiento. Está destinado a personas con lesiones o minusvalías.

El invento tiene un gran potencial, muchos enfermos pueden beneficiarse de esa fuerza extra que no les concede su físico. Seguramente, muchos podrían llevarlo bajo la ropa y vivir una vida medio normal, al menos en apariencia. *Is.*

Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza. *Gonzalo.*

La simbiosis hombre-máquina. Ya veo robocops para el futuro. Lo van a tener chungo los cacos. *Ernst.*

Y cuando el traje falle, los 100 kilos que estarás levantando se te vendrán encima y te matarán... Buena maquina para suicidarte. *Japón.*

Pues me alegro. Está claro que la ciencia ficción es muy probable que al final se materialice. De hecho, así ha sido desde Julio Verne. *Luzzz.*

Entra en nuestros foros 20minutos.es

A eso se le llama exoesqueleto. La idea no es nueva. Quizá si lo sea nueva esta implementación. *P de peleznas.*

VIDEOJUEGOS

Un día gratis de *World of Warcraft* por la caída de servidores. Es una compensación por la larga caída del pasado 8 de abril. Se produjeron muchas reclamaciones de los usuarios.

Sé de gente que durante la caída del servidor español se crearon personajes en servidores extranjeros para poder seguir jugando mientras durara el apagón. *Popocatepelt.*

El día gratis es algo que Blizzard viene haciendo desde hace ya más de tres años cuando hay problemas en algún servidor. *Parrak.*

A este juego le llamo yo el quita amigos. La gente deja de salir a la calle. *Melillense.*



Compras de lujo
Si no te preocupa la crisis inmobiliaria, en esta web encontrarás mansiones, islas y *chateaux* para millonarios. ***www.vladi-private-islands.de***



Tipos de letras
Sitio de descarga de fuentes (tipos de letra) totalmente gratuitas. Tiene más de 1.400 tipos distintos. ***www.tipos-de-letras.com.ar***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

‘GTA’, EL RETORNO DE LA polémica

‘Grand Theft Auto IV’ lleva la saga a la nueva generación de consolas con la misma violencia y detalles mucho más cuidados

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Robar coches, atropellar peatones, asesinar a jefes de bandas rivales o acostarse con prostitutas son sólo algunas de las cosas que han llevado a los *Grand Theft Auto* a protagonizar espacios en telediarios y numerosos titulares sensacionalistas.

Todos los capítulos han sido clasificados para mayores de 18 años, pero eso no ha impedido que se hablase de la saga más por su violencia que por sus virtudes.

Grand Theft Auto IV, que verá la luz el próximo martes, día 29, para PlayStation 3 y Xbox 360, tiene todos los elementos necesarios para cambiar eso: gráficos de gran calidad, efectos realistas y una libertad de acción aún mayor que la que venía siendo habitual.

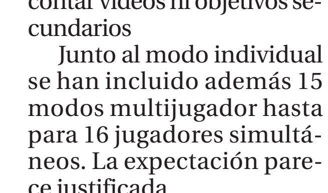
En una demostración privada en Londres, a la que asistió ***20 Minutos***, se mostraron algunas de las bondades de *GTA IV*. La más palpable a simple vista es el grado de realismo con el que se ha construido Liberty City (el escenario, similar a Nueva York, en el que se desarrolla el juego).

Escenarios muy reales

La ciudad está viva, no parece artificial: cuando hace frío, las alcantarillas humean y puede verse el aliento de Niko; el impacto de las balas sobre un muro hace que salten fragmentos del mismo, el viento arrastra papeles y bolsas por el aire y la gente no se limita a pasear por la calle: algunos trabajan, otros se enzarzan en discusiones, etc.

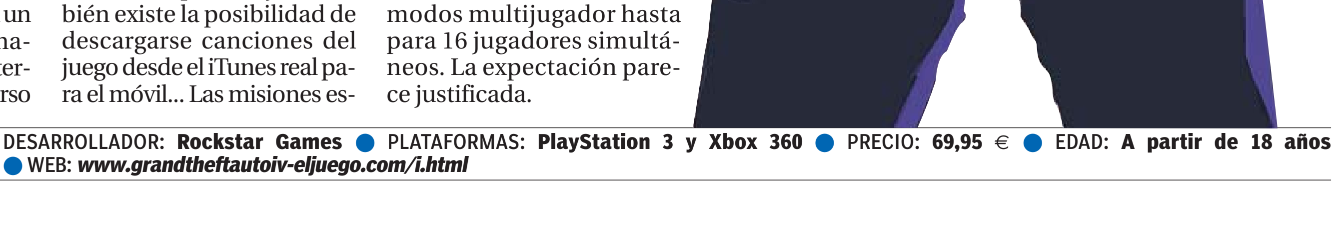
La libertad de acción también ha crecido. Ahora es posible viajar en taxi pagando, en vez de robando uno; ir a un cibercafé y navegar por Internet del universo *GTA*, donde se puede, por ejemplo, entrar en páginas de contactos para conocer mujeres... u hombres (cada uno elige); emborracharse (con la consiguiente pérdida de control del personaje); también existe la posibilidad de descargarse canciones del juego desde el iTunes real para el móvil... Las misiones están planteadas casi como si fueran películas y garantizan 30 horas de juego mínimo sin contar vídeos ni objetivos secundarios

Junto al modo individual se han incluido además 15 modos multijugador hasta para 16 jugadores simultáneos. La expectación parece justificada.





Niko Bellic, el protagonista, se gana la vida como delincuente.



FICHA TÉCNICA
DESARROLLADOR: **Rockstar Games** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.grandtheftautoiv-eljuego.com/i.html***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿La Wii es suficiente?

Ya comenté en una ocasión que el rollo *casual* de la Wii y la escasez de juegos para *gamers* no acababa de convencerme. Ahora, un *pez gordo* de Epic Games (los responsables de *Gears of War*) ha hablado del tema. El tipo en cuestión, Michael Capps, considera que la Wii no es una consola de nueva generación y que trabajar para ella es dar un paso hacia atrás. Opina que «la Wii es un virus que comienza a extenderse cuando la compras y juegas con tus amigos». «Ellos dicen: ¡Dios, qué buena es!, me la voy a comprar». A los dos meses dejas de jugarla y a ellos les sucede lo mismo cuando ya se la han enseñado a otros que también han terminado comprándosela», dice Capps. Hace tiempo, uno de los desarrolladores de *Los Sims* afirmó que la consola «es una mierda». Dijo que la Wii «sólo es un par de GameCubes pegadas con celo».

Las carencias *técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor*

Mi opinión no es tan radical como la de estos tipos. No creo que la potencia gráfica sea lo más importante, de hecho prefiero la original Nintendo DS a la potencia superior de la PSP, pero me temo que las carencias técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el control de los aeropuertos

En EE UU pueden revisar tu disco duro



Volar con la tecnología a cuestas es una pesadilla por la que casi todos los viajeros del siglo XXI han tenido que pasar en alguna ocasión. Quien viaje con su portátil ya sabe que, mientras aguarda en la cola del detector de metales, debe sacar el ordenador de su funda y ponerlo sobre una bandeja para que pase solo por el escáner. Por allí también pasan cámaras de fotos y reproductores MP3, que, lejos de lo que afirmaba una leyenda urbana, no perderán la información que contienen al pasar por la máquina. Además, hasta que no se pongan en marcha los sistemas de telefonía móvil en vuelo, es imposible hacer llamadas desde el avión, y debes desconectar la consola portátil o el ordenador durante el despegue y el aterrizaje para no interferir en los sistemas de navegación.

En EE UU es legal registrar el ordenador. Más preocupante es lo que le sucede al viajero que tenga que pasar uno de esos controles después de aterrizar en cualquier aeropuerto de Estados Unidos. Los tribunales de ese país han determinado esta semana que no es de ninguna manera ilegal que los agentes de seguridad de las terminales enciendan el ordenador. No ya para comprobar que el dispositivo funciona, que su contenido no ha sido sustituido por drogas o explosivos, sino para revisar la información que almacena el disco duro en busca de contenidos delictivos, como pornografía infantil o datos sobre actividades terroristas. Lejos de afirmar que este control puede suponer un atentado contra la intimidad de los viajeros, los jueces estadounidenses consideran que la revisión de todo ordenador portátil que llegue a su país es equivalente al registro que se puede realizar de una maleta o bolso de mano. El único requisito para los agentes es que exista una «sospecha razonable» de que el contenido puede ser delictivo. **P. FERNÁNDEZ**

TECNOLOGÍA

LEE LA NOTICIA COMPLETA EN 20minutos.es

MÁQUINAS QUE logran parecer SERES HUMANOS

Los remitentes de correo basura hallan la forma de **sortear automáticamente** los sistemas ideados para detectarlos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Si has abierto una cuenta de correo electrónico en los últimos años te habrás enfrentado a los Captchas. El palabro hace referencia a sistemas que permiten distinguir a un ser humano de un programa informático.

Normalmente se le presentan al internauta una serie de letras y números distorsionados que ningún sistema automatizado de reconocimiento de caracteres lograría, en principio, reconocer.

De esta forma, los servicios gratuitos de Internet intentan evitar que un remitente de correo no deseado (*spam*) abra miles de cuentas desde las que enviar su basura, pues se considera muy difícil crear un programa informático capaz de saltar esta barrera.

El sistema de Captchas está presente en todo tipo de servicios, desde la publicación de comentarios en *blogs* hasta la subida de vídeos o fotografías. Pero, tras unos años en funcionamiento, parece que los piratas informáticos han logrado crear programas capaces de reconocer estos textos, son máquinas que consiguen hacerse pasar por seres humanos.

Tasas de éxito del 30%

El *software* creado para que los ordenadores puedan hacerse pasar por seres humanos es capaz de detectar el tipo de letra elegido, la posición de cada carácter y la deformación aplicada a cada uno de ellos, según informaba recientemente *Wired*.

Estos programas también pueden identificar la rotación o los fondos que se usan para confundir a las máquinas. A veces basta con contar los píxeles: se supone que una letra I *manchará* más que una O. Luego se transcribe de forma automática la información obtenida al campo del formulario. El sistema no es infalible, pero, según diferentes informes, el número de éxitos supera el 30% de los intentos en servicios como Hotmail, Yahoo Mail o Gmail. De ahí a que tu correo se llene de *spam* hay sólo un paso.







Varios ejemplos de Captchas utilizados por servicios de Internet para distinguir a humanos de ordenadores.

'SPAM' CON MANO DE OBRA BARATA

Como la resolución automática de los Captchas no es aún totalmente eficiente, los remitentes de *spam* se ayudan de internautas de países pobres para interpretar los a menudo inescrutables textos que se les presentan para crear una cuenta. Según ha revelado *Trend Micro*, los delincuentes cibernéticos pagan entre 2,50 y 3,75 euros al día a ciudadanos indios por resolver estos acertijos. Un programa informático se encarga de enviarles trabajo cada vez que topan con una de estas barreras.

CACHARRERÍA



VÍDEO CON PANTALLA TÁCTIL. La compañía española Blusens acaba de presentar su reproductor de MP4 P37, dotado de una pantalla táctil de 2,8 pulgadas y en el que podrás almacenar hasta nueve horas de vídeo. Puedes aumentar sus cuatro gigas de disco con tarjetas MicroSD. 99 €.

IMPRIMIR EN MOVIMIENTO. Canon ha renovado su línea de impresoras portátiles con la nueva Pixma iP100, que utiliza un innovador sistema de tintas de cinco colores para ofrecer una calidad de impresión excepcional. Para llevar a papel tus fotos en cualquier lugar sin tener que cargar mucho peso. 329 €.



ENTRENADOR DE MUÑECA. Este reloj de Garmin, el Forerunner 405, está dotado de un GPS de alta sensibilidad. Permite controlar los kilómetros, el tiempo, las calorías quemadas y, con el pulsómetro, el ritmo cardiaco. Tiene una rueda táctil para consultar los datos. 289 €.

MÚSICA, VÍDEO Y FOTOS. El M6SL de Meizu ofrece tres modelos, en blanco y negro y con una capacidad de dos, cuatro y ocho gigabytes (GB). Permite almacenar un máximo de 2.000 canciones y 3.200 fotografías, así como 48 h de vídeo. Tiene sólo 7,3 mm de grosor y ratón táctil con control deslizante. Desde 87 €.





el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«¿Qué pasa si estás viendo una peli y se destruye?»

Crean un soporte de DVD para alquiler o transmisión de datos confidenciales que deja de funcionar dos días después de abrir el precinto de su envoltorio.

No hay problema. Lo primero que haría con él es crear una imagen y luego montarla en una unidad virtual. Y si me gusta, me lo paso a un dispositivo óptico. *Dvd-ram.*

Yo he inventado el que se destruye antes de que se abra el paquete, y tengo una cola de gente en el estanco gigantesca. Oye, que abren el DVD y... ¡Uuy! Casi, casi. Se ha esfumado y vuelven a comprar otro a ver si tienen suerte. ***Más rápido venga.***

No creo que tenga mucho futuro. Los videoclubs acabarán desapareciendo y se impondrán las descargas en Internet. Todo lo que tenga soporte físico ya está obsoleto. ***Raúl.***

Lo que me gustaría saber es qué pasa si estás viendo una película y se destruye dentro del lector de DVD. Seguro que entonces no parece tan buena idea. ***Heduardo.***

INTERNET

Microsoft demanda a una madre por el nombre de un programa anti-Messenger. El nombre de la aplicación es Msnlock. Lo creó para controlar el tiempo que chateaban sus hijos.

¡Ánimo Sra. Eppink! Tiene todo mi apoyo. Menudos ovarios que tiene para enfrentarse a Microsoft. ***Ramón*.**

Si no fuese por Microsoft, no estaría la informática donde está, os lo aseguro. Lo que ha hecho Bill Gates no lo hace nadie. ¡Si no os gusta Microsoft, cambiad! ***Viva tito Bill.***

Nadie puede hacer un programa y que parte del nombre esté registrado internacionalmente por otra empresa. Que se lo hubiera pensado antes al ponerle nombre al programa. ***Crackers.***





Saber para ganar
Si en vez de matar marcianitos te gustan más los juegos de cultura, geografía o ciencia, en esta web te divertirás.
www.purposegames.com



Cartas de amor
Una selección de cartas de amor que puedes utilizar de manera libre y gratuita para transmitir todo lo que sientes.
www.cartasdeamor.org



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LOS peques TAMBIÉN JUEGAN

Shin Chan, las Bratz y **algunos viejos personajes** siguen divirtiendo a los niños con sus aventuras

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ahora que el sector de los videojuegos ya está maduro y que no paran de aparecer títulos para personas de toda edad y condición, casi parece que los niños hayan dejado de ser el importantísimo público que siempre han sido.

Nada más lejos de la realidad. El 50% de los juegos vendidos en 2007 estaban clasificados para mayores de tres años, según el último informe de aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Las compañías lo saben y no descuidan a los pequeños de la casa.

HÉROES DE AYER Y HOY

Shin Chan. Las nuevas aventuras para Wii → El conocido y revoltoso niño de los dibujos animados es el principal reclamo de este título de minijuegos pensados para jugarse en compañía. ¿El objetivo? Ayudar a la familia Nohara a ganar un alocado concurso de televisión.

Buzz Junior Dinos → El juego-concurso *Buzz Junior* vuelve a PS2 protagonizado por unos simpáticos dinosaurios y nuevas pruebas en las que competir pulsador en mano. Se vende con pulsadores o sin ellos (para los que ya los tengan).

La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón → El veterano dragoncito Spyro, que visitó las consolas el pasado año con *La noche eterna*, volverá el próximo otoño con esta nueva aventura y las voces de Elijah Wood, Gary Oldman, Christina Ricci y Mark Hamill, entre otros.

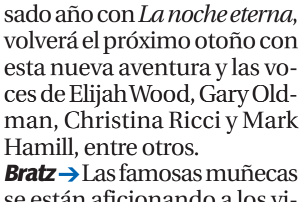
Bratz → Las famosas muñecas se están aficionando a los videojuegos. A títulos como *Bratz: The Movie* (PS2 y Wii) o *Bratz Babyz* (Nintendo DS) se sumarán a lo largo de este año *Bratz KidzParty* y *Bratz Ponyz 2*, para Wii y DS, respectivamente.

Crash Bandicoot: Mind over Mutant → Otro clásico. Esta vez, Crash debe impedir que todas las criaturas de su mundo sean controladas por el malvado Neo Cortex. Nuevos poderes, mundos, enemigos...





Crash Bandicoot prepara nueva aventura (izda.), mientras que los dinos de *Buzz Junior* ya están de fiesta (dcha.).





El dragón Spyro y su eterna rival Cynder (izquierda) y el juego de Shin Chan (arriba).

UN DIEZ SOBRE DIEZ PARA EL JUEGO perfecto

Ayer salió a la venta 'Grand Theft Auto 4', el nuevo videojuego aclamado como una obra maestra

Minoristas como GameStop y Best Buy llevan semanas admitiendo reservas para el videojuego de acción *Grand Theft Auto 4*, disponible para la PlayStation 3, de Sony, y para la Xbox 360, de Microsoft. Además, muchas tiendas abrieron sus puertas a medianoche para recibir a los aficionados.

Se espera que este lanzamiento sea el mayor acontecimiento del mundo del entretenimiento del año, con previsiones de ventas en la primera semana de hasta 400 millones de dólares (unos 255 millones de euros).

Las primeras reseñas, publicadas el fin de semana se deshicieron en elogios y la web especializada *IGN* ha otorgado 10 sobre 10 en todos los apartados del juego.

«*Grand Theft Auto 4* es una obra de sátira inteligente, profana, cautivadora, irritante, astuta, con una rica textura y del todo convincente, disfrazada como divertida», afirmó *The New York Times*.

«La magnum opus de Rockstar es una obra maestra que podría cambiar el modo en el que el mundo ve los videojuegos», proclamó la página de noticias y críticas de juegos *GameSpy*, otorgándole una puntuación máxima de cinco estrellas. «Te darás cuenta de que la historia y la presentación están a la altura de las mejores películas de directores como Martin Scorsese o Francis Ford Coppola».

Las ventas del *GTA4* podrían ayudar a Take Two a enfrentarse a la oferta de compra de 2.000 millones de dólares de Electronic Arts.



Imagen del videojuego *Grand Theft Auto 4*. FOTO: ROCK STAR

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Notas de juegos a la venta

Es inevitable, da igual quién escriba, de qué y con qué motivaciones, siempre habrá alguien ahí para acusar al autor de interesado, partidista o vendido. No estoy hablando de mí, o al menos no sólo de mí, le pasa a todo aquel que publica algo en un medio (que gracias a Internet es mucha gente).

A muchos lectores / oyentes / telespectadores les encanta buscar motivaciones ocultas en los reportajes, noticias, críticas y demás. Esa obsesión produce numerosas incongruencias. Por ejemplo, sobre una noticia de cifras de Nintendo alguien comenta: «Cómo se os ve el plumero»; pocos minutos después, en una información sobre el Blu-ray la Play 3: «¿Cuánto os paga Sony por publicar esto?»; por supuesto, si a continuación publicas algo sobre la Xbox 360 será porque «te estás vendiendo a Microsoft». Los temas se suelen elegir siguiendo los criterios de actualidad y de interés para el lector. No quiero ser cínico, es cierto que la publicidad también influye, aunque menos de lo que se piensa. Un acuerdo publicitario suele conllevar mayor cobertura de un juego, pero no mejor nota.

> **La publicidad** *influye en los medios de forma diferente a lo que se piensa*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



DOS CLICS

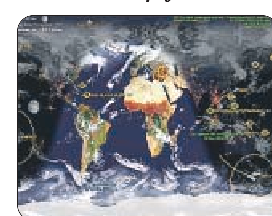
Una cita puntual

Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta

Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

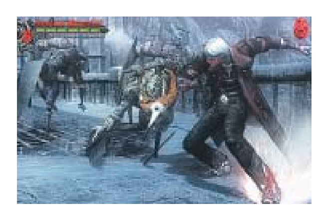
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.

Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros*.



Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.





Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

LA ZONA CRÍTICA

VIDEO-JUEGOS

LARA FISHER

Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **3** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **4** **'FIFA 08'** (PS2). **5** **'Singstar Latino'** (PS2). **6** **'Los Simpson'** (PS2). **7** **'Buzz: El Gran Reto'** (PS2). **8** **'Singstar Pop Hits'** (PS2). **9** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **10** **'True Crime: New York City'** (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

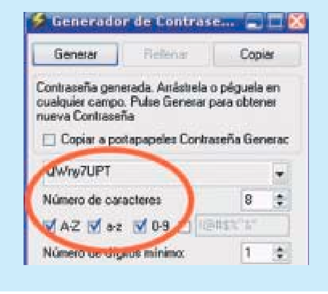
PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.



FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los ha registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvemos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa,



portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*

PASO A PASO

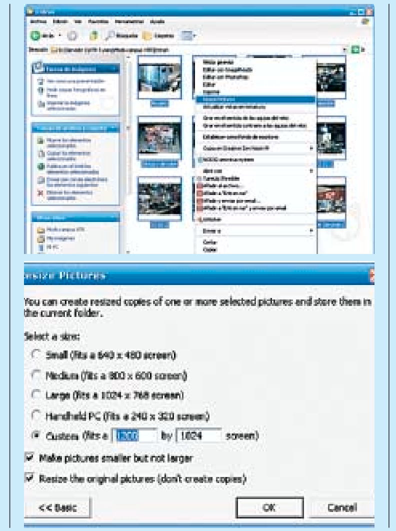
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK*.

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail*. Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

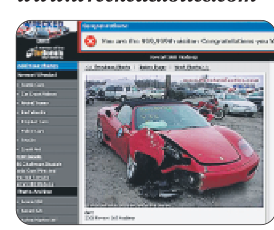
Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*



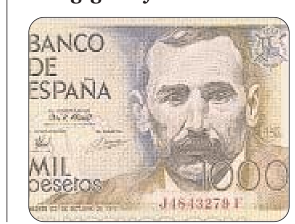
Accidentes de lujo

En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo

Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

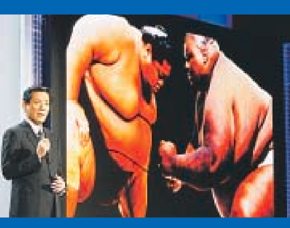
Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que ronquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas

Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



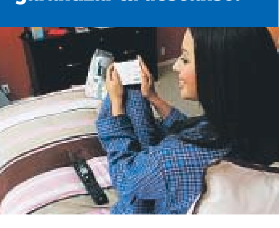
Gates se despide

El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente

El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. P. F.



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy 'friki'?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead,* deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. *Una.*

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? Yepayepa3.*

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. *Mki.*

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft*... *X25.*

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. *Sephiroth.*

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... *Ertaky.*

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. *Ksh.*

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout*, para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS retro ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout, Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man, Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms.*

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **3** **'True Crime: New York City'** (PS2). **4** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **5** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **6** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **'Ratatouille'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.





MEMORIA CON BACKUP *ON LINE.* Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

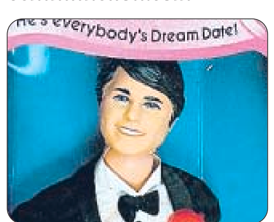
MIÉRCOLES 16 DE ENERO DE 2008



DOS CLICS

Un homenaje a Ken

El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... *www.manbehindthedoll.com*



Error gramatical

Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. *www.mondarinas.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.20minutos.es

ALTO CONSUMO, BAJA producción

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

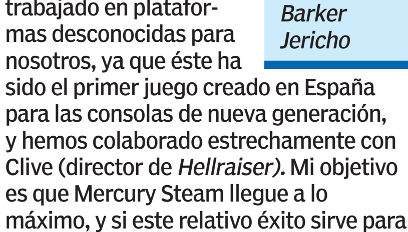
Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

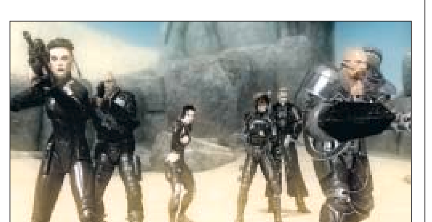
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



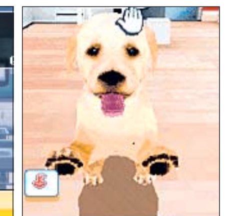
Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

«En España hay muchísimo talento creativo»

Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»



Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».



LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'True Crime: New York City' (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). **5** 'Gran Turismo 4' (PS2). **6** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **7** 'Singstar Latino' (PS2). **8** 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). **9** 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). **10** 'Ratatouille' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid*, al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

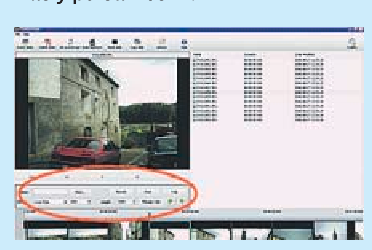
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides**. Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir**.



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length**.

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect**.

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption**. En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply**.

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS — HD-DVD

Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.

CON APOYO DE LA PS3 — Blu-ray

Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google

Procesa millones de datos cada día



El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.

CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.



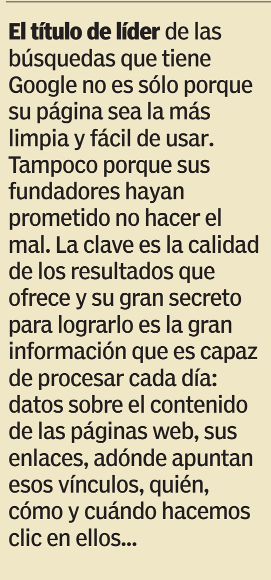


SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.







Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. *http://paginaenblanco.iespana.es/*



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. *www.quemundo.com*



LA CREACIÓN colectiva DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporte sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre. Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero no nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... *RepolloConLacitos.*

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... *Tronka.*

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. *Velillero.*

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. *HateWindows.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

Download your converted file

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega.... **CREA TU BANDERA**

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS se renuevan EN 20MINUTOS.ES

El canal de tecnología de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de *20minutos.es* ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que *20minutos.es* ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, *20 minutos* pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG **'20 hit combo'**	BUSCADOR **Todos los juegos**	ÚLTIMOS ESTRENOS **¿Cuándo sale?**
Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).	Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.	Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Gran Turismo 4', platinum (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum (PS2). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **8** 'FIFA 08' (PS2). **9** 'Ratatouille' (PS2). **10** 'Tekken 5' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado do Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.



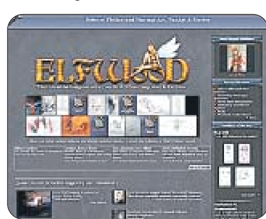




DOS CLICS

Reino de fantasía

Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar*, *Dragonlance*, *Reinos Olvidados*... *www.elfwood.com*



El mundo al revés

Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés. *http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.



Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés*. Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

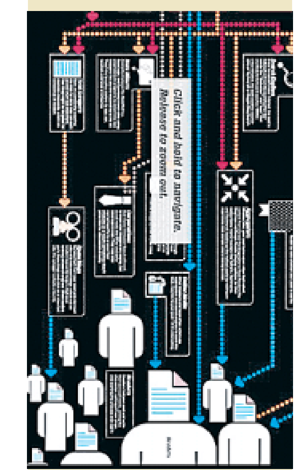
Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.

PASO A PASO

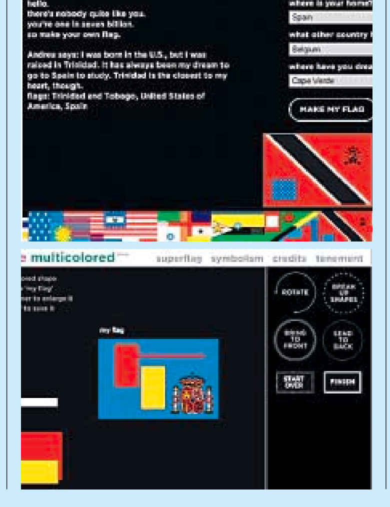
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

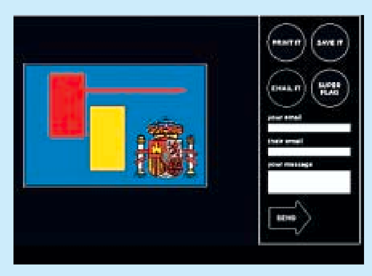
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over,** y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish**. Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña **(Print it)** o mandarla por correo electrónico **(Email it)**. Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km^2 de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

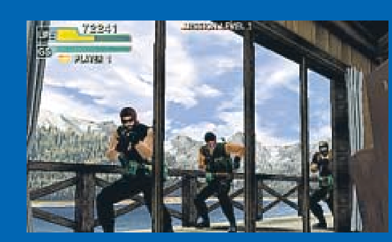


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

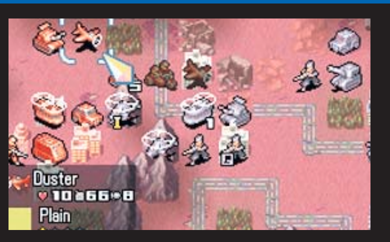
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y Flo son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo,* docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo.

¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

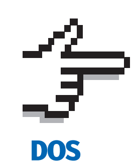
El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

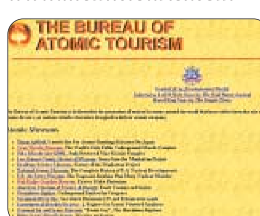
MIÉRCOLES 6 DE FEBRERO DE 2008



DOS CLICS

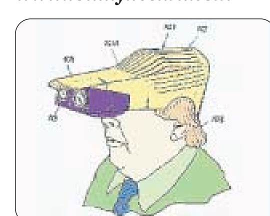
Viajes radiactivos

Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes.
www.atomictourist.com



Patentes muy raras

Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos!
www.totallyabsurd.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE mil demonios

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.



Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger,* de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

> **Hay originales** *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

Entra en nuestros foros www.20minutos.es

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

PASO A PASO

P. F. D.

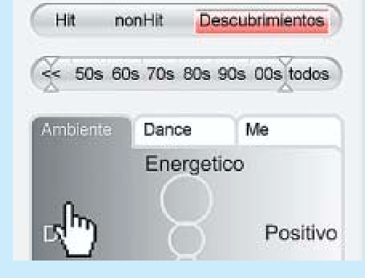
ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

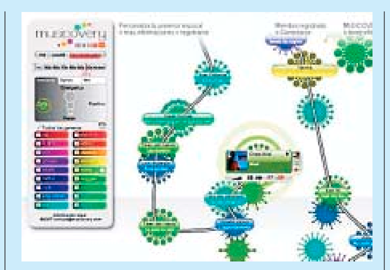
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos*. También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS **tienen** UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

20minutos.es (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.



Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



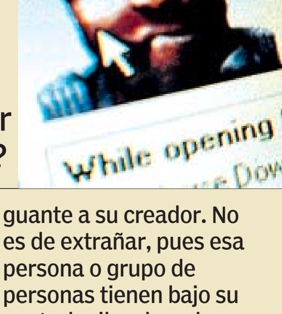
Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años el *blog* era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. **P. F. D.**

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.



Para San Valentín
Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados. *www.poemasdeamor.org*



Igualito, igualito
Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

BASTANTE MÁS QUE **teléfonos**

El **Mobile World Congress** ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

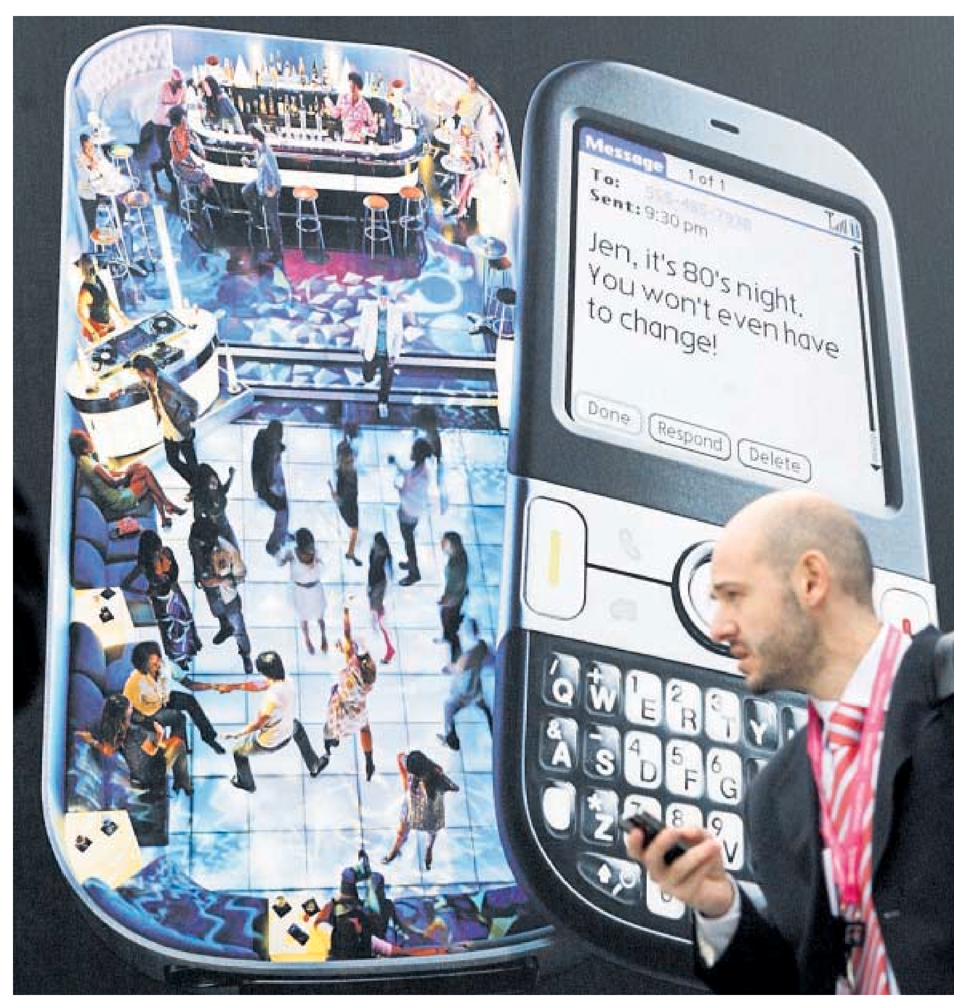
Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.



A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.



RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



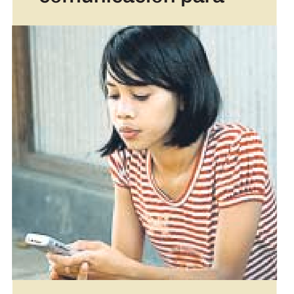
EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). **PABLO F. D.**

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El ocio electrónico para móviles no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE
El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY
Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008
Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

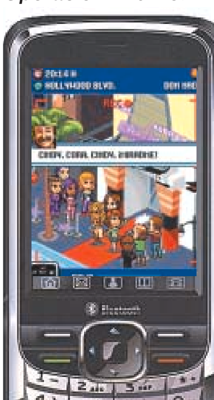
PASAPALABRA
El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR
Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo.*

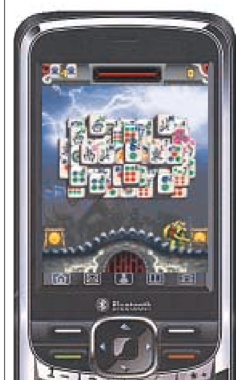
ROCK 'N' BLOCK
Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

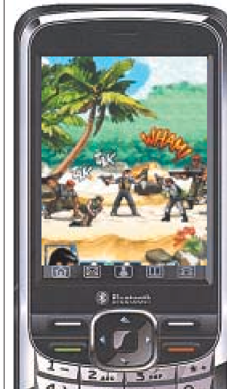
S. MAH JONG QUEST
Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong.*

XIII 2
Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.











CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XIII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

Soy incapaz *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN...
20minutos.es





DOS CLICS

Pantallazo de error

¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso

Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

EL Blu-ray GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, con defensores como la japonesa Matsushita (Panasonic).

blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO



Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

> **El 'remake'** *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. ***El Vengador Tóxico.***

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de **carcasas múltiples** fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.



Como móvil para niños.



Para los ejecutivos.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.



Funda con MP3.



GPS para la bicicleta.



Reproductor de MP4.



Como una minicadena.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras



El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code

El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. **D. G.**

PASO A PASO



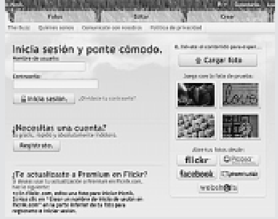
D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



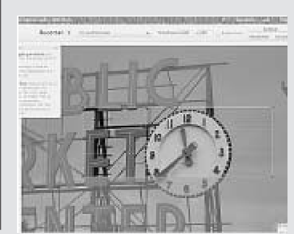
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

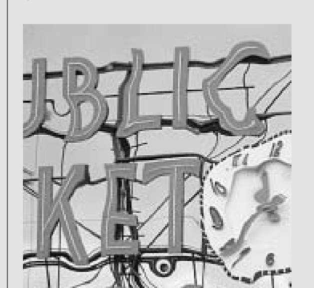
3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).

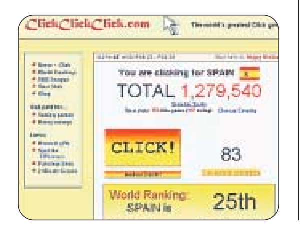






Guerra de clics

Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!
www.clickclickclick.com



Piano temático

Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.
www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS — MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

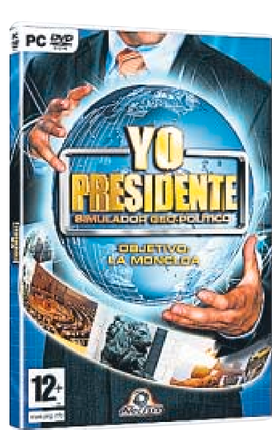
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES! En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.

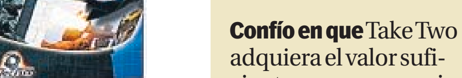


blogs 20
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

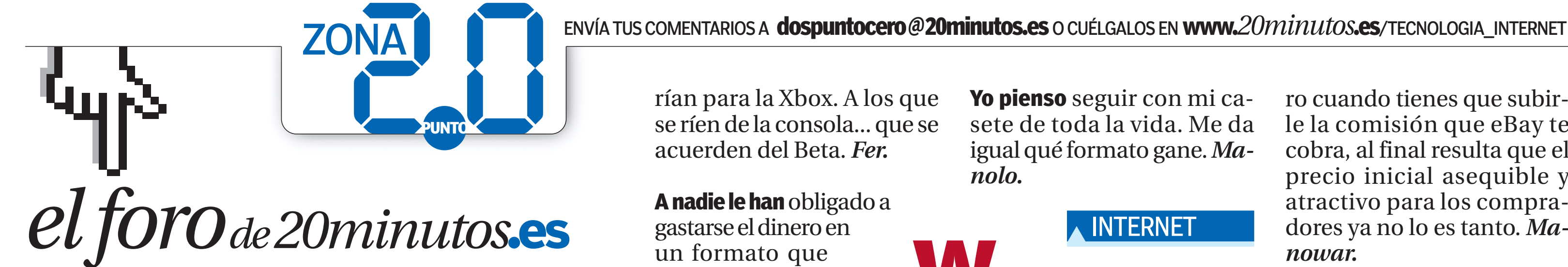
Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.



Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?

> **Estas fusiones** *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? *Cbc.*

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. *Fer.*

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. ***Manolo.***

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. ***Manowar.***

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. ***Frikipandi.***

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. ***Ocle.***

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

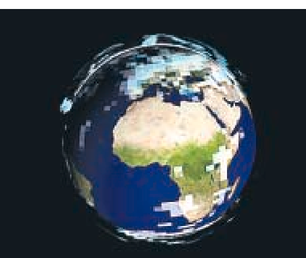
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

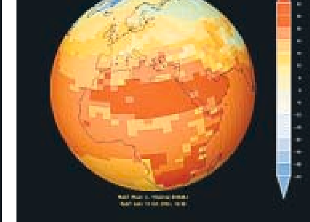
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

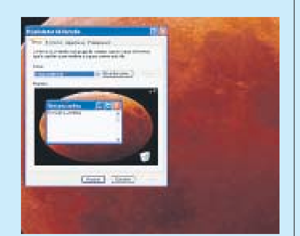
600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



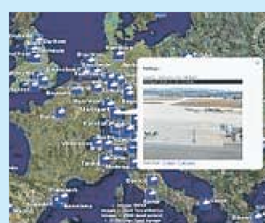
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar**.



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar**, para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetaplutón.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic.* 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.



DOS CLICS

Traduce a Pikachu

Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. *http://pikachize.eye-of-newt.com*



La web más larga

Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. *www.worlds-highest-website.com/es*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

TAN **perdidos** COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.

Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

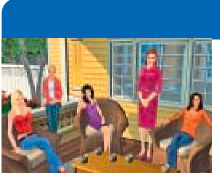
Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



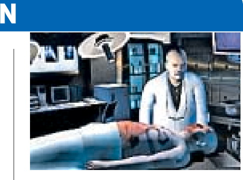
'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.



'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.



'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

'Intros' infinitas

Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia, con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. *Juagals.*

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*

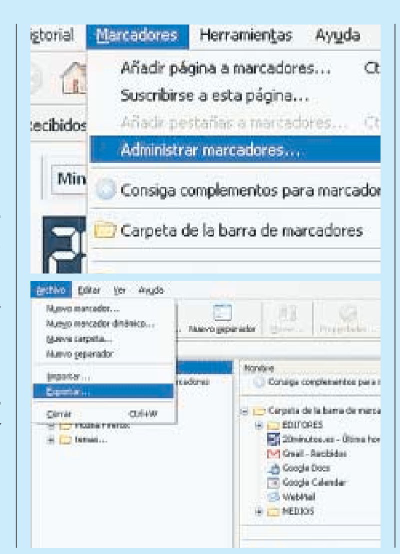
PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

TECNOLOGIA

MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La **edición de vídeo, texto, imágenes** y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

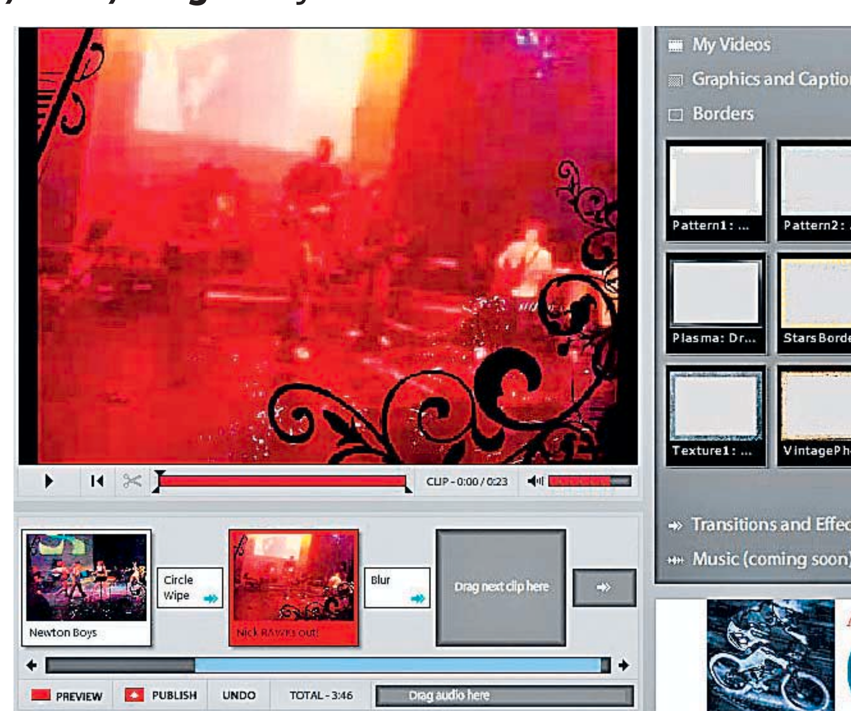
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com),* que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com).* Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com).* Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. **P. F.**



CACHARRERÍA



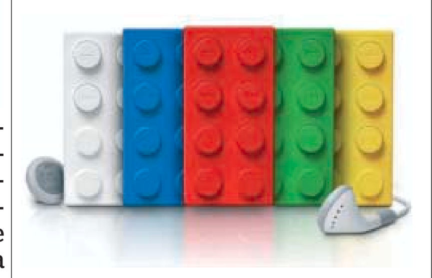
UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam.* 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Altec para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeloo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.

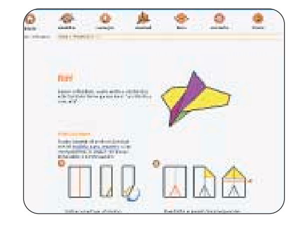




ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.



Avioncitos de papel
Si te gusta la aeronáutica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa
Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

EL TRIUNFO DEL 'famoso digital'

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs*, en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA
Un corral en Internet

Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.



RODOLFO CHIKILICUATRE
«Consulta mi 'Tuiter', ¡loco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame*, o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.



PORTA
«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos*. Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA
El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír*. Es el tercero más visto.





GOOGLE YA PUEDE comprar DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line*, con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line*.

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War*, *Bioshock*, *Dead Rising*, los *PGR*, *Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto 'Un portátil por niño' se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Er jambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

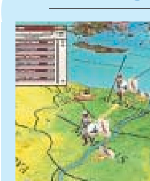
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

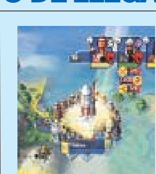


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



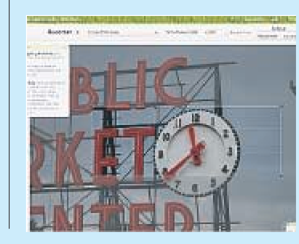
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).

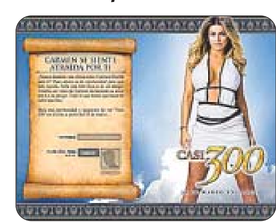





DOS CLICS

Pasión en la Red

Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. *www.carmenesta-cachondaporti.com*



Tu peso espacial

En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! *www.explorato-rium.edu/ronh/weight*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LA Wii DESENFUNDA EL sable láser

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, humor irreverente y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

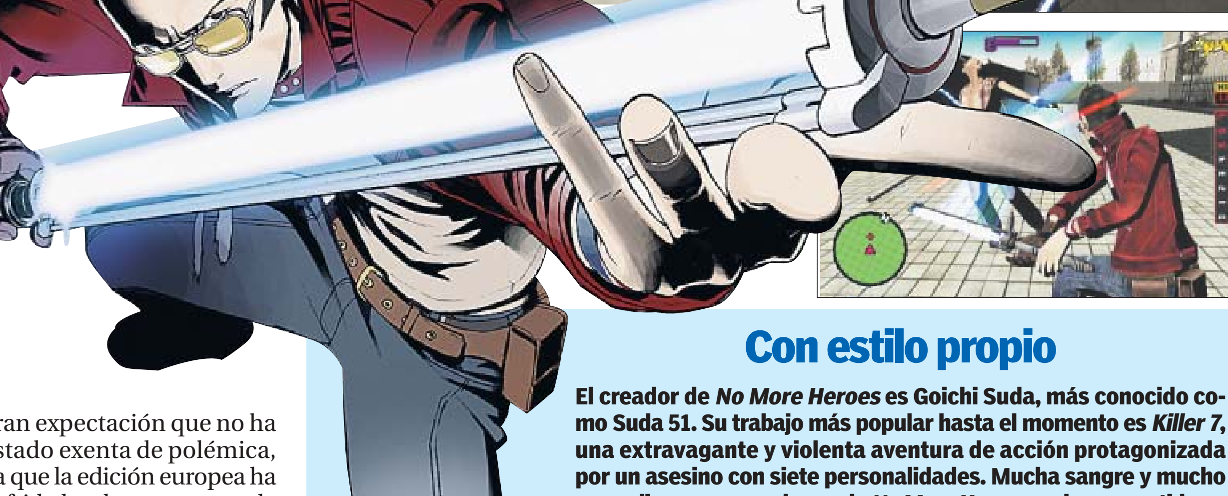
Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

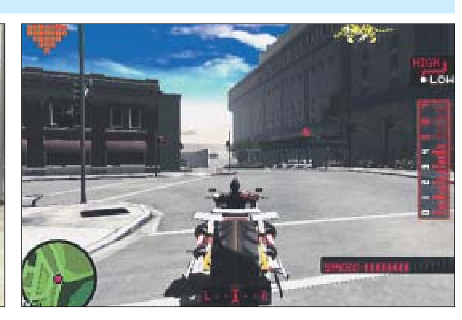
En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/***

TECNOLOGÍA

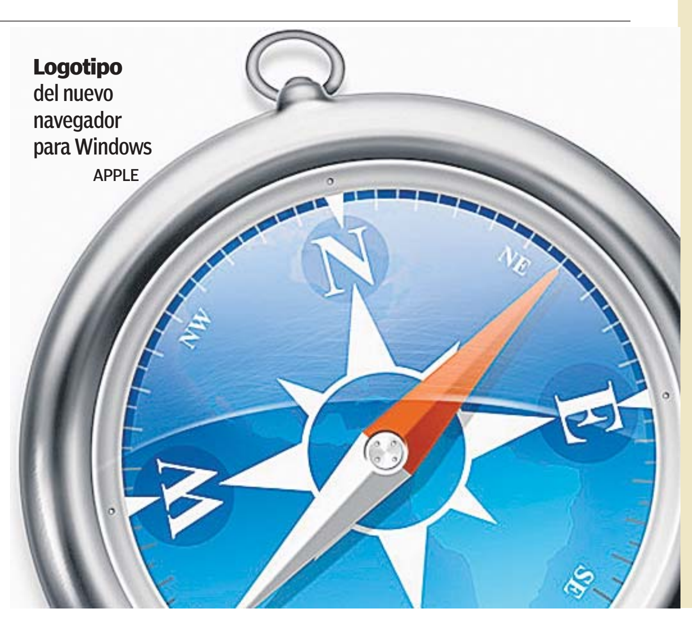
EL navegador DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. D. G.



Logotipo del nuevo navegador para Windows
APPLE


blogs 20
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line)* basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

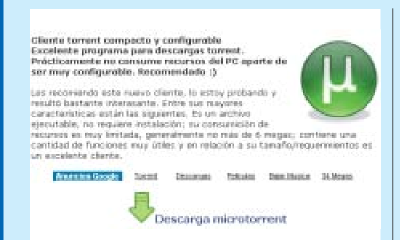
SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

PASO A PASO

PABLO F. D.

DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

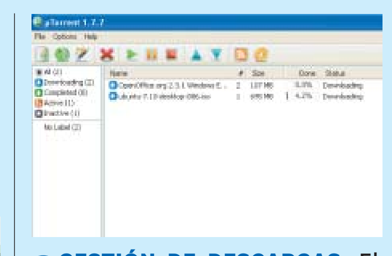
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dirígete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los **reproductores portátiles de música en MP3** han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

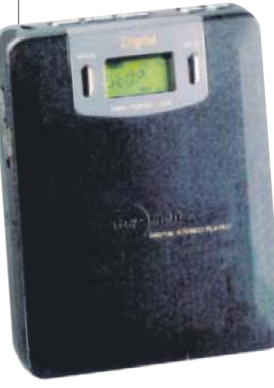
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 MPMan F10. Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 Nomad J. La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 Apple iPod. Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.

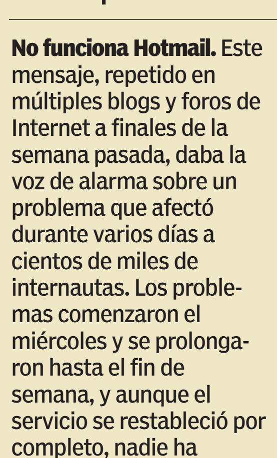


UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología puede encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





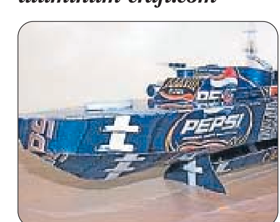
TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.



DOS CLICS

Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

ACCIÓN **mitológica** Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.



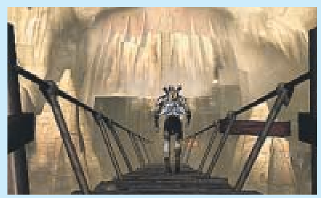


Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

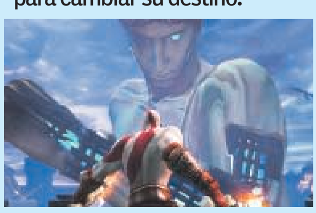


LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.



'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

No entiendo *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES sin disco duro YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

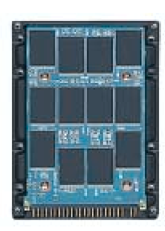
La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo SSD (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

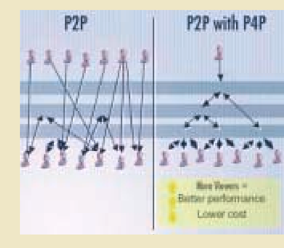






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. P. FERNÁNDEZ



T O D O S O B R E E L

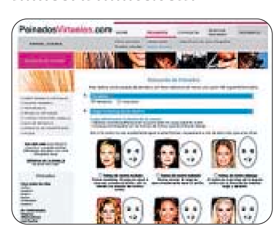
O C I O T E C N O L Ó G I C O



DOS CLICS

Cambia tu pelo

Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. ***www.peinadosvirtuales.com***



Arte con chicles

Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. ***www.gumart.com***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL 'PRO' SE VUELVE estratégico

La Wii permite jugar al fútbol con un **'Pes 2008'** adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL 'PRO EVOLUTION SOCCER' CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

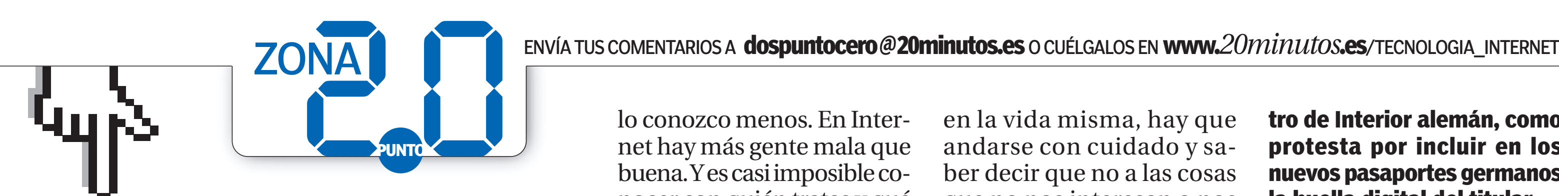
No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas»

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles, tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

Por qué se bloquea Windows Vista

En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.



Ataque a epilépticos

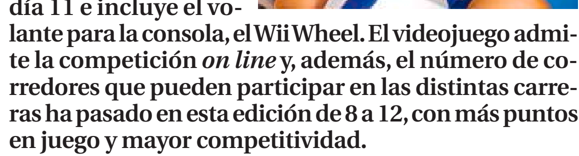
Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.

El inventor del móvil y el hombre biónico

Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii

Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.



Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres

El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.



Compresión de sonido hecha en Andalucía

La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.

15 años con el 'spam'

Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS redes P2P SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

Multados por descargar

El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

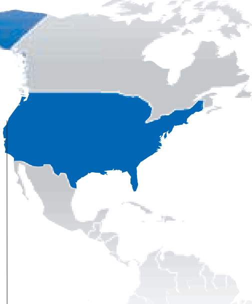
No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO

REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.



EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.

SIN LUCRO NO HAY DELITO

La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la tele y las nuevas pantallas

Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.



La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. **P. F.**

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

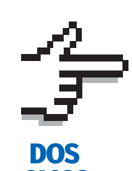
EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.



RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.





DOS CLICS

Código Star Wars

Si te gustan las animaciones en formato Ascii, aquí tienes varias escenas de las películas de *Star Wars* creadas con este código. *www.asciimation.co.nz*



La historia más rara

Con mucho humor y altas dosis de imaginación, en la Inciclopedia podrás leer y reescribir la historia como más te guste. *www.inciclopedia.wikia.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LAS consolas, EN SU MEJOR MOMENTO

La industria del videojuego ocupa ya el **54% del ocio audiovisual** y llegó en 2007 a los 1.454 millones de euros

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El consumo de videojuegos sigue su crecimiento imparable en España. En 2007 alcanzó los 1.454 millones de euros, según datos de aDeSe, la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento. Esta cifra representa un incremento de más del 50% respecto a 2006.

Este enorme crecimiento hace que el consumo de videojuegos ocupe ya el 54% del total del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. Sólo la venta de *software* ya representa más que esas otras tres áreas de ocio juntas.

Marca histórica

El dato más llamativo de 2007 es que las 3.390.000 unidades de consolas vendidas suponen un crecimiento del 53% respecto a 2006. Es la primera vez en la historia que la venta de consolas supera a la de videojuegos.

Este enorme crecimiento permite mantener las previsiones que señalan que el negocio se duplicará en un mínimo de tres años y un máximo de cinco. Puesto que el avance se ha producido de forma similar en toda Europa, España no ha variado su posición respecto a otros años y revalida el cuarto lugar en el consumo de *software* interactivo y venta de consolas, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

Pese a los datos positivos, aDeSe cita dos puntos negativos que ensombrecen las excelentes cifras: la piratería y la falta de apoyo de las instituciones.

LOS 20 JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2007

1 'MÁS BRAIN TRAINING'

Los cerebritos ganan la partida

Las ventas de videojuegos para la consola táctil de Nintendo avalan su éxito: once de los veinte juegos más vendidos de 2007 son de Nintendo DS. El primer puesto es para este *Más Brain Training*, la segunda parte del juego de entrenamiento mental que popularizó el género y que ha sido mil veces imitado por otros títulos, tanto para portátil como para teléfonos móviles.



2 'BRAIN TRAINING'

Mediante un sistema ideado por el Dr. Kawashima, este juego pretende rejuvenecer la edad cerebral de los jugadores. La DS se coge como una libreta y el puntero hace de lápiz.

3 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

La versión para PlayStation 2 de este superventas del fútbol virtual ocupa la tercera posición de la lista. A pesar de la llegada de la PS3, la Play 2 ha mantenido un ritmo de ventas muy alto.

4 'Wii PLAY'

Un título que reúne nueve sencillos minijuegos diseñados para experimentar las diferentes posibilidades del mando de la Wii. Se comercializó junto a un mando, lo que contribuyó a sus buenas ventas.

5 'POKÉMON DIAMANTE'

Pikachu y el resto de estas criaturas coleccionables siguen teniendo un gran éxito entre los más pequeños. Las ventas de la primera aventura Pokémon de estilo clásico para Nintendo DS así lo demuestran.

6 'NEW SUPER MARIO BROS'

El regreso de Mario al género de las plataformas (avanzar y saltar) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de la Nintendo DS.

7 'SMACKDOWN! VS. RAW 2008'

La nueva fiebre del *pressing catch* no ha llegado sólo a la televisión. El paso de Batista, el Gran Khali y compañía por la PlayStation 2 se convirtió el pasado año en todo un éxito de ventas.

8 'PRO EVOLUTION SOCCER 6'

La salida de la edición económica del *Pro 6* de PS2 fue una buena excusa para que los que aún no lo tenían le echasen el guante.

9 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

Este *Pro* es el primer juego para PlayStation 3 que se incluye entre los más vendidos de 2007 y el único en la lista del *top 20*.

10 'ANIMAL CROSSING'

El simulador de comunidad *Animal Crossing: Wild World* ha convencido a miles de usuarios de Nintendo DS gracias, en gran parte, a su originalidad y a sus amplias posibilidades *on line*.

11 'FIFA 08'

Los juegos de fútbol arrasaron en 2007 y las ventas de títulos de PS2 también. *Fifa*, el gran rival del *Pro Evolution*, también se convirtió en uno de los juegos más demandados por los usuarios el pasado año. Las mejoras de su edición 08 han contribuido a ello.

12 'BIG BRAIN ACADEMY'

Heredero del estilo *Brain Training*, este juego de la DS de habilidad mental mide el peso de la materia gris.

13 'POKÉMON PERLA'

Videojuego de Nintendo DS complementario del ya citado *Pokémon Diamante*. Las diferencias entre uno y otro se limitan a las criaturas que pueden capturarse y entrenarse.

14 'ENGLISH TRAINING'

La propuesta de aprender inglés a través de la DS ha atraído a muchos jugadores. Sus elevadas ventas corroboran una vez más el triunfo de los juegos dirigidos a un nuevo público.

15 SMACKDOWN! VS. RAW 2007

La versión Platinum (económica) de este juego para PS2 le dio un nuevo impulso a sus ventas.



16 'POKÉMON RANGER'

El mundo Pokémon cambia de estilo y pone al jugador a proteger a las criaturas salvajes a base de usar mucho el puntero. Una vez más, volvió a convencer a los más jóvenes en DS.

17 'MARIO KART DS'

La velocidad es, probablemente, lo que mejor se le da al fontanero, aparte de las plataformas. Llegó a DS con un gran juego, que no ha parado de llegar a más y más público desde que salió a la venta.

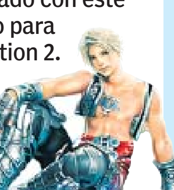
18 'THE LEGEND OF ZELDA'

Phantom Hourglass es una excelente aventura protagonizada por un Link de dibujos animados que debe surcar los mares y que se controla totalmente utilizando la pantalla táctil de la DS.

19 'FINAL FANTASY XII'

El rey de los juegos de rol, fiel a la tradición, se comió el mercado con este capítulo para PlayStation 2.





20 'PRO EVOLUTION SOCCER 2006'

La presencia en la lista de este juego para PS2 en su edición normal (no económica) demuestra la buena salud de la serie de juegos de fútbol de Konami, a la que Fifa no quita el reinado.

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos de antes eran más difíciles

Uno de los últimos juegos que me he terminado ha sido *Heavenly Sword*, y la verdad es que me gustó bastante. Las fases de proyectiles, por ejemplo, que al principio confunden un poco por el control, me acabaron enganchando bastante.

Es cierto que el juego es corto, se acaba en unas pocas horas, pero creo que tiene un fallo aún mayor: es muy facilón. No hay vidas y no hay continuaciones, pero da igual que mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control, que nunca está a más de dos o tres minutos hacia atrás. Estas características son típicas de la mayoría de juegos actuales y, a menudo, nos llevan a decir que los juegos de antes eran más difíciles, lo que contribuía a que tuviesen una vida más larga.

> **Da igual que** *mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control*

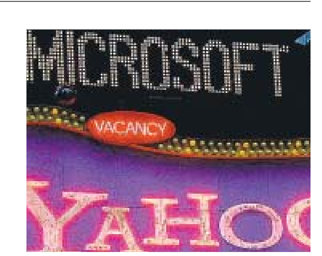
Hace años no existía eso tan cómodo de guardar partida, las vidas y las continuaciones estaban muy limitadas y los checkpoints solían reducirse a uno por fase o subfase. Por muy torpe que se sea siempre es posible avanzar, aunque sea renqueando entre un checkpoint y otro.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

20 SEGUNDOS

Yahoo vuelve a decir no a Microsoft

El portal estadounidense Yahoo sigue pensando que los más de 44.000 millones de dólares que el gigante del *software* ofrece por la empresa no valoran la compañía como ésta se merece.



Nokia lo intenta de nuevo con los juegos

La compañía finlandesa Nokia ha relanzado su plataforma NGage con nuevos juegos, compatibilidad con dispositivos portátiles y más oferta *on line*.

Joost, sólo para EE UU

La tele *on line* de los creadores de Skype abandona otros mercados internacionales.

El dominio pizza.com, de 12 € a 1,7 millones



La dirección de Internet *pizza.com* se ha convertido en uno de los dominios más rentables de la historia. El estadounidense Chris Clark lo adquirió en 1994 por poco más de 12,8 euros y acaba de anunciar su venta por 2,6 millones de dólares (más de 1,7 millones de euros). El afortunado vendedor celebró la operación comiendo pizza con su familia. Hasta ahora, la venta de dominio más alta ha sido la de *sex.com*, por más de 11 millones de dólares.

El ADSL rural es diez veces más lento

Navegar por Internet desde el campo con ADSL rural es diez veces más lento que hacerlo con el ADSL convencional en las zonas urbanas; además, es bastante más caro, según un estudio de Adslzone.net en el que se han analizado 18.000 conexiones de ADSL rural.

Un gran móvil que pesa 22 kilos

Lo ha creado un japonés y es una réplica del Nokia 6670 621 veces más grande que el original. No vibra, pero sirve para hacer llamadas.



Dos millones de euros para Red Karaoke

La página web creada por el español Miguel Ángel Díez Ferreira ha logrado financiación para seguir creciendo en el extranjero y va a ser rediseñada. Quienes se atrevan a cantar podrán grabarse ahora en vídeo para compartirlo con los amigos.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Windows XP SERÁ HISTORIA EN TRES MESES

Microsoft ha confirmado que el 30 de junio dejará de vender a los fabricantes de ordenadores este sistema operativo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Windows XP es el sistema operativo que hace tan sólo dos años utilizaban 400 millones de personas, según datos de la consultora IDC. Una cifra que Microsoft pretende reducir favoreciendo la transición a Vista, el sistema lanzado en España a principios de 2007 y que ya viene instalado en la mayoría de ordenadores.

Desde el 30 de junio será casi imposible encontrar un ordenador con ese *software*, pues Mifcrosoft ha decidido dejar de proporcionar XP a los fabricantes a partir de esa fecha. Quedan pues poco más de tres meses para que XP pase a la historia.

Aun así, habrá una excepción: los fabricantes de ordenadores baratos, aquellos que rebajan sus características técnicas para ofrecer un precio asequible, normalmente por debajo de los 500 euros, podrán seguir utilizando Windows XP hasta 2010. Una decisión que lleva implícito el mensaje de que Vista, el nuevo sistema operativo del gigante del *software*, no está preparado para ordenadores de poca potencia.

Miles de firmas

En la Red existe incluso un movimiento para 'salvar' al sistema operativo de Microsoft de la quema. Uno de sus impulsores es la publicación electrónica *Infoworld*, que ha creado el sitio web *Salvemos a Windows XP*.

La campaña defiende que la sustitución de XP por Vista no es una opción, sobre todo para las empresas, que han decidido no instalar este sistema en la mayoría de los casos. Más de 100.000 personas han firmado ya pidiendo al gigante del *software* que no mate a su sistema operativo.



Escritorio de Windows, paquete del sistema operativo y gráfico de la campaña de Infoworld.

Y DESPUÉS, ¿QUÉ PUEDO USAR?

SEGUIR CON MICROSOFT

Windows Vista

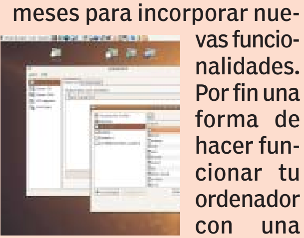
Vista es el sucesor natural de XP. Lanzado al mercado a principios de 2007, es difícil encontrar ya ordenadores que no lo traigan instalado por defecto. Para usarlo necesitarás un ordenador gráficamente potente. El *hardware* más antiguo puede darte algún problema, pero en general la transición es sencilla.



ALTERNATIVA LIBRE

Ubuntu

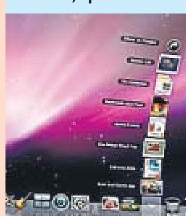
Un sistema operativo basado en el *software* libre, gratuito y que se renueva cada seis meses para incorporar nuevas funcionalidades. Por fin una forma de hacer funcionar tu ordenador con una distribución de Linux y, además, de manera sencilla y comprensible para quienes no son expertos en informática.



EL SALTO A APPLE

Mac OS Leopard

El sistema operativo de Apple gana puestos poco a poco en los últimos años. Sus ordenadores, que lo traen preinstalado, se venden cada vez más por su estabilidad y su usabilidad. Además, atrae a muchos usuarios seducidos ya por otros productos de *hardware* de la marca de la manzana, como el iPod.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... quién utiliza Internet

La mitad de los españoles acceden a la Red, pero un 8% no sabe lo que es

El último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) lo deja claro, la brecha digital sigue existiendo. El 49,6% de los españoles se declaran usuarios de Internet, y el 65% de ellos se conectan casi todos los días. Pero un 8% no sabe qué es. ¿Motivos? No les interesa o no les resulta fácil conectarse.

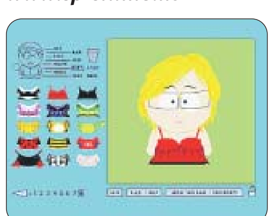
Los que sí usan la Red se declaran mayoritariamente usuarios de buscadores, un servicio al que le siguen el *e-mail* y las descargas. Y en torno al 80% reciben correos no solicitados, el molesto *spam*. P. F.



DOS CLICS

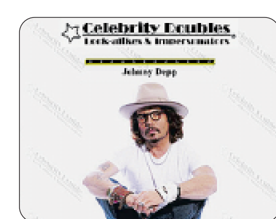
A lo South Park

Si eres un fanático de la serie de dibujos animados *South Park*, en esta web puedes crear un personaje a tu imagen y semejanza. *www.sp-studio.de*



Dobles de famosos

¿Vas a montar una fiesta y no tienes dinero para invitar a los famosos? No te preocupes, ¡invita a sus dobles! *www.celebrity-doubles.com*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

¿QUÉ TIENEN ESTOS miniportátiles?

Llegan los ordenadores **ligeros, pequeños y muy, muy baratos.** Uno de ellos es de la firma española Airis

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

La expectación que creó el ordenador de los 100 dólares, destinado a países pobres, reveló que en las naciones desarrolladas también hay mucho interés por portátiles que, aunque no tengan la potencia de los modelos más modernos, sean pequeños, ligeros y baratos.

Y los fabricantes se pusieron manos a la obra, creando ordenadores que puedes llevar en el bolso y por los que no tendrás que pagar más de 500 euros. Asus fue la primera, con su Eee. HP acaba de presentar el MiniNote 2133, y la española Airis pondrá a la venta este mes la serie Kira.

Los dos primeros aún tardarán en comercializarse en España, pero antes de que lleguen no está de más comparar sus características.



JORGE PARÍS

Comparando el Eee PC con otro portátil tradicional (arriba). A la derecha, de arriba abajo: el Airis Kira, el HP Mini Note 2133 y el portátil de 100 dólares.

PRECIO

Asus → Se vende en EE UU entre 300 (190 euros) y 400 dólares (250 euros).
HP → Desde 500 dólares (315 euros). Tanto este modelo como el Eee podrían ser algo más caros cuando se pongan a la venta en España.
Airis → De 299 a 289 euros, según el modelo.

SISTEMA OPERATIVO

Asus → Linux. En la segunda generación, también XP.
HP → Linux en las versiones baratas y Vista en las caras.
Airis → Puede adquirirse con Linux o Windows XP.

ALMACENAMIENTO

Asus → No usa discos duros con partes móviles, sino una memoria sólida (consume menos y es más silenciosa al no necesitar ventilador) de 2 o 4 gigas de capacidad.
HP → Memoria sólida de 4 gigas y disco duro de 160 en las versiones más altas.
Airis → Memoria sólida de 2 o 4 gigas o disco duro de 40 gigas.

MEMORIA RAM

Asus → De 512 a 1.024 megas preinstalados y ampliables.
HP → De 512 megas a 2 gigas.
Airis → De 512 a 1.024 megas.

PESO

Asus → El Eee PC pesa menos de 900 gramos.
HP → El MiniNote pesa 1,1 kg, o 1,4 kg si usas la batería especial que se vende aparte.
Airis → Los portátiles de la serie Kira pesan entre 1,1 y 1,2 kilos, dependiendo del modelo que elijas.

PANTALLA

Asus → Siete pulgadas con resolución de 800×600.
HP → 8,9 pulgadas con resolución de 1.280 píxeles.
Airis → Pantalla TFT de 7 pulgadas que permite trabajar a una resolución de 1.024×768.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Airis → Tiene *webcam* y se vende en varios colores.
HP → Acabados metálicos.
Asus → Es el más veterano y está pendiente de renovación.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Internet y su crecimiento

El número de sitios web no deja de crecer, y lo hace cada vez más rápidamente



¿Cuántas páginas web existen? Dar una respuesta exacta es imposible. Primero, por la continua y acelerada expansión de la red, en constante crecimiento. Y segundo, porque para realizar esa medición, primero hay que definir lo que es un sitio de Internet. Los expertos en la materia suelen considerar para realizar estas mediciones que un sitio web es todo servidor que está activo y responde a una solicitud desde un navegador. Desde que Tim Berners Lee creara el primero de ellos, en diciembre de 1990, el crecimiento ha sido cada vez más veloz. Según los datos recogidos por Pingdom y la consultora de seguridad en Internet Netcraft, un año después la cifra se había multiplicado por diez. En un año sólo se crearon nueve sitios web nuevos, lo que no hubiera supuesto a los buscadores –si hubieran existido entonces– ningún problema para encontrar lo que el internauta necesitase.

En 1992 ya eran 50 las páginas existentes, que pasaron a ser 130 en junio de 199 y más de 2.700 en junio de 1994; superaron las 20.000 en junio de 1995 y las 100.000 en enero del 96. Y de ahí a la multiplicación constante de la población de la Red. Netcraft señala que en marzo de 2008 existían 162.662.054 sitios web. En el mes anterior se habían creado cuatro millones de páginas nuevas, siendo Google y su gestor de *blogs* Blogger uno de los mayores responsables. Sólo bajo ese servicio se crearon en marzo más de 800.000 sitios web nuevos. Otro gran agente del crecimiento de Internet es MySpace, con cerca de 200.000 nuevas páginas al mes. Los *blogs* y las redes sociales se perfilan así como fundamentales en la explosión que el tamaño de la Red ha sufrido precisamente desde que crear páginas está al alcance de cualquiera, con herramientas como las antes citadas. No es de extrañar que el número de sitios se haya duplicado desde junio de 2006, cuando ya había 80 millones. P. F.

20 SEGUNDOS

Menos 'software' sin licencia

La venta en tiendas de *software* de Microsoft sin licencia descendió en 7,7 puntos en 2007 y se situó en el 37,4% de las tiendas visitadas por la compañía, según los datos facilitados ayer por el director del desarrollo de la propiedad intelectual de Microsoft, Txema Arnedo. Según explicó, esta reducción se debe al esfuerzo realizado por parte de las asociaciones de distribuidores a la hora de informar al usuario final de que es posible que el *software* que está en su ordenador no tenga licencia alguna.

Google, contra la pornografía

Google rastreará y bloqueará cualquier imagen de pornografía infantil o abusos a menores que detecte en la Red. Para ello ha adaptado el *software* que utiliza YouTube.

Portabilidad en la telefonía fija

La competencia entre las firmas de telefonía fija y ADSL hizo cambiar de compañía a más de 200.000 clientes entre enero y febrero, un 50% más que en el mismo periodo de 2007, según la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones.

La tienda de la Play se renueva

La tienda *on line* PlayStation Store ha estrenado imagen, sistema de navegación y funciones y contenidos descargables.

Leer el correo de los empleados

Australia estudia una legislación antiterrorista que permitiría a algunas empresas leer el correo de sus empleados.

PASO A PASO

D.G.

CÓMO USAR EL NUEVO PHOTOSHOP GRATUITO

El mes pasado, Adobe presentó Photoshop Express, la versión gratuita y *on line* de su conocido editor de imágenes. Esta aplicación, que puede utilizarse sin problemas, aunque aún esté en periodo de pruebas, tiene 2 GB de capacidad y necesita Flash Player 9 para funcionar. Compite con otros editores como Picnik.

1 CONSEGUIR UNA CUENTA. Escribe en la barra de tu navegador la dirección *www.photoshop.com/express/landing.html*. Una vez en la web, haz clic sobre el botón **Join Now** y rellena el formulario con tus datos. Es importante que escribas una dirección de correo electrónico válida, ya que te enviarán un *e-mail* de confirmación que servirá para activar tu cuenta. Otra posibilidad es pulsar sobre **Test Drive** en vez de sobre **Join Now** para probar la aplicación antes de darte de alta.



2 OPCIONES PRINCIPALES. Una vez dado de alta, Photoshop Express te presenta tres grandes apartados: **My Photos** (donde aparecen las fotos que vayas subiendo a la web), **My Gallery** (las fotografías clasificadas en álbumes personalizados) y **Browse** (un lugar desde el que acceder a los álbumes de otros usuarios y desde donde otros verán los tuyos).



3 EDITAR LAS FOTOS. Haz clic sobre **Upload Photos** y selecciona la imagen que quieres subir. Una vez subida, bien situando el cursor sobre ella o bien acudiendo a **Edit Photo**, accedes a las opciones de edición (de momento sólo en inglés). La imagen aparece en grande en el centro y las herramientas en una columna a la derecha divididas en: básicas, ajustes y efectos. También es posible convertir la foto en fondo de escritorio.



4 TODAS LAS OPCIONES. Las posibilidades son mucho más reducidas que en el Photoshop tradicional, pero Photoshop Express ofrece lo suficiente para trabajar con imágenes en web. Además de las imprescindibles funciones de recortar, rotar y redimensionar las fotos, permite aplicar diversos efectos de distorsión y variación del brillo.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

MARIO PISA EL **acelerador** EN LA NINTENDO Wii

La saga 'Mario Kart' se estrena en esta consola **con un volante especial** y con un modo de juego 'on line'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Mario, el personaje más conocido de los videojuegos, se hizo famoso gracias al género de las plataformas (avanzar e ir saltando), pero después ha probado casi todos los tipos de juego: lucha, tenis, rol, puzles... y uno que le ha dado casi tanto prestigio como sus aventuras: las carreras.

La saga *Mario Kart*, que ya ha vendido más de 33 millones de unidades en todo el mundo, ha llegado a Wii dispuesta a repetir el éxito de sus anteriores entregas. Para ello mantiene el espíritu desenfadado de siempre y añade nuevos personajes, circuitos (habrá 16 nuevos y 16 clásicos), objetos y modos de juego. En cuanto a los vehículos, además de los nuevos diseños, la gran novedad es la incorporación de motos.

Además de la ampliación de contenidos, también hay características exclusivas para Wii, como el *Wii Wheel*, un periférico con forma de volante. Los más conservadores podrán prescindir de él y utilizar el mando y el nunchako, un controlador convencional, e incluso el mando de la vieja GameCube.

La otra gran apuesta de *Mario Kart Wii* es el modo multijugador, que gracias a la conexión Wi-Fi permite jugar hasta con 12 personas de cualquier parte del mundo a la vez. Para fomentar la competición, Nintendo propondrá regularmente retos a los jugadores, como por ejemplo, conseguir el mejor tiempo en un determinado circuito y con unas determinadas condiciones.

Mario vende, sus juegos de karts venden y la Wii vende, así que Nintendo confía en que *Mario Kart Wii* se convierta en el título más exitoso de la serie.



Mario, Luigi y compañía corren en 32 circuitos, con varios vehículos. Se puede competir con jugadores de todo el mundo vía Wi-Fi.

NUEVO CONTROLADOR

Un juego al estilo Wii

Mario Kart Wii incluye un periférico con forma de volante, el *Wii Wheel*, que aprovecha todas las características de control de la videoconsola: permite manejar los karts girando el mando a izquierda y derecha.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.mariokart.com/wii/***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Los zombis negros

El nuevo capítulo de la saga de zombis de *Resident Evil 5* se ha convertido en uno de los juegos más esperados de la nueva generación. ¿Qué podemos esperar de este juego? Pues cientos de zombis, disparos y explosiones a diestro y siniestro, gráficos de gran calidad... y acción de primera en tercera persona. Vamos, prácticamente lo mismo que ya vimos en *Resident Evil 4*, pero con Chris Redfield como protagonista, en vez de Leon Kennedy.

Aparte del cambio de personaje, este *Resident Evil* también cambia de escenario. Ahora, en vez de en España, la acción se desarrolla en África, por lo que los infectados son negros... ¡Polémica servida! Según N'Gai Croal, de *Newsweek*, Capcom debería tener cuidado con la imagen que ofrece este juego. «El problema no es que haya zombis negros –explica–, sino la cantidad de elementos relacionados con la imaginería racista».

El problema es *la cantidad de elementos de la imaginería racista*

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET O EN LOS FOROS

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza»

Hal es un esqueleto robótico que multiplica tu fuerza y capacidad de movimiento. Está destinado a personas con lesiones o minusvalías.

El invento tiene un gran potencial, muchos enfermos pueden beneficiarse de esa fuerza extra que no les concede su físico. Seguramente, muchos podrían llevarlo bajo la ropa y vivir una vida medio normal, al menos en apariencia. *Is.*

Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza. *Gonzalo.*

La simbiosis hombre-máquina. Ya veo robocops para el futuro. Lo van a tener chungo los cacos. *Ernst.*

Y cuando el traje falle, los 100 kilos que estarás levantando se te vendrán encima y te matarán... Buena maquina para suicidarte. *Japón.*

Pues me alegro. Está claro que la ciencia ficción es muy probable que al final se materialice. De hecho, así ha sido desde Julio Verne. *Luzzz.*

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

A eso se le llama exoesqueleto. La idea no es nueva. Quizá si lo sea nueva esta implementación. *P de peleznas.*

VIDEOJUEGOS

Un día gratis de *World of Warcraft* por la caída de servidores. Es una compensación por la larga caída del pasado 8 de abril. Se produjeron muchas reclamaciones de los usuarios.

Sé de gente que durante la caída del servidor español se crearon personajes en servidores extranjeros para poder seguir jugando mientras durara el apagón. *Popocatepelt.*

El día gratis es algo que Blizzard viene haciendo desde hace ya más de tres años cuando hay problemas en algún servidor. *Parrak.*

A este juego le llamo yo el quita amigos. La gente deja de salir a la calle. *Melillense.*



MIÉRCOLES 23 DE ABRIL DE 2008



Compras de lujo

Si no te preocupa la crisis inmobiliaria, en esta web encontrarás mansiones, islas y *chateaux* para millonarios. ***www.vladi-private-islands.de***



Tipos de letras

Sitio de descarga de fuentes (tipos de letra) totalmente gratuitas. Tiene más de 1.400 tipos distintos. ***www.tipos-de-letras.com.ar***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

'GTA', EL RETORNO DE LA polémica

'Grand Theft Auto IV' lleva la saga a la nueva generación de consolas con la misma violencia y detalles mucho más cuidados

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Robar coches, atropellar peatones, asesinar a jefes de bandas rivales o acostarse con prostitutas son sólo algunas de las cosas que han llevado a los *Grand Theft Auto* a protagonizar espacios en telediarios y numerosos titulares sensacionalistas.

Todos los capítulos han sido clasificados para mayores de 18 años, pero eso no ha impedido que se hablase de la saga más por su violencia que por sus virtudes.

Grand Theft Auto IV, que verá la luz el próximo martes, día 29, para PlayStation 3 y Xbox 360, tiene todos los elementos necesarios para cambiar eso: gráficos de gran calidad, efectos realistas y una libertad de acción aún mayor que la que venía siendo habitual.

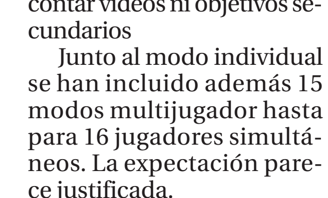
En una demostración privada en Londres, a la que asistió ***20 Minutos***, se mostraron algunas de las bondades de *GTA IV*. La más palpable a simple vista es el grado de realismo con el que se ha construido Liberty City (el escenario, similar a Nueva York, en el que se desarrolla el juego).

Escenarios muy reales

La ciudad está viva, no parece artificial: cuando hace frío, las alcantarillas humean y puede verse el aliento de Niko; el impacto de las balas sobre un muro hace que salten fragmentos del mismo, el viento arrastra papeles y bolsas por el aire y la gente no se limita a pasear por la calle: algunos trabajan, otros se enzarzan en discusiones, etc.

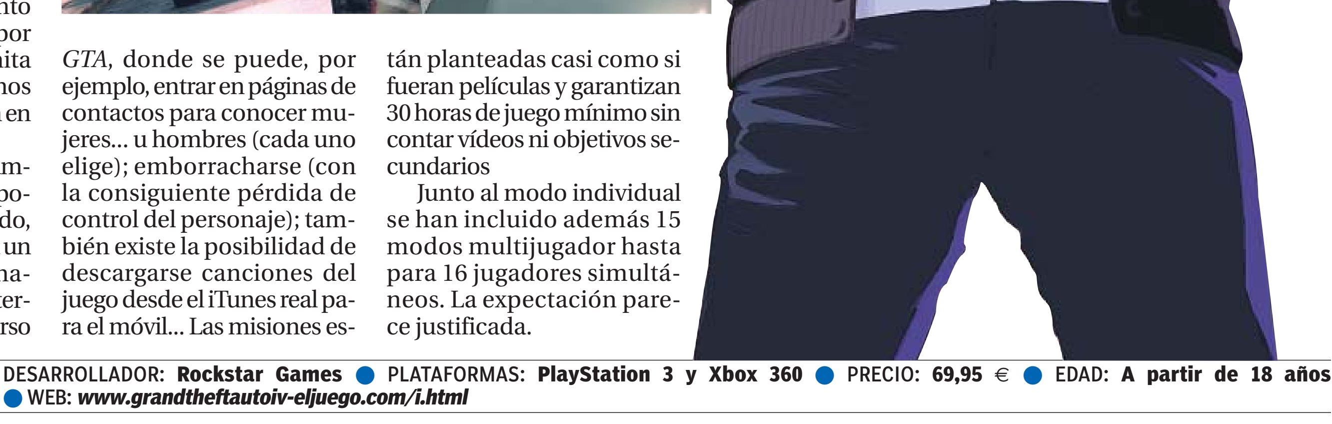
La libertad de acción también ha crecido. Ahora es posible viajar en taxi pagando, en vez de robando uno; ir a un cibercafé y navegar por Internet del universo *GTA*, donde se puede, por ejemplo, entrar en páginas de contactos para conocer mujeres... u hombres (cada uno elige); emborracharse (con la consiguiente pérdida de control del personaje); también existe la posibilidad de descargarse canciones del juego desde el iTunes real para el móvil... Las misiones están planteadas casi como si fueran películas y garantizan 30 horas de juego mínimo sin contar vídeos ni objetivos secundarios

Junto al modo individual se han incluido además 15 modos multijugador hasta para 16 jugadores simultáneos. La expectación parece justificada.





Niko Bellic, el protagonista, se gana la vida como delincuente.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Rockstar Games** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.grandtheftautoiv-eljuego.com/i.html***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿La Wii es suficiente?

Ya comenté en una ocasión que el rollo *casual* de la Wii y la escasez de juegos para *gamers* no acababa de convencerme. Ahora, un *pez gordo* de Epic Games (los responsables de *Gears of War*) ha hablado del tema. El tipo en cuestión, Michael Capps, considera que la Wii no es una consola de nueva generación y que trabajar para ella es dar un paso hacia atrás. Opina que «la Wii es un virus que comienza a extenderse cuando la compras y juegas con tus amigos». «Ellos dicen: ¡Dios, qué buena es!, me la voy a comprar». A los dos meses dejas de jugarla y a ellos les sucede lo mismo cuando ya se la han enseñado a otros que también han terminado comprándosela», dice Capps. Hace tiempo, uno de los desarrolladores de *Los Sims* afirmó que la consola «es una mierda». Dijo que la Wii «sólo es un par de GameCubes pegadas con celo».

> **Las carencias** *técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor*

Mi opinión no es tan radical como la de estos tipos. No creo que la potencia gráfica sea lo más importante, de hecho prefiero la original Nintendo DS a la potencia superior de la PSP, pero me temo que las carencias técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el control de los aeropuertos

En EE UU pueden revisar tu disco duro



Volar con la tecnología a cuestas es una pesadilla por la que casi todos los viajeros del siglo XXI han tenido que pasar en alguna ocasión. Quien viaje con su portátil ya sabe que, mientras aguarda en la cola del detector de metales, debe sacar el ordenador de su funda y ponerlo sobre una bandeja para que pase solo por el escáner. Por allí también pasan cámaras de fotos y reproductores MP3, que, lejos de lo que afirmaba una leyenda urbana, no perderán la información que contienen al pasar por la máquina. Además, hasta que no se pongan en marcha los sistemas de telefonía móvil en vuelo, es imposible hacer llamadas desde el avión, y debes desconectar la consola portátil o el ordenador durante el despegue y el aterrizaje para no interferir en los sistemas de navegación.

En EE UU es legal registrar el ordenador. Más preocupante es lo que le sucede al viajero que tenga que pasar uno de esos controles después de aterrizar en cualquier aeropuerto de Estados Unidos. Los tribunales de ese país han determinado esta semana que no es de ninguna manera ilegal que los agentes de seguridad de las terminales enciendan el ordenador. No ya para comprobar que el dispositivo funciona, que su contenido no ha sido sustituido por drogas o explosivos, sino para revisar la información que almacena el disco duro en busca de contenidos delictivos, como pornografía infantil o datos sobre actividades terroristas. Lejos de afirmar que este control puede suponer un atentado contra la intimidad de los viajeros, los jueces estadounidenses consideran que la revisión de todo ordenador portátil que llegue a su país es equivalente al registro que se puede realizar de una maleta o bolso de mano. El único requisito para los agentes es que exista una «sospecha razonable» de que el contenido puede ser delictivo. **P. FERNÁNDEZ**

TECNOLOGÍA

LEE LA NOTICIA COMPLETA EN 20minutos.es

MÁQUINAS QUE logran parecer SERES HUMANOS

Los remitentes de correo basura hallan la forma de **sortear automáticamente** los sistemas ideados para detectarlos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Si has abierto una cuenta de correo electrónico en los últimos años te habrás enfrentado a los Captchas. El palabro hace referencia a sistemas que permiten distinguir a un ser humano de un programa informático.

Normalmente se le presentan al internauta una serie de letras y números distorsionados que ningún sistema automatizado de reconocimiento de caracteres lograría, en principio, reconocer.

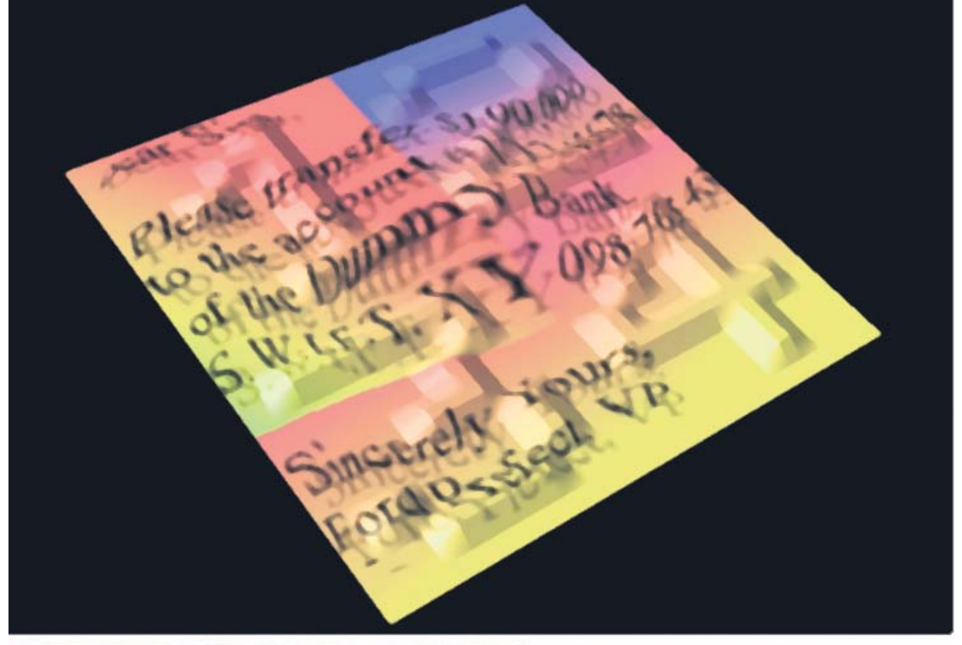
De esta forma, los servicios gratuitos de Internet intentan evitar que un remitente de correo no deseado (*spam*) abra miles de cuentas desde las que enviar su basura, pues se considera muy difícil crear un programa informático capaz de saltar esta barrera.

El sistema de Captchas está presente en todo tipo de servicios, desde la publicación de comentarios en *blogs* hasta la subida de vídeos o fotografías. Pero, tras unos años en funcionamiento, parece que los piratas informáticos han logrado crear programas capaces de reconocer estos textos, son máquinas que consiguen hacerse pasar por seres humanos.

Tasas de éxito del 30%

El *software* creado para que los ordenadores puedan hacerse pasar por seres humanos es capaz de detectar el tipo de letra elegido, la posición de cada carácter y la deformación aplicada a cada uno de ellos, según informaba recientemente *Wired*.

Estos programas también pueden identificar la rotación o los fondos que se usan para confundir a las máquinas. A veces basta con contar los píxeles: se supone que una letra I *manchará* más que una O. Luego se transcribe de forma automática la información obtenida al campo del formulario. El sistema no es infalible, pero, según diferentes informes, el número de éxitos supera el 30% de los intentos en servicios como Hotmail, Yahoo Mail o Gmail. De ahí a que tu correo se llene de *spam* hay sólo un paso.







Varios ejemplos de Captchas utilizados por servicios de Internet para distinguir a humanos de ordenadores.

'SPAM' CON MANO DE OBRA BARATA

Como la resolución automática de los Captchas no es aún totalmente eficiente, los remitentes de *spam* se ayudan de internautas de países pobres para interpretar los a menudo inescrutables textos que se les presentan para crear una cuenta. Según ha revelado *Trend Micro*, los delincuentes cibernéticos pagan entre 2,50 y 3,75 euros al día a ciudadanos indios por resolver estos acertijos. Un programa informático se encarga de enviarles trabajo cada vez que topan con una de estas barreras.

CACHARRERÍA



VÍDEO CON PANTALLA TÁCTIL. La compañía española Blusens acaba de presentar su reproductor de MP4 P37, dotado de una pantalla táctil de 2,8 pulgadas y en el que podrás almacenar hasta nueve horas de vídeo. Puedes aumentar sus cuatro gigas de disco con tarjetas MicroSD. 99 €.

IMPRIMIR EN MOVIMIENTO. Canon ha renovado su línea de impresoras portátiles con la nueva Pixma iP100, que utiliza un innovador sistema de tintas de cinco colores para ofrecer una calidad de impresión excepcional. Para llevar a papel tus fotos en cualquier lugar sin tener que cargar mucho peso. 329 €.



ENTRENADOR DE MUÑECA. Este reloj de Garmin, el Forerunner 405, está dotado de un GPS de alta sensibilidad. Permite controlar los kilómetros, el tiempo, las calorías quemadas y, con el pulsómetro, el ritmo cardiaco. Tiene una rueda táctil para consultar los datos. 289 €.

MÚSICA, VÍDEO Y FOTOS. El M6SL de Meizu ofrece tres modelos, en blanco y negro y con una capacidad de dos, cuatro y ocho gigabytes (GB). Permite almacenar un máximo de 2.000 canciones y 3.200 fotografías, así como 48 h de vídeo. Tiene sólo 7,3 mm de grosor y ratón táctil con control deslizante. Desde 87 €.





el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«¿Qué pasa si estás viendo una peli y se destruye?»

Crean un soporte de DVD para alquiler o transmisión de datos confidenciales que deja de funcionar dos días después de abrir el precinto de su envoltorio.

No hay problema. Lo primero que haría con él es crear una imagen y luego montarla en una unidad virtual. Y si me gusta, me lo paso a un dispositivo óptico. *Dvd-ram.*

Yo he inventado el que se destruye antes de que se abra el paquete, y tengo una cola de gente en el estanco gigantesca. Oye, que abren el DVD y... ¡Uuy! Casi, casi. Se ha esfumado y vuelven a comprar otro a ver si tienen suerte. ***Más rápido venga.***

No creo que tenga mucho futuro. Los videoclubs acabarán desapareciendo y se impondrán las descargas en Internet. Todo lo que tenga soporte físico ya está obsoleto. ***Raúl.***

Lo que me gustaría saber es qué pasa si estás viendo una película y se destruye dentro del lector de DVD. Seguro que entonces no parece tan buena idea. ***Heduardo.***

INTERNET

Microsoft demanda a una madre por el nombre de un programa anti-Messenger. El nombre de la aplicación es Msnlock. Lo creó para controlar el tiempo que chateaban sus hijos.

¡Ánimo Sra. Eppink! Tiene todo mi apoyo. Menudos ovarios que tiene para enfrentarse a Microsoft. ***Ramón*.**

Si no fuese por Microsoft, no estaría la informática donde está, os lo aseguro. Lo que ha hecho Bill Gates no lo hace nadie. ¡Si no os gusta Microsoft, cambiad! ***Viva tito Bill.***

Nadie puede hacer un programa y que parte del nombre esté registrado internacionalmente por otra empresa. Que se lo hubiera pensado antes al ponerle nombre al programa. ***Crackers.***



Saber para ganar
Si en vez de matar marcianitos te gustan más los juegos de cultura, geografía o ciencia, en esta web te divertirás.
www.purposegames.com



Cartas de amor
Una selección de cartas de amor que puedes utilizar de manera libre y gratuita para transmitir todo lo que sientes.
www.cartasdeamor.org



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LOS **peques** TAMBIÉN JUEGAN

Shin Chan, las Bratz y **algunos viejos personajes** siguen divirtiendo a los niños con sus aventuras

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ahora que el sector de los videojuegos ya está maduro y que no paran de aparecer títulos para personas de toda edad y condición, casi parece que los niños hayan dejado de ser el importantísimo público que siempre han sido.

Nada más lejos de la realidad. El 50% de los juegos vendidos en 2007 estaban clasificados para mayores de tres años, según el último informe de aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Las compañías lo saben y no descuidan a los pequeños de la casa.

HÉROES DE AYER Y HOY

Shin Chan. Las nuevas aventuras para Wii → El conocido y revoltoso niño de los dibujos animados es el principal reclamo de este título de minijuegos pensados para jugarse en compañía. ¿El objetivo? Ayudar a la familia Nohara a ganar un alocado concurso de televisión.

Buzz Junior Dinos → El juego-concurso *Buzz Junior* vuelve a PS2 protagonizado por unos simpáticos dinosaurios y nuevas pruebas en las que competir pulsador en mano. Se vende con pulsadores o sin ellos (para los que ya los tengan).

La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón → El veterano dragoncito Spyro, que visitó las consolas el pasado año con *La noche eterna*, volverá el próximo otoño con esta nueva aventura y las voces de Elijah Wood, Gary Oldman, Christina Ricci y Mark Hamill, entre otros.

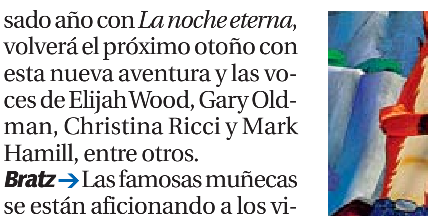
Bratz → Las famosas muñecas se están aficionando a los videojuegos. A títulos como *Bratz: The Movie* (PS2 y Wii) o *Bratz Babyz* (Nintendo DS) se sumarán a lo largo de este año *Bratz KidzParty* y *Bratz Ponyz 2*, para Wii y DS, respectivamente.

Crash Bandicoot: Mind over Mutant → Otro clásico. Esta vez, Crash debe impedir que todas las criaturas de su mundo sean controladas por el malvado Neo Cortex. Nuevos poderes, mundos, enemigos...





Crash Bandicoot prepara nueva aventura (izda.), mientras que los dinos de *Buzz Junior* ya están de fiesta (dcha.).





El dragón Spyro y su eterna rival Cynder (izquierda) y el juego de Shin Chan (arriba).

UN DIEZ SOBRE DIEZ PARA EL JUEGO **perfecto**

Ayer salió a la venta 'Grand Theft Auto 4', el nuevo videojuego aclamado como una obra maestra

Minoristas como GameStop y Best Buy llevan semanas admitiendo reservas para el videojuego de acción *Grand Theft Auto 4*, disponible para la PlayStation 3, de Sony, y para la Xbox 360, de Microsoft. Además, muchas tiendas abrieron sus puertas a medianoche para recibir a los aficionados.

Se espera que este lanzamiento sea el mayor acontecimiento del mundo del entretenimiento del año, con previsiones de ventas en la primera semana de hasta 400 millones de dólares (unos 255 millones de euros).

Las primeras reseñas, publicadas el fin de semana se deshicieron en elogios y la web especializada *IGN* ha otorgado 10 sobre 10 en todos los apartados del juego.

«*Grand Theft Auto 4* es una obra de sátira inteligente, profana, cautivadora, irritante, astuta, con una rica textura y del todo convincente, disfrazada como divertida», afirmó *The New York Times*.

«La magnum opus de Rockstar es una obra maestra que podría cambiar el modo en el que el mundo ve los videojuegos», proclamó la página de noticias y críticas de juegos *GameSpy*, otorgándole una puntuación máxima de cinco estrellas. «Te darás cuenta de que la historia y la presentación están a la altura de las mejores películas de directores como Martin Scorsese o Francis Ford Coppola».

Las ventas del *GTA4* podrían ayudar a Take Two a enfrentarse a la oferta de compra de 2.000 millones de dólares de Electronic Arts.



Imagen del videojuego *Grand Theft Auto 4*. FOTO: ROCK STAR



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Notas de juegos a la venta

Es inevitable, da igual quién escriba, de qué y con qué motivaciones, siempre habrá alguien ahí para acusar al autor de interesado, partidista o vendido. No estoy hablando de mí, o al menos no sólo de mí, le pasa a todo aquel que publica algo en un medio (que gracias a Internet es mucha gente).

A muchos lectores / oyentes / telespectadores les encanta buscar motivaciones ocultas en los reportajes, noticias, críticas y demás. Esa obsesión produce numerosas incongruencias. Por ejemplo, sobre una noticia de cifras de Nintendo alguien comenta: «Cómo se os ve el plumero»; pocos minutos después, en una información sobre el Blu-ray la Play 3: «¿Cuánto os paga Sony por publicar esto?»; por supuesto, si a continuación publicas algo sobre la Xbox 360 será porque «te estás vendiendo a Microsoft». Los temas se suelen elegir siguiendo los criterios de actualidad y de interés para el lector. No quiero ser cínico, es cierto que la publicidad también influye, aunque menos de lo que se piensa. Un acuerdo publicitario suele conllevar mayor cobertura de un juego, pero no mejor nota.

> **La publicidad** *influye en los medios de forma diferente a lo que se piensa*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



Reciclar con arte

Tapacubos de coches y mucho arte es todo lo necesario para crear esculturas de peces como éstas. *www.hubcapcreatures.com*



Todo sobre cómics

Esta web es una especie de revista del corazón de los personajes de cómics, dibujos animados y demás personajes coloreados. *www.toonopedia.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

ACCIÓN superheroica VIRTUAL

Iron Man estrena juego para el PC y para las consolas aprovechando el tirón de la película del mismo título

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las películas de acción sirven casi siempre de excusa para hacer un videojuego y los superhéroes también tienen un gran tirón en el entretenimiento electrónico, así que una película de acción protagonizada por un héroe como Iron Man tenía todas las papeletas para convertirse en un videojuego.

El juego, que se ha lanzado para todas las plataformas, sigue fielmente el argumento de la película: Tony Stark, un hedonista multimillonario y fabricante de armas, es secuestrado en Afganistán. Allí construye una poderosa armadura de gran capacidad ofensiva con la que logra escapar. Después perfecciona el invento y se convierte en el héroe conocido como Iron Man, el Hombre de Hierro.

Contenidos extra

Además de la trama principal, se han añadido contenidos adicionales –extraídos directamente de los cómics– con el objetivo de satisfacer a los fans y ofrecer un juego más largo y profundo. El desarrollo es similar al de otros juegos de acción de superhéroes como *Spiderman* o *Hulk Ultimate Destruction*, con enormes escenarios por los que moverse libremente destruyendo enemigos y completando misiones. Uno de los mayores alicientes del juego es que, gracias a las características de la armadura, los niveles pueden recorrerse volando.

Otro detalle para los seguidores del juego es que, junto a las armaduras que pueden verse en el largometraje (la rudimentaria y la estándar), es posible desbloquear muchos de los modelos que Stark ha vestido en las viñetas.

El carisma del personaje, la buena calidad técnica del juego y el tirón de la película quizás sean una ayuda para que el juego de Sega no sucumba ante el gran *GTA IV*.

El superhombre Iron Man, recién llegado al mundo del videojuego.



EL REGRESO DEL COLOSO ESMERALDA

'The Incredible Hulk'



Interpretado por Edward Norton en la gran pantalla, el agresivo personaje demostrará su fuerza bruta también en la nueva generación de consolas haciendo lo que mejor sabe: golpear y destruir. El escenario del caos será un Manhattan a escala reducida por el que Hulk se moverá libremente. ☛ **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS.**

EL SEÑOR DE LA NOCHE... Y DEL PLÁSTICO

'Lego Batman'



Tras el éxito de las versiones Lego de *Star Wars*, el mundo de Batman se prepara para llegar, pieza a pieza, a los videojuegos. Verá la luz este verano, aprovechando el estreno de la película *The Dark Knight*, aunque no estará basado en ella. Batman y Robin se enfrentarán a los villanos huidos del Arkham Asylum de Gotham. ☛ **PC, PS3, Wii, Xbox 360 y Nintendo DS.**

SUB ZERO CONTRA SUPERMAN

'Mortal Kombat vs. DC Universe'



Midway ha anunciado que, en el próximo capítulo de su sangrienta saga de lucha uno contra uno, los personajes de *Mortal Kombat* se enfrentarán contra los superhéroes más emblemáticos del universo DC, como Batman, Superman o Wonder Woman. La violencia habitual se verá reducida. ☛ **PlayStation 3 y Xbox 360.**

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sega** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo DS y PSP** ● PRECIO: **De 29,95 € a 59,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://web.sega-europe.com/ironman/es/***



Pasión por los efectos especiales

Ayer asistí a la presentación en Madrid de *Star Wars: The Force Unleashed*, una de las grandes esperanzas de LucasArts y Activision para este año. El juego tiene muchos reclamos: la imaginería de *La Guerra de las Galaxias*, un argumento que se desarrolla entre los episodios III y IV de la saga y, sobre todo, tecnologías de nueva generación. O al menos en eso nos insistieron los señores de Lucas, hablando de Industrial Light & Magic y tecnologías como el Havoc Physics y otros *palabros* por el estilo.

Me hace mucha gracia esta obsesión por vender los juegos promocionando las tecnologías que utilizan. Hoy se habla del motor Euphoria y de sus efectos casi milagrosos en el *Grand Theft Auto IV* o en este *The Force Unleashed*, y hace 15 años hablábamos del increíble Modo-7 de la Super Nintendo. Volviendo a *The Force Unleashed*, me parece muy bien que Lucas presuma de las virtudes técnicas de su juego, pero tal vez debería prestar un poquito más de atención a aspectos como el doblaje. Es un bajón escuchar la voz de Darth Vader y descubrir que... ¡no es la de Constantino Romero!

> **Lucas debería** *prestar un poco más de atención a aspectos como el doblaje*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

VIDEOJUEGOS

«El libro es precioso, pero no lo veo como videojuego»

Un rumor señala que Microsoft podría estar interesada en adquirir los derechos para desarrollar un videojuego sobre el personaje literario de *El Principito*.

El libro es precioso, pero no lo veo como adaptación a videojuego. ¿Qué van a hacer, uno de plataformas en el que te encuentres *baobabs*, rosas, zorros y serpientes? Se cargarán el mensaje del relato. Hay miles de libros con más acción que se podrían adaptar. ***Nana.***

¿Qué será lo siguiente, un juego basado en una película de un videojuego? Y sobre la adaptación fiel a un juego es siempre imposible plasmar bien lo que el libro/película/serie tiene, puesto que el objetivo principal de un videojuego es retar al jugador contando una historia de fondo. Un libro es una historia. Un juego es un reto con una historia de fondo que sirve de apoyo. Lo que no quiere decir que una historia de un juego tenga que ser peor a la de un libro, hay videojuegos cuya historia es buena, como *Mass Effect*. ***Heikki.***

TECNOLOGÍA

¿Se puede saturar Internet? Ése es el riesgo que prevén muchos expertos. Apuntan al creciente uso del vídeo en Internet como la causa más probable de este colapso, que podría producirse en los próximos años. El año clave es 2010.

No se colapsará, es una gran suma de dinero la que se tendrá que invertir, pero lo harán. ***Nofx04.***

Ahora resulta que Internet se va a acabar antes de que el ADSL Rural llegue a mi casa... Bueno, un problema menos para 'timofónica'. ¿Dónde está el dinero que la UE les ha dado para hacer llegar el ADSL a los pueblos aislados...? ***Toledano.***

PASO A PASO

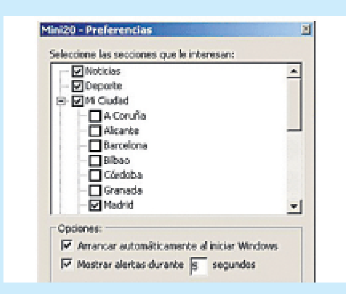
D. G.

TODA LA ACTUALIDAD, EN 4 PASOS

El pequeño programa gratuito de *20minutos.es* permite a los internautas estar informados en todo momento de las noticias que aparezcan publicadas no sólo en la página web de *20 minutos*, sino también en las de otros medios y *blogs*. Las alertas de cada actualización aparecen en una pequeña ventana que se abre en la parte inferior derecha de la pantalla.

1 DESCARGARSE MINI20. Descarga Mini20 desde *20minutos.es* y haz doble clic sobre él para ejecutarlo. Sigue los sencillos y breves pasos que te irá marcando el programa. Al terminar, Mini20 estará funcionando si habías marcado la opción 'Ejecutar Mini20'. Si no habías marcado esa opción, podrás acceder al programa buscando el acceso directo creado en el Escritorio o desde el Menú de Inicio.

2 INFORMACIÓN A LA CARTA. Lo más recomendable al iniciar el Mini20 es personalizarlo. Haz clic en la opción 'Preferencias', que aparece en la esquina inferior izquierda. En la primera parte podrás marcar las noticias que deseas recibir: 'Noticias', 'Deporte', 'Mi ciudad', 'Fotogalerías', 'Blogs' y 'Otros Medios'. En el apartado de 'Mi Ciudad' podrás elegir las noticias locales de cada una de las 40 ciudades de las que ofrecemos información local. Dentro de 'Otros Medios' te aparecerá un listado de *blogs* y webs. Te llegarán las noticias de última hora de todos aquellos medios que selecciones. Al final del menú de personalización verás una opción que te permite activar que se muestren alertas del resto de medios.



3 MÁS MEDIOS. Si lo deseas, puedes añadir noticias de otros medios de comunicación que no estén presentes en ese listado haciendo clic sobre 'Añadir otro medio'. Inmediatamente se abrirá una ventana en la que tendrás que introducir el nombre del medio en cuestión y su dirección RSS.

4 NAVEGA FÁCILMENTE. En la parte superior verás tantas opciones de contenidos como hayas seleccionado hasta un máximo de seis. Si paseas el ratón sobre ellas, verás cómo se van activando con un fondo azul. Para cambiar de sección basta con que hagas clic sobre cualquiera de ellas cuando observes que está activada. Para entrar y leer la noticia, fotogalería o *blog* que te interese, pulsa sobre ella y se abrirá en tu navegador.

CONSUMO

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

UN GIGABYTE NO siempre tiene 1.024 MEGABYTES

Una marca de MP3 compensa a sus clientes tras **publicitar más capacidad** de almacenamiento de la que ofrece

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Reproductores MP3, ordenadores, teléfonos móviles y todo tipo de dispositivos electrónicos están equipados con un disco duro. A más tamaño, más capacidad para almacenar canciones, fotos o películas. Pero el consumidor no siempre encuentra el espacio en el disco que le prometió el fabricante. ¿Qué ocurre cuando compras un MP3 de un giga y, cuando lo conectas al ordenador, éste te dice que no alcanza esa cifra?

En EE UU, dos compañías tendrán que compensar a sus clientes por este motivo después de ser denunciadas ante los tribunales. Una de ellas es el fabricante de reproductores MP3 Creative, que tendrá que indemnizar a sus clientes por calcular el tamaño de los discos de acuerdo con un sistema decimal por el que entendía que un gigabyte (GiB) equivale a 1.000 millones de bytes.

En realidad, el usuario está acostumbrado a contabilizar los bytes con un sistema binario, por el que un giga equivale a 1.024 megas o 1.073.741.824 bytes.

Hasta un 7% menos

Puede parecer una diferencia nimia, pero, según los consumidores, había conseguido que los discos de Creative ofrecieran un 7% menos de capacidad de la que promete la compañía, según informaba esta semana la web especializada en tecnología *Betanews*.

Tras un acuerdo con los denunciantes –aceptado ahora por el tribunal de California que lleva el caso– Creative deberá hacer público un comunicado sobre la capacidad real del disco de sus dispositivos. Y tendrá que permitir a quienes compraron uno de sus reproductores MP3 desde 2001 adquirir otro nuevo de un giga de capacidad con descuento.

El cálculo de la capacidad de almacenamiento de los dispositivos electrónicos según el sistema decimal en lugar de binario es una práctica habitual en el sector. El año pasado, el fabricante de discos duros Seagate ya tuvo que responder a una demanda como la de Creative.



Interior de un disco duro, sin carcasa y con todos sus componentes a la vista. FLICKRSVEN

DECIMALES Y BINARIOS

De acuerdo con las especificaciones técnicas que fijan cómo deben expresarse las unidades de medidas en lo que se refiere a datos informáticos, el uso de un sistema decimal (en el que un gigabyte equivale a 1.000 megas) no es incorrecto, aunque sí puede conducir a confusión. Según las definiciones del sistema internacional de medidas recogidas por el NIST (National Institute of Standars and Technology) de EE UU, cuando se expresen esas medidas en sistema binario se han de escribir los nombres de las unidades de forma diferente, con un 'bi' entre medias. 1.000 megabytes serían así un *gigabyte* (en sistema decimal), pero un gigabibyte son 1024 megabibytes.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo mejorar tu Wi-Fi

Consejos para tener conexión inalámbrica sin problemas de cobertura

Los routers inalámbricos que nos permiten tener acceso a Internet sin cables están ya en casas y oficinas de todo el mundo, pero no siempre se configuran adecuadamente para obtener la mejor señal Wi-Fi. El fabricante de dispositivos de red Edimax da varios consejos para optimizar la conexión.

Sitúa el router en un sitio abierto y en el centro de gravedad del espacio que debe cubrir. Recuerda que la señal se expande en todas direcciones, reduciéndose a medida que aumenta la distancia o se encuentran obstáculos. Evita la interferencia de paredes, objetos metálicos y otros aparatos inalámbricos que utilicen la misma frecuencia. Para apuntar hacia los equipos informáticos a los que debe dar cobertura puedes adquirir una antena direccional o repetidores, muy útiles para hacer llegar la señal más lejos. Mantén actualizado el *software*, cambia de canal si detectas interferencias. Para reducirlas, limita el número de aparatos Bluetooth. **P. F.**

CACHARRERÍA



HOME THEATRE BRAVIA DAV-F200. Un gran equipo de cine para trasladar el séptimo arte al salón de casa. El centro de control se puede situar sobre una mesa o estantería, o incluso colgado en la pared. Viene con una pareja de altavoces compactos y un *subwoofer*. La salida HDMI está preparada para ofrecer una gran calidad de imagen en los televisores Bravia LCD.

NOKIA N82 BLACK. Este elegante dispositivo de color negro ofrece funciones de imagen avanzadas, navegación integrada y conexión a Internet de alta velocidad. Permite *geolocalizar* las imágenes captadas, que se pueden guardar no sólo por fecha, sino por localización GPS. Tiene cámara de 5 megapíxeles.





NETPHONE KEYBOARD. Lifetech, compañía especializada en la fabricación de accesorios informáticos, ha presentado su nuevo teclado con teléfono VoIP incorporado, compatible con los programas de telefonía por Internet más populares como Skype, Yahoo! o AOL.

HTC TOUCH DIAMOND. Según HTC, este dispositivo se define por su compacto tamaño, su conexión a Internet y su nueva interfaz táctil tridimensional, denominada TouchFLO 3D, que proporciona un manejo sencillo y cómodo.





DOS CLICS

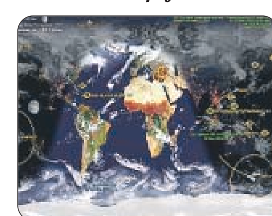
Una cita puntual

Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta

Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

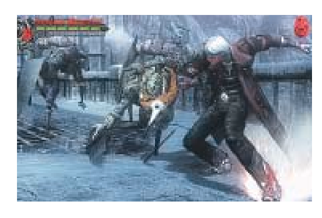
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.



Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.



Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros*.



Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

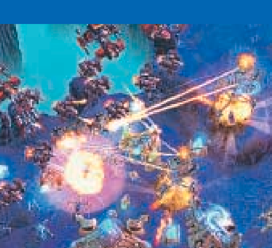
'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

CAJA DE HERRAMIENTAS

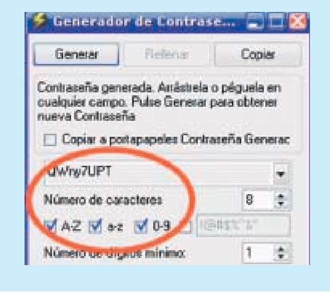
PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.



FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los ha registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvemos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa,



portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*

LA ZONA CRÍTICA

VIDEOJUEGOS

LARA FISHER



Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Singstar Latino' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'Buzz: El Gran Reto' (PS2). **8** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

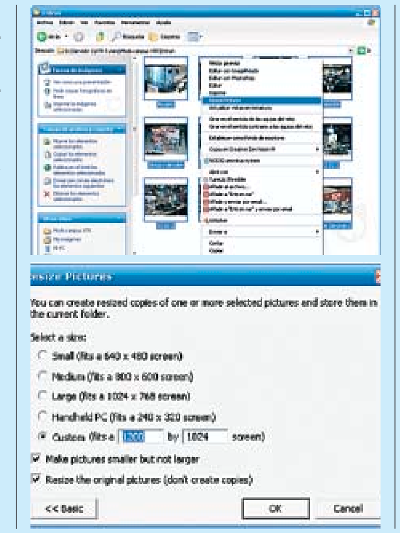
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK*.

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail*. Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

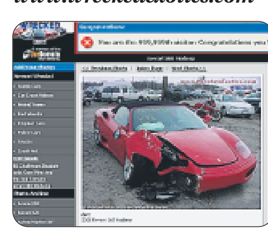
Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*



DOS CLICS

Accidentes de lujo

En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo

Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

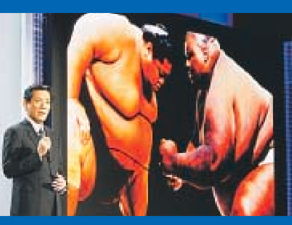
Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que roncquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de potencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas

Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide

El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente

El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy 'friki'?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead*, deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. *Una.*

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? Yepayepa3.*

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. *Mki.*

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft... X25.*

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. *Sephiroth.*

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... *Ertaky.*

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. *Ksh.*

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS


Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout*, para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda*: *Ocarina of Time*, para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout, Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man, Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms*.

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **3** **'True Crime: New York City'** (PS2). **4** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **5** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **6** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **'Ratatouille'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.





MEMORIA CON BACKUP *ON LINE.* Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

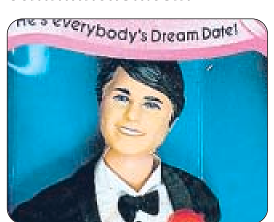
MIÉRCOLES 16 DE ENERO DE 2008



DOS CLICS

Un homenaje a Ken

El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... *www.manbehindthedoll.com*



Error gramatical

Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. *www.mondarinas.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.20minutos.es

ALTO CONSUMO, BAJA producción

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

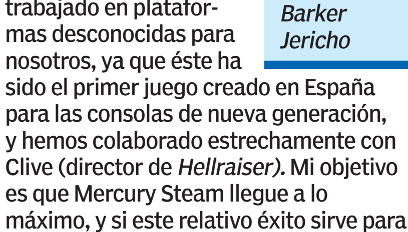
Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

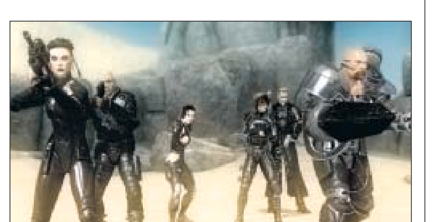
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



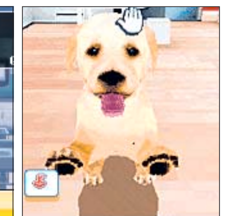
Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

«En España hay muchísimo talento creativo»

Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»



Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».



LA ZONA CRíTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'True Crime: New York City' (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). **5** 'Gran Turismo 4' (PS2). **6** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **7** 'Singstar Latino' (PS2). **8** 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). **9** 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). **10** 'Ratatouille' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

Entra en nuestros foros www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid,* al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

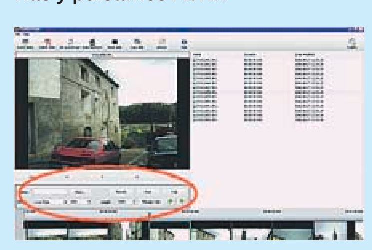
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides.** Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir.**



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length.**

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect.**

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption.** En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply.**

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS **HD-DVD**	CON APOYO DE LA PS3 **Blu-ray**
Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.	Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google

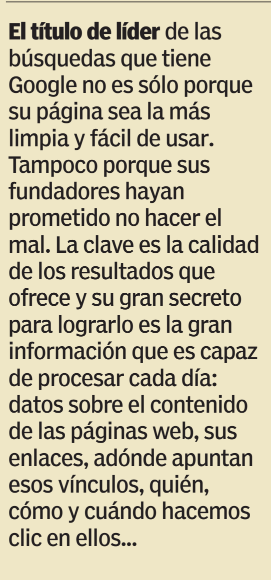
Procesa millones de datos cada día



El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.



CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.





SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.


DOS CLICS

Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. ***http://paginaenblanco.iespana.es/***



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. ***www.quemundo.com***



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN **www.20minutos.es**

LA CREACIÓN **colectiva** DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporte sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre.

Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero no nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... *RepolloConLacitos.*

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... *Tronka.*

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. *Velillero.*

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. *Hate Windows.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

Download your converted file

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega....
CREA TU BANDERA

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS **se renuevan** EN *20MINUTOS.ES*

El **canal de tecnología** de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de *20minutos.es* ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que *20minutos.es* ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, *20 minutos* pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG
'20 hit combo'

Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).

BUSCADOR
Todos los juegos

Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.

ÚLTIMOS ESTRENOS
¿Cuándo sale?

Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

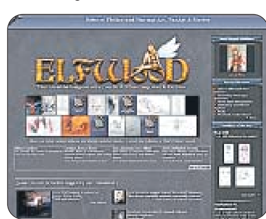
LOS MÁS VENDIDOS*. 1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Gran Turismo 4', platinum (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum (PS2). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **8** 'FIFA 08' (PS2). **9** 'Ratatouille' (PS2). **10** 'Tekken 5' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*


DOS CLICS

Reino de fantasía
Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar, Dragonlance, Reinos Olvidados...*
www.elfwood.com



El mundo al revés
Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés.
http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.



Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

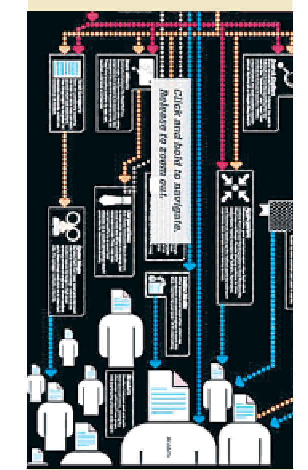
Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés.* Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

PASO A PASO

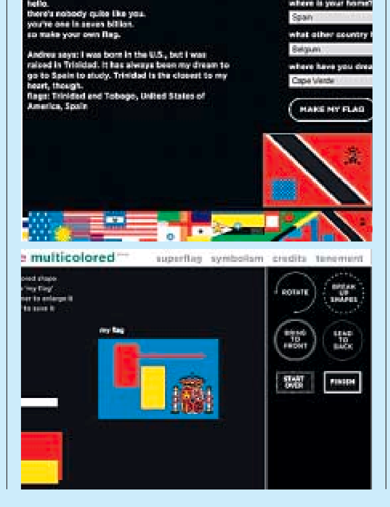
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

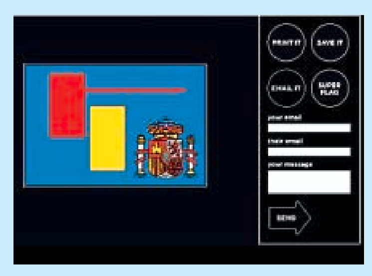
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over,** y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish.** Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña (**Print it**) o mandarla por correo electrónico (**Email it**). Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km² de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

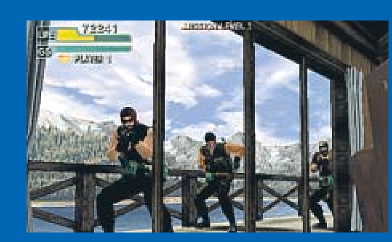


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

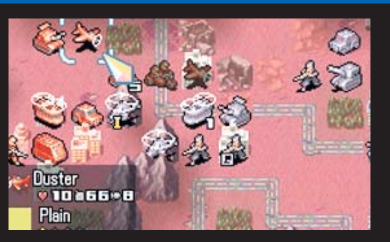
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y Flo son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

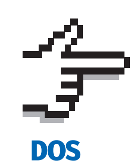
Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo.

¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**

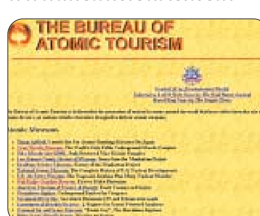




DOS CLICS

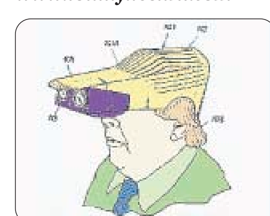
Viajes radiactivos

Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes.
www.atomictourist.com



Patentes muy raras

Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos!
www.totallyabsurd.com



VIDEOJUEGOS

➤TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE mil demonios

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.



Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO



Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger,* de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

Hay originales *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

Entra en nuestros foros www.20minutos.es

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

PASO A PASO

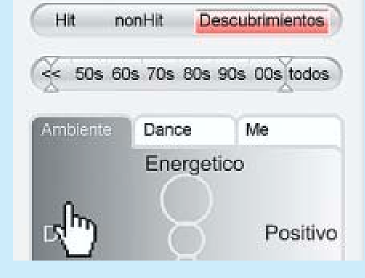
P.F.D.

ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

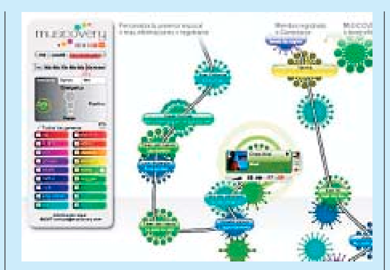
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.



2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos*. También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.



3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS **tienen** UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

***20minutos.es* (2002-2008).** En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.



Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



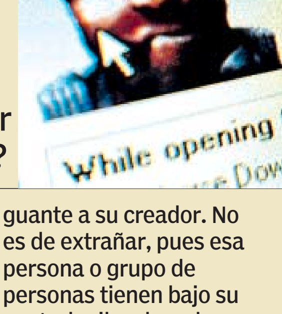
Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años el ***blog*** era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una ***web*** sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. **P. F. D.**

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.



DOS CLICS

Para San Valentín
Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados. *www.poemasdeamor.org*



Igualito, igualito
Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

BASTANTE MÁS QUE teléfonos

El **Mobile World Congress** ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

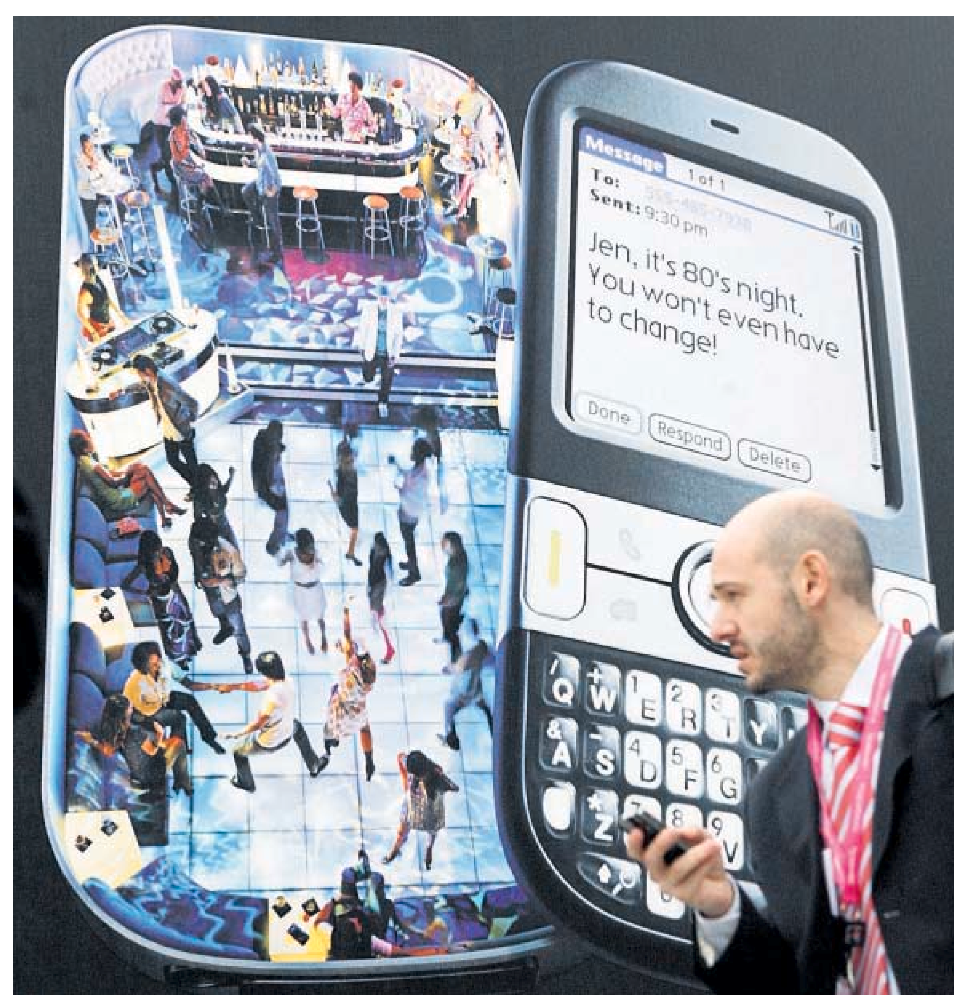
Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.



A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.



RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



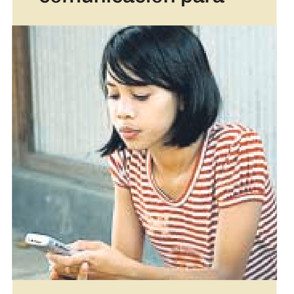
EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). PABLO F. D.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El **ocio electrónico para móviles** no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE
El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY
Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008
Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

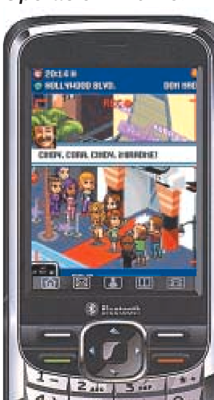
PASAPALABRA
El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR
Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo*.

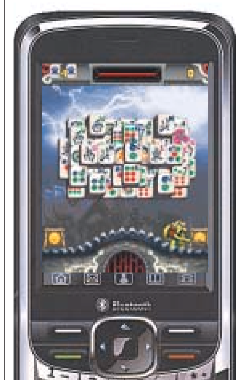
ROCK 'N' BLOCK
Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

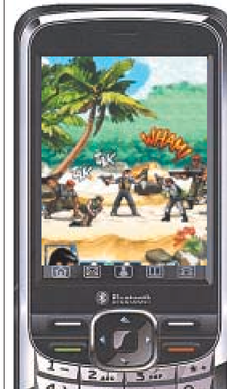
S. MAH JONG QUEST
Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong*.

XIII 2
Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.











DANI González
20 HIT COMBO

Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

Soy incapaz *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***




DOS CLICS

Pantallazo de error
¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso
Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

EL Blu-ray GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductoras. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, con defensores como la japonesa Matsushita (Panasonic).

blogs 2.0
DANIEL G. Aparicio
20 HIT COMBO



Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

> **El 'remake'** *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es



VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. ***El Vengador Tóxico.***

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de **carcasas múltiples** fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.



Como móvil para niños.



Para los ejecutivos.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.



Funda con MP3.



GPS para la bicicleta.



Reproductor de MP4.



Como una minicadena.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras



El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code

El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. **D. G.**

PASO A PASO



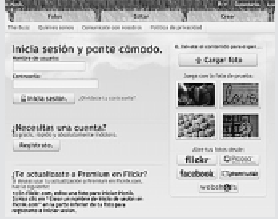
D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



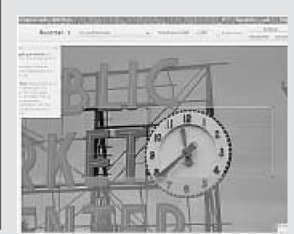
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **iComenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

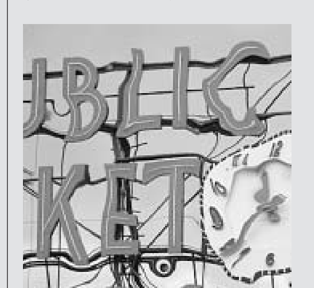
3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).

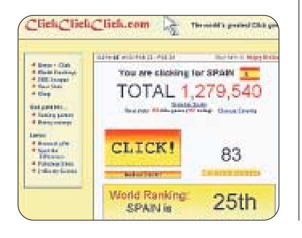






DOS CLICS

Guerra de clics
Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!
www.clickclickclick.com



Piano temático
Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.
www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS — MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

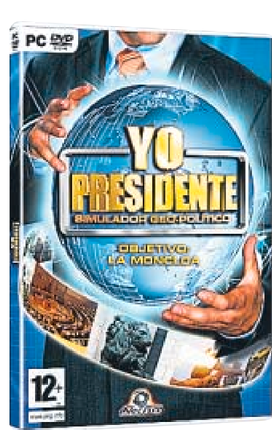
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES!
En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.



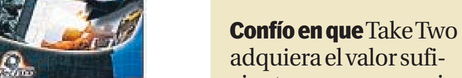
blogs 2.0
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

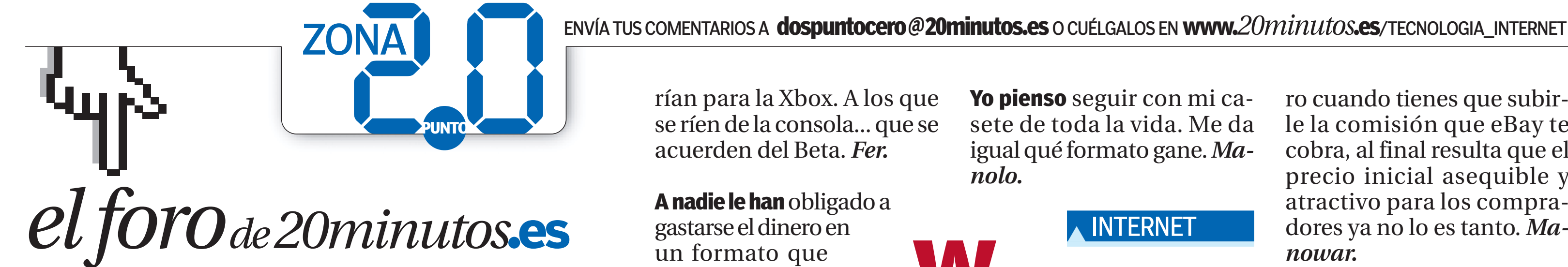
Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.

Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?



Estas fusiones *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ZONA 2.0 — ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? *Cbc.*

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. *Fer.*

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. ***Manolo.***

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. ***Manowar.***

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. ***Frikipandi.***

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. ***Ocle.***

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA


TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

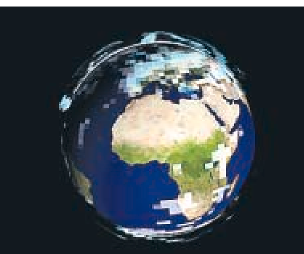
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

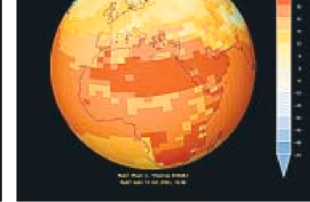
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

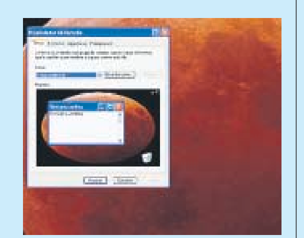
600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



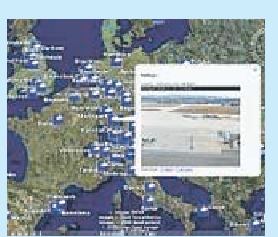
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar**.



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar**, para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetaplu-ton.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic.* 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.



DOS CLICS

Traduce a Pikachu

Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. ***http://pikachize.eye-of-newt.com***



La web más larga

Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. ***www.worlds-highest-website.com/es***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

TAN **perdidos** COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

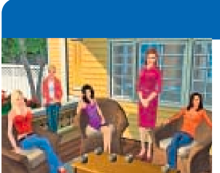
Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



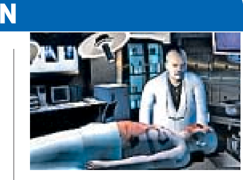
'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.



'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.



'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***



'Intros' infinitas

Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia, con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. ***Juagals.***

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*

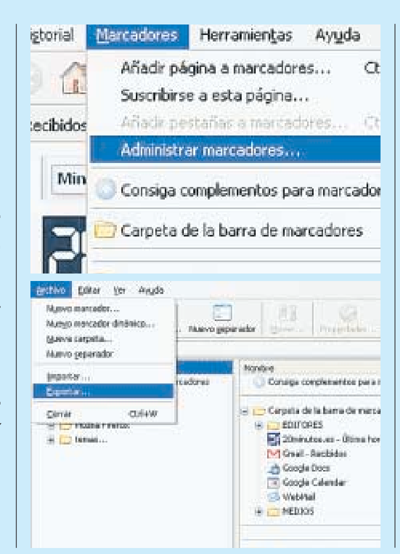
PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

TECNOLOGIA

MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La edición de vídeo, texto, imágenes y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

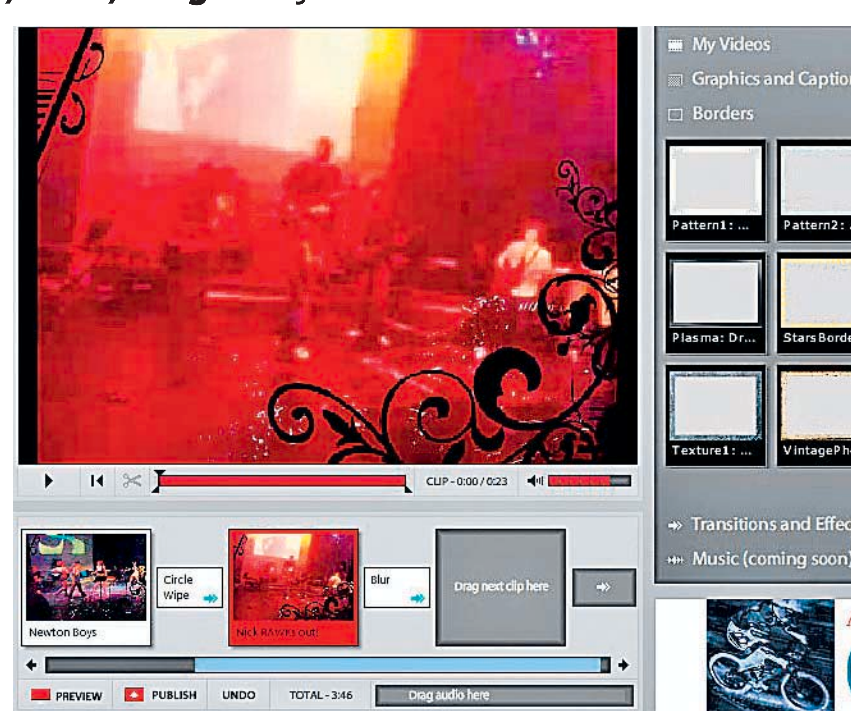
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com),* que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com).* Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com).* Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. **P. F.**



CACHARRERÍA



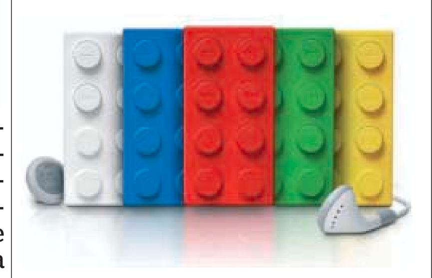
UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam.* 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Alteck para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeloo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.





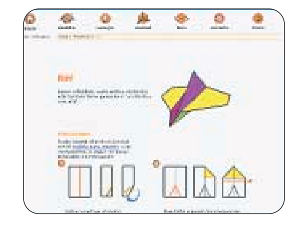
ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.



DOS CLICS

Avioncitos de papel

Si te gusta la aeronaútica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa

Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL TRIUNFO DEL 'famoso digital'

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs*, en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA

Un corral en Internet

Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.



RODOLFO CHIKILICUATRE

«Consulta mi 'Tuiter', ¡loco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame*, o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.



PORTA

«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos.* Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA

El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír.* Es el tercero más visto.





GOOGLE YA PUEDE comprar DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line,* con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line.*

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War*, *Bioshock*, *Dead Rising*, los *PGR*, *Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto 'Un portátil por niño' se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Er jambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

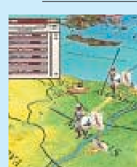
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

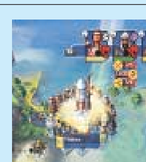


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

---

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.

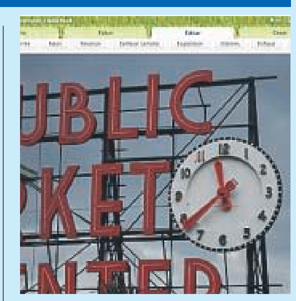


1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

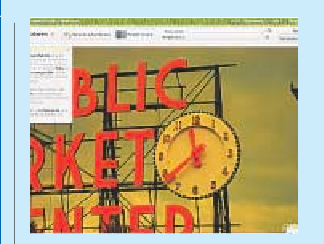
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





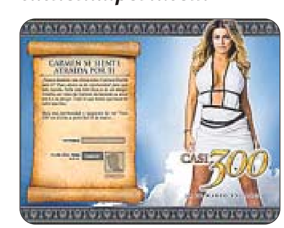
TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 19 DE MARZO DE 2008



Pasión en la Red

Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. ***www.carmenesta-cachondaporti.com***



Tu peso espacial

En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! ***www.explorato-rium.edu/ronh/weight***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LA Wii DESENFUNDA EL sable láser

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

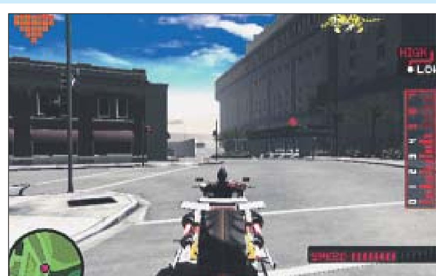
En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/***

TECNOLOGÍA

EL navegador DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows APPLE



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line*) basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

PASO A PASO

PABLO F. D.

DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

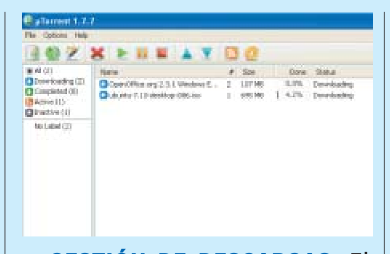
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dirígete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los reproductores portátiles de música en MP3 han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

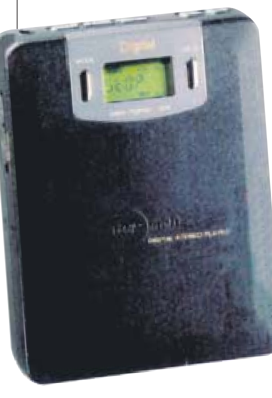
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 MPMan F10. Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 Nomad J. La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 Apple iPod. Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.

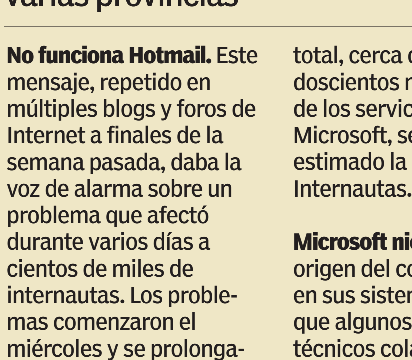


UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología pueden encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 26 DE MARZO DE 2008



DOS CLICS

Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

ACCIÓN **mitológica** Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.

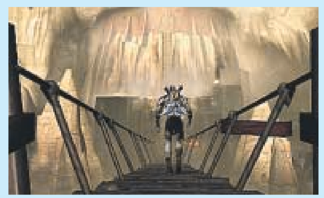


Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

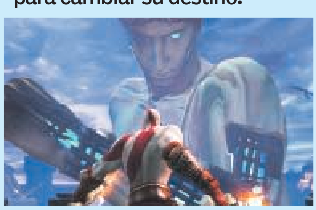


LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.



'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

> **No entiendo** *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

● TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES **sin disco duro** YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

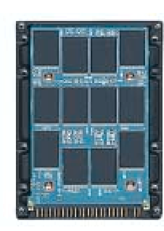
La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo de estado sólido (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

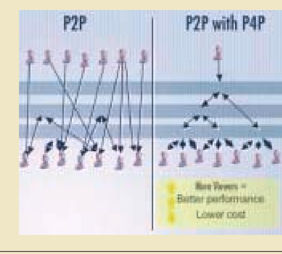






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. **P. FERNÁNDEZ**

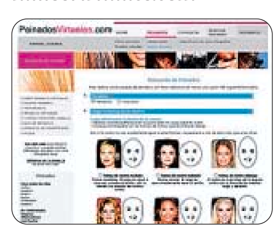




DOS CLICS

Cambia tu pelo

Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. *www.peinadosvirtuales.com*



Arte con chicles

Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. *www.gumart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL 'PRO' SE VUELVE **estratégico**

La Wii permite jugar al fútbol con un **'Pes 2008'** adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL 'PRO EVOLUTION SOCCER' CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas»

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles, tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

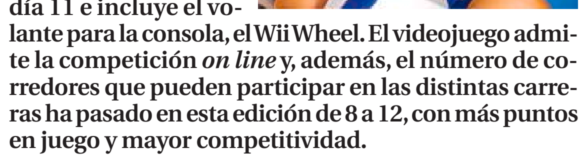
Por qué se bloquea Windows Vista
En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.



Ataque a epilépticos
Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.

El inventor del móvil y el hombre biónico
Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii



Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.

Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres
El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.

Compresión de sonido hecha en Andalucía
La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.



15 años con el 'spam'
Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS redes P2P SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

Multados por descargar
El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO

REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.

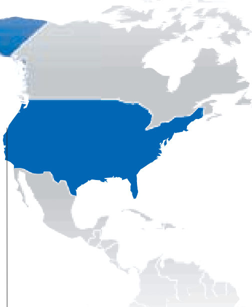
EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

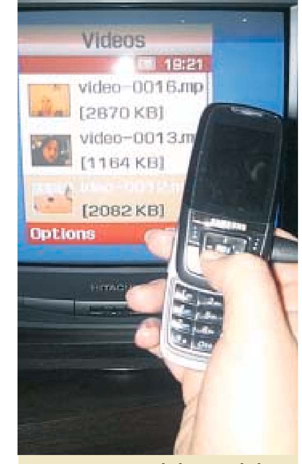
FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.



SIN LUCRO NO HAY DELITO
La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...
... la tele y las nuevas pantallas
Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo



sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.

La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. P. F.

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

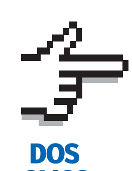
EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.



RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.





Código Star Wars

Si te gustan las animaciones en formato Ascii, aquí tienes varias escenas de las películas de *Star Wars* creadas con este código. ***www.asciimation.co.nz***



La historia más rara

Con mucho humor y altas dosis de imaginación, en la Inciclopedia podrás leer y reescribir la historia como más te guste. ***www.inciclopedia.wikia.com***



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LAS **consolas,** EN SU MEJOR MOMENTO

La industria del videojuego ocupa ya el **54% del ocio audiovisual** y llegó en 2007 a los 1.454 millones de euros

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El consumo de videojuegos sigue su crecimiento imparable en España. En 2007 alcanzó los 1.454 millones de euros, según datos de aDeSe, la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento. Esta cifra representa un incremento de más del 50% respecto a 2006.

Este enorme crecimiento hace que el consumo de videojuegos ocupe ya el 54% del total del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. Sólo la venta de *software* ya representa más que esas otras tres áreas de ocio juntas.

Marca histórica

El dato más llamativo de 2007 es que las 3.390.000 unidades de consolas vendidas suponen un crecimiento del 53% respecto a 2006. Es la primera vez en la historia que la venta de consolas supera a la de videojuegos.

Este enorme crecimiento permite mantener las previsiones que señalan que el negocio se duplicará en un mínimo de tres años y un máximo de cinco. Puesto que el avance se ha producido de forma similar en toda Europa, España no ha variado su posición respecto a otros años y revalida el cuarto lugar en el consumo de *software* interactivo y venta de consolas, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

Pese a los datos positivos, aDeSe cita dos puntos negativos que ensombrecen las excelentes cifras: la piratería y la falta de apoyo de las instituciones.

LOS 20 JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2007

1 'MÁS BRAIN TRAINING'

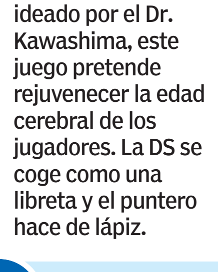
Los cerebritos ganan la partida

Las ventas de videojuegos para la consola táctil de Nintendo avalan su éxito: once de los veinte juegos más vendidos de 2007 son de Nintendo DS. El primer puesto es para este *Más Brain Training*, la segunda parte del juego de entrenamiento mental que popularizó el género y que ha sido mil veces imitado por otros títulos, tanto para portátil como para teléfonos móviles.



2 'BRAIN TRAINING'

Mediante un sistema ideado por el Dr. Kawashima, este juego pretende rejuvenecer la edad cerebral de los jugadores. La DS se coge como una libreta y el puntero hace de lápiz.



3 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

La versión para PlayStation 2 de este superventas del fútbol virtual ocupa la tercera posición de la lista. A pesar de la llegada de la PS3, la Play 2 ha mantenido un ritmo de ventas muy alto.

4 'Wii PLAY'

Un título que reúne nueve sencillos minijuegos diseñados para experimentar las diferentes posibilidades del mando de la Wii. Se comercializó junto a un mando, lo que contribuyó a sus buenas ventas.

5 'POKÉMON DIAMANTE'

Pikachu y el resto de estas criaturas coleccionables siguen teniendo un gran éxito entre los más pequeños. Las ventas de la primera aventura Pokémon de estilo clásico para Nintendo DS así lo demuestran.

6 'NEW SUPER MARIO BROS'

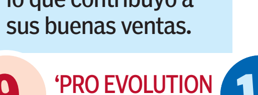
El regreso de Mario al género de las plataformas (avanzar y saltar) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de la Nintendo DS.

7 'SMACKDOWN! VS. RAW 2008'

La nueva fiebre del *pressing catch* no ha llegado sólo a la televisión. El paso de Batista, el Gran Khali y compañía por la PlayStation 2 se convirtió el pasado año en todo un éxito de ventas.

8 'PRO EVOLUTION SOCCER 6'

La salida de la edición económica del *Pro 6* de PS2 fue una buena excusa para que los que aún no lo tenían le echasen el guante.



9 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

Este *Pro* es el primer juego para PlayStation 3 que se incluye entre los más vendidos de 2007 y el único en la lista del *top 20*.

10 'ANIMAL CROSSING'

El simulador de comunidad *Animal Crossing: Wild World* ha convencido a miles de usuarios de Nintendo DS gracias, en gran parte, a su originalidad y a sus amplias posibilidades *on line*.

11 'FIFA 08'

Los juegos de fútbol arrasaron en 2007 y las ventas de títulos de PS2 también. *Fifa*, el gran rival del *Pro Evolution*, también se convirtió en uno de los juegos más demandados por los usuarios el pasado año. Las mejoras de su edición 08 han contribuido a ello.

12 'BIG BRAIN ACADEMY'

Heredero del estilo *Brain Training*, este juego de la DS de habilidad mental mide el peso de la materia gris.

13 'POKÉMON PERLA'

Videojuego de Nintendo DS complementario del ya citado *Pokémon Diamante*. Las diferencias entre uno y otro se limitan a las criaturas que pueden capturarse y entrenarse.

14 'ENGLISH TRAINING'

La propuesta de aprender inglés a través de la DS ha atraído a muchos jugadores. Sus elevadas ventas corroboran una vez más el triunfo de los juegos dirigidos a un nuevo público.

15 SMACKDOWN! VS. RAW 2007

La versión Platinum (económica) de este juego para PS2 le dio un nuevo impulso a sus ventas.





16 'POKÉMON RANGER'

El mundo Pokémon cambia de estilo y pone al jugador a proteger a las criaturas salvajes a base de usar mucho el puntero. Una vez más, volvió a convencer a los más jóvenes en DS.

17 'MARIO KART DS'

La velocidad es, probablemente, lo que mejor se le da al fontanero, aparte de las plataformas. Llegó a DS con un gran juego, que no ha parado de llegar a más y más público desde que salió a la venta.

18 'THE LEGEND OF ZELDA'

Phantom Hourglass es una excelente aventura protagonizada por un Link de dibujos animados que debe surcar los mares y que se controla totalmente utilizando la pantalla táctil de la DS.

19 'FINAL FANTASY XII'

El rey de los juegos de rol, fiel a la tradición, se comió el mercado con este capítulo para PlayStation 2.





20 'PRO EVOLUTION SOCCER 2006'

La presencia en la lista de este juego para PS2 en su edición normal (no económica) demuestra la buena salud de la serie de juegos de fútbol de Konami, a la que Fifa no quita el reinado.

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos de antes eran más difíciles

Uno de los últimos juegos que me he terminado ha sido *Heavenly Sword*, y la verdad es que me gustó bastante. Las fases de proyectiles, por ejemplo, que al principio confunden un poco por el control, me acabaron enganchando bastante.

Es cierto que el juego es corto, se acaba en unas pocas horas, pero creo que tiene un fallo aún mayor: es muy facilón. No hay vidas y no hay continuaciones, pero da igual que mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control, que nunca está a más de dos o tres minutos hacia atrás. Estas características son típicas de la mayoría de juegos actuales y, a menudo, nos llevan a decir que los juegos de antes eran más difíciles, lo que contribuía a que tuviesen una vida más larga.

> **Da igual que** *mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control*

Hace años no existía eso tan cómodo de guardar partida, las vidas y las continuaciones estaban muy limitadas y los checkpoints solían reducirse a uno por fase o subfase. Por muy torpe que se sea siempre es posible avanzar, aunque sea renqueando entre un checkpoint y otro.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

20 SEGUNDOS

Yahoo vuelve a decir no a Microsoft

El portal estadounidense Yahoo sigue pensando que los más de 44.000 millones de dólares que el gigante del *software* ofrece por la empresa no valoran la compañía como ésta se merece.



Nokia lo intenta de nuevo con los juegos

La compañía finlandesa Nokia ha relanzado su plataforma NGage con nuevos juegos, compatibilidad con dispositivos portátiles y más oferta *on line*.

Joost, sólo para EE UU

La tele *on line* de los creadores de Skype abandona otros mercados internacionales.

El dominio pizza.com, de 12 € a 1,7 millones



La dirección de Internet *pizza.com* se ha convertido en uno de los dominios más rentables de la historia. El estadounidense Chris Clark lo adquirió en 1994 por poco más de 12,8 euros y acaba de anunciar su venta por 2,6 millones de dólares (más de 1,7 millones de euros). El afortunado vendedor celebró la operación comiendo pizza con su familia. Hasta ahora, la venta de dominio más alta ha sido la de *sex.com*, por más de 11 millones de dólares.

El ADSL rural es diez veces más lento

Navegar por Internet desde el campo con ADSL rural es diez veces más lento que hacerlo con el ADSL convencional en las zonas urbanas; además, es bastante más caro, según un estudio de Adslzone.net en el que se han analizado 18.000 conexiones de ADSL rural.

Un gran móvil que pesa 22 kilos

Lo ha creado un japonés y es una réplica del Nokia 6670 621 veces más grande que el original. No vibra, pero sirve para hacer llamadas.



Dos millones de euros para Red Karaoke

La página web creada por el español Miguel Ángel Díez Ferreira ha logrado financiación para seguir creciendo en el extranjero y va a ser rediseñada. Quienes se atrevan a cantar podrán grabarse ahora en vídeo para compartirlo con los amigos.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

Windows XP SERÁ HISTORIA EN TRES MESES

Microsoft ha confirmado que el 30 de junio **dejará de vender** a los fabricantes de ordenadores este sistema operativo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Windows XP es el sistema operativo que hace tan sólo dos años utilizaban 400 millones de personas, según datos de la consultora IDC. Una cifra que Microsoft pretende reducir favoreciendo la transición a Vista, el sistema lanzado en España a principios de 2007 y que ya viene instalado en la mayoría de ordenadores.

Desde el 30 de junio será casi imposible encontrar un ordenador con ese *software*, pues Mifcrosoft ha decidido dejar de proporcionar XP a los fabricantes a partir de esa fecha. Quedan pues poco más de tres meses para que XP pase a la historia.

Aun así, habrá una excepción: los fabricantes de ordenadores baratos, aquellos que rebajan sus características técnicas para ofrecer un precio asequible, normalmente por debajo de los 500 euros, podrán seguir utilizando Windows XP hasta 2010. Una decisión que lleva implícito el mensaje de que Vista, el nuevo sistema operativo del gigante del *software*, no está preparado para ordenadores de poca potencia.

Miles de firmas

En la Red existe incluso un movimiento para 'salvar' al sistema operativo de Microsoft de la quema. Uno de sus impulsores es la publicación electrónica *Infoworld*, que ha creado el sitio web *Salvemos a Windows XP*.

La campaña defiende que la sustitución de XP por Vista no es una opción, sobre todo para las empresas, que han decidido no instalar este sistema en la mayoría de los casos. Más de 100.000 personas han firmado ya pidiendo al gigante del *software* que no mate a su sistema operativo.



Escritorio de Windows, paquete del sistema operativo y gráfico de la campaña de Infoworld.

Y DESPUÉS, ¿QUÉ PUEDO USAR?

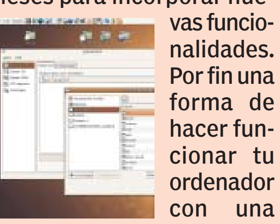
SEGUIR CON MICROSOFT
Windows Vista

Vista es el sucesor natural de XP. Lanzado al mercado a principios de 2007, es difícil encontrar ya ordenadores que no lo traigan instalado por defecto. Para usarlo necesitarás un ordenador gráficamente potente. El *hardware* más antiguo puede darte algún problema, pero en general la transición es sencilla.



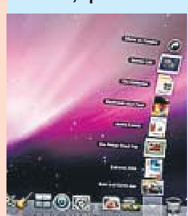
ALTERNATIVA LIBRE
Ubuntu

Un sistema operativo basado en el *software* libre, gratuito y que se renueva cada seis meses para incorporar nuevas funcionalidades. Por fin una forma de hacer funcionar tu ordenador con una distribución de Linux y, además, de manera sencilla y comprensible para quienes no son expertos en informática.



EL SALTO A APPLE
Mac OS Leopard

El sistema operativo de Apple gana puestos poco a poco en los últimos años. Sus ordenadores, que lo traen preinstalado, se venden cada vez más por su estabilidad y su usabilidad. Además, atrae a muchos usuarios seducidos ya por otros productos de *hardware* de la marca de la manzana, como el iPod.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... quién utiliza Internet

La mitad de los españoles acceden a la Red, pero un 8% no sabe lo que es

El último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) lo deja claro, la brecha digital sigue existiendo. El 49,6% de los españoles se declaran usuarios de Internet, y el 65% de ellos se conectan casi todos los días. Pero un 8% no sabe qué es. ¿Motivos? No les interesa o no les resulta fácil conectarse.

Los que sí usan la Red se declaran mayoritariamente usuarios de buscadores, un servicio al que le siguen el *e-mail* y las descargas. Y en torno al 80% recibe correos no solicitados, el molesto *spam*. **P. F.**



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

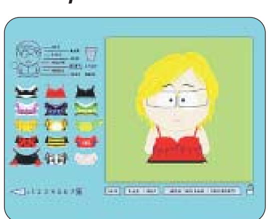
MIÉRCOLES 16 DE ABRIL DE 2008



DOS CLICS

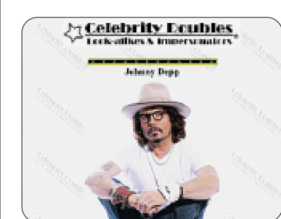
A lo South Park

Si eres un fanático de la serie de dibujos animados *South Park*, en esta web puedes crear un personaje a tu imagen y semejanza. *www.sp-studio.de*



Dobles de famosos

¿Vas a montar una fiesta y no tienes dinero para invitar a los famosos? No te preocupes, ¡invita a sus dobles! *www.celebrity-doubles.com*



¿QUÉ TIENEN ESTOS **miniportátiles?**

Llegan los ordenadores **ligeros, pequeños y muy, muy baratos.** Uno de ellos es de la firma española Airis

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

La expectación que creó el ordenador de los 100 dólares, destinado a países pobres, reveló que en las naciones desarrolladas también hay mucho interés por portátiles que, aunque no tengan la potencia de los modelos más modernos, sean pequeños, ligeros y baratos.

Y los fabricantes se pusieron manos a la obra, creando ordenadores que puedes llevar en el bolso y por los que no tendrás que pagar más de 500 euros. Asus fue la primera, con su Eee. HP acaba de presentar el MiniNote 2133, y la española Airis pondrá a la venta este mes la serie Kira.

Los dos primeros aún tardarán en comercializarse en España, pero antes de que lleguen no está de más comparar sus características.



JORGE PARÍS

Comparando el Eee PC con otro portátil tradicional (arriba). A la derecha, de arriba abajo: el Airis Kira, el HP Mini Note 2133 y el portátil de 100 dólares.

PRECIO

Asus → Se vende en EE UU entre 300 (190 euros) y 400 dólares (250 euros).
HP → Desde 500 dólares (315 euros). Tanto este modelo como el Eee podrían ser algo más caros cuando se pongan a la venta en España.
Airis → De 299 a 289 euros, según el modelo.

SISTEMA OPERATIVO

Asus → Linux. En la segunda generación, también XP.
HP → Linux en las versiones baratas y Vista en las caras.
Airis → Puede adquirirse con Linux o Windows XP.

ALMACENAMIENTO

Asus → No usa discos duros con partes móviles, sino una memoria sólida (consume menos y es más silenciosa al no necesitar ventilador) de 2 o 4 gigas de capacidad.
HP → Memoria sólida de 4 gigas y disco duro de 160 en las versiones más altas.
Airis → Memoria sólida de 2 o 4 gigas o disco duro de 40 gigas.

MEMORIA RAM

Asus → De 512 a 1.024 megas preinstalados y ampliables.
HP → De 512 megas a 2 gigas.
Airis → De 512 a 1.024 megas.

PESO

Asus → El Eee PC pesa menos de 900 gramos.
HP → El MiniNote pesa 1,1 kg, o 1,4 kg si usas la batería especial que se vende aparte.
Airis → Los portátiles de la serie Kira pesan entre 1,1 y 1,2 kilos, dependiendo del modelo que elijas.

PANTALLA

Asus → Siete pulgadas con resolución de 800×600.
HP → 8,9 pulgadas con resolución de 1.280 píxeles.
Airis → Pantalla TFT de 7 pulgadas que permite trabajar a una resolución de 1.024×768.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Airis → Tiene *webcam* y se vende en varios colores.
HP → Acabados metálicos.
Asus → Es el más veterano y está pendiente de renovación.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Internet y su crecimiento

El número de sitios web no deja de crecer, y lo hace cada vez más rápidamente



¿Cuántas páginas web existen? Dar una respuesta exacta es imposible. Primero, por la continua y acelerada expansión de la red, en constante crecimiento. Y segundo, porque para realizar esa medición, primero hay que definir lo que es un sitio de Internet. Los expertos en la materia suelen considerar para realizar estas mediciones que un sitio web es todo servidor que está activo y responde a una solicitud desde un navegador. Desde que Tim Berners Lee creara el primero de ellos, en diciembre de 1990, el crecimiento ha sido cada vez más veloz. Según los datos recogidos por Pingdom y la consultora de seguridad en Internet Netcraft, un año después la cifra se había multiplicado por diez. En un año sólo se crearon nueve sitios web nuevos, lo que no hubiera supuesto a los buscadores –si hubieran existido entonces– ningún problema para encontrar lo que el internauta necesitase.

En 1992 ya eran 50 las páginas existentes, que pasaron a ser 130 en junio de 199 y más de 2.700 en junio de 1994; superaron las 20.000 en junio de 1995 y las 100.000 en enero del 96. Y de ahí a la multiplicación constante de la población de la Red. Netcraft señala que en marzo de 2008 existían 162.662.054 sitios web. En el mes anterior se habían creado cuatro millones de páginas nuevas, siendo Google y su gestor de *blogs* Blogger uno de los mayores responsables. Sólo bajo ese servicio se crearon en marzo más de 800.000 sitios web nuevos. Otro gran agente del crecimiento de Internet es MySpace, con cerca de 200.000 nuevas páginas al mes. Los *blogs* y las redes sociales se perfilan así como fundamentales en la explosión que el tamaño de la Red ha sufrido precisamente desde que crear páginas está al alcance de cualquiera, con herramientas como las antes citadas. No es de extrañar que el número de sitios se haya duplicado desde junio de 2006, cuando ya había 80 millones. P. F.

20 SEGUNDOS

Menos 'software' sin licencia

La venta en tiendas de *software* de Microsoft sin licencia descendió en 7,7 puntos en 2007 y se situó en el 37,4% de las tiendas visitadas por la compañía, según los datos facilitados ayer por el director del desarrollo de la propiedad intelectual de Microsoft, Txema Arnedo. Según explicó, esta reducción se debe al esfuerzo realizado por parte de las asociaciones de distribuidores a la hora de informar al usuario final de que es posible que el *software* que está en su ordenador no tenga licencia alguna.

Google, contra la pornografía

Google rastreará y bloqueará cualquier imagen de pornografía infantil o abusos a menores que detecte en la Red. Para ello ha adaptado el *software* que utiliza YouTube.

Portabilidad en la telefonía fija

La competencia entre las firmas de telefonía fija y ADSL hizo cambiar de compañía a más de 200.000 clientes entre enero y febrero, un 50% más que en el mismo periodo de 2007, según la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones.

La tienda de la Play se renueva

La tienda *on line* PlayStation Store ha estrenado imagen, sistema de navegación y funciones y contenidos descargables.

Leer el correo de los empleados

Australia estudia una legislación antiterrorista que permitiría a algunas empresas leer el correo de sus empleados.

PASO A PASO

D.G.

CÓMO USAR EL NUEVO PHOTOSHOP GRATUITO

El mes pasado, Adobe presentó Photoshop Express, la versión gratuita y *on line* de su conocido editor de imágenes. Esta aplicación, que puede utilizarse sin problemas, aunque aún esté en periodo de pruebas, tiene 2 GB de capacidad y necesita Flash Player 9 para funcionar. Compite con otros editores como Picnik.

1 CONSEGUIR UNA CUENTA. Escribe en la barra de tu navegador la dirección *www.photoshop.com/express/landing.html.* Una vez en la web, haz clic sobre el botón **Join Now** y rellena el formulario con tus datos. Es importante que escribas una dirección de correo electrónico válida, ya que te enviarán un *e-mail* de confirmación que servirá para activar tu cuenta. Otra posibilidad es pulsar sobre **Test Drive** en vez de sobre **Join Now** para probar la aplicación antes de darte de alta.



2 OPCIONES PRINCIPALES. Una vez dado de alta, Photoshop Express te presenta tres grandes apartados: **My Photos** (donde aparecen las fotos que vayas subiendo a la web), **My Gallery** (las fotografías clasificadas en álbumes personalizados) y **Browse** (un lugar desde el que acceder a los álbumes de otros usuarios y desde donde otros verán los tuyos).



3 EDITAR LAS FOTOS. Haz clic sobre **Upload Photos** y selecciona la imagen que quieres subir. Una vez subida, bien situando el cursor sobre ella o bien acudiendo a **Edit Photo,** accedes a las opciones de edición (de momento sólo en inglés). La imagen aparece en grande en el centro y las herramientas en una columna a la derecha divididas en: básicas, ajustes y efectos. También es posible convertir la foto en fondo de escritorio.



4 TODAS LAS OPCIONES. Las posibilidades son mucho más reducidas que en el Photoshop tradicional, pero Photoshop Express ofrece lo suficiente para trabajar con imágenes en web. Además de las imprescindibles funciones de recortar, rotar y redimensionar las fotos, permite aplicar diversos efectos de distorsión y variación del brillo.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

MARIO PISA EL acelerador EN LA NINTENDO Wii

La saga 'Mario Kart' se estrena en esta consola **con un volante especial** y con un modo de juego 'on line'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Mario, el personaje más conocido de los videojuegos, se hizo famoso gracias al género de las plataformas (avanzar e ir saltando), pero después ha probado casi todos los tipos de juego: lucha, tenis, rol, puzles... y uno que le ha dado casi tanto prestigio como sus aventuras: las carreras.

La saga *Mario Kart*, que ya ha vendido más de 33 millones de unidades en todo el mundo, ha llegado a Wii dispuesta a repetir el éxito de sus anteriores entregas. Para ello mantiene el espíritu desenfadado de siempre y añade nuevos personajes, circuitos (habrá 16 nuevos y 16 clásicos), objetos y modos de juego. En cuanto a los vehículos, además de los nuevos diseños, la gran novedad es la incorporación de motos.

Además de la ampliación de contenidos, también hay características exclusivas para Wii, como el *Wii Wheel*, un periférico con forma de volante. Los más conservadores podrán prescindir de él y utilizar el mando y el nunchako, un controlador convencional, e incluso el mando de la vieja GameCube.

La otra gran apuesta de *Mario Kart Wii* es el modo multijugador, que gracias a la conexión Wi-Fi permite jugar hasta con 12 personas de cualquier parte del mundo a la vez. Para fomentar la competición, Nintendo propondrá regularmente retos a los jugadores, como por ejemplo, conseguir el mejor tiempo en un determinado circuito y con unas determinadas condiciones.

Mario vende, sus juegos de karts venden y la Wii vende, así que Nintendo confía en que *Mario Kart Wii* se convierta en el título más exitoso de la serie.



Mario, Luigi y compañía corren en 32 circuitos, con varios vehículos. Se puede competir con jugadores de todo el mundo vía Wi-Fi.

NUEVO CONTROLADOR

Un juego al estilo Wii



Mario Kart Wii incluye un periférico con forma de volante, el *Wii Wheel*, que aprovecha todas las características de control de la videoconsola: permite manejar los karts girando el mando a izquierda y derecha.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.mariokart.com/wii/***

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los zombis negros

El nuevo capítulo de la saga de zombis de *Resident Evil 5* se ha convertido en uno de los juegos más esperados de la nueva generación. ¿Qué podemos esperar de este juego? Pues cientos de zombis, disparos y explosiones a diestro y siniestro, gráficos de gran calidad... y acción de primera en tercera persona. Vamos, prácticamente lo mismo que ya vimos en *Resident Evil 4*, pero con Chris Redfield como protagonista, en vez de Leon Kennedy.

Aparte del cambio de personaje, este *Resident Evil* también cambia de escenario. Ahora, en vez de en España, la acción se desarrolla en África, por lo que los infectados son negros... ¡Polémica servida! Según N'Gai Croal, de *Newsweek*, Capcom debería tener cuidado con la imagen que ofrece este juego. «El problema no es que haya zombis negros –explica–, sino la cantidad de elementos relacionados con la imaginería racista».

El problema es *la cantidad de elementos de la imaginería racista*

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET O EN LOS FOROS

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza»

Hal es un esqueleto robótico que multiplica tu fuerza y capacidad de movimiento. Está destinado a personas con lesiones o minusvalías.

El invento tiene un gran potencial, muchos enfermos pueden beneficiarse de esa fuerza extra que no les concede su físico. Seguramente, muchos podrían llevarlo bajo la ropa y vivir una vida medio normal, al menos en apariencia. *Is.*

Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza. *Gonzalo.*

La simbiosis hombre-máquina. Ya veo robocops para el futuro. Lo van a tener chungo los cacos. *Ernst.*

Y cuando el traje falle, los 100 kilos que estarás levantando se te vendrán encima y te matarán... Buena maquina para suicidarte. *Japón.*

Pues me alegro. Está claro que la ciencia ficción es muy probable que al final se materialice. De hecho, así ha sido desde Julio Verne. *Luzzz.*

A eso se le llama exoesqueleto. La idea no es nueva. Quizá si lo sea nueva esta implementación. *P de peleznas.*

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

Un día gratis de *World of Warcraft* por la caída de servidores. Es una compensación por la larga caída del pasado 8 de abril. Se produjeron muchas reclamaciones de los usuarios.

Sé de gente que durante la caída del servidor español se crearon personajes en servidores extranjeros para poder seguir jugando mientras durara el apagón. *Popocatepelt.*

El día gratis es algo que Blizzard viene haciendo desde hace ya más de tres años cuando hay problemas en algún servidor. *Parrak.*

A este juego le llamo yo el quita amigos. La gente deja de salir a la calle. *Melillense.*


DOS CLICS

Compras de lujo
Si no te preocupa la crisis inmobiliaria, en esta web encontrarás mansiones, islas y *chateaux* para millonarios. ***www.vladi-private-islands.de***



Tipos de letras
Sitio de descarga de fuentes (tipos de letra) totalmente gratuitas. Tiene más de 1.400 tipos distintos. ***www.tipos-de-letras.com.ar***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

'GTA', EL RETORNO DE LA polémica

'Grand Theft Auto IV' lleva la saga a la nueva generación de consolas con la misma violencia y detalles mucho más cuidados

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Robar coches, atropellar peatones, asesinar a jefes de bandas rivales o acostarse con prostitutas son sólo algunas de las cosas que han llevado a los *Grand Theft Auto* a protagonizar espacios en telediarios y numerosos titulares sensacionalistas.

Todos los capítulos han sido clasificados para mayores de 18 años, pero eso no ha impedido que se hablase de la saga más por su violencia que por sus virtudes.

Grand Theft Auto IV, que verá la luz el próximo martes, día 29, para PlayStation 3 y Xbox 360, tiene todos los elementos necesarios para cambiar eso: gráficos de gran calidad, efectos realistas y una libertad de acción aún mayor que la que venía siendo habitual.

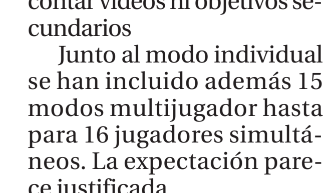
En una demostración privada en Londres, a la que asistió ***20 Minutos***, se mostraron algunas de las bondades de *GTA IV.* La más palpable a simple vista es el grado de realismo con el que se ha construido Liberty City (el escenario, similar a Nueva York, en el que se desarrolla el juego).

Escenarios muy reales

La ciudad está viva, no parece artificial: cuando hace frío, las alcantarillas humean y puede verse el aliento de Niko; el impacto de las balas sobre un muro hace que salten fragmentos del mismo, el viento arrastra papeles y bolsas por el aire y la gente no se limita a pasear por la calle: algunos trabajan, otros se enzarzan en discusiones, etc.

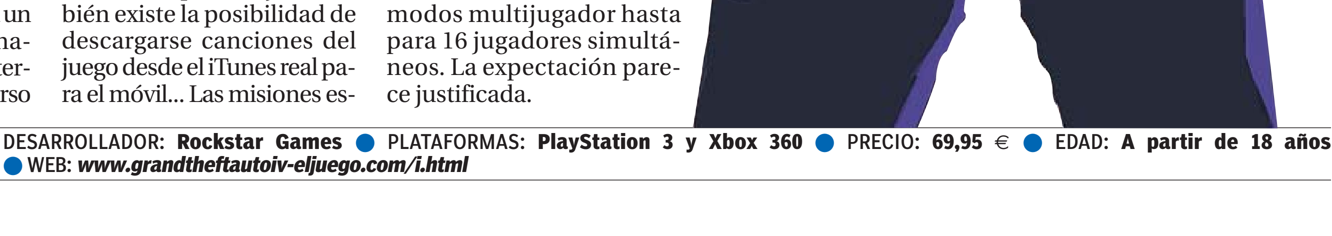
La libertad de acción también ha crecido. Ahora es posible viajar en taxi pagando, en vez de robando uno; ir a un cibercafé y navegar por Internet del universo *GTA*, donde se puede, por ejemplo, entrar en páginas de contactos para conocer mujeres... u hombres (cada uno elige); emborracharse (con la consiguiente pérdida de control del personaje); también existe la posibilidad de descargarse canciones del juego desde el iTunes real para el móvil... Las misiones están planteadas casi como si fueran películas y garantizan 30 horas de juego mínimo sin contar vídeos ni objetivos secundarios

Junto al modo individual se han incluido además 15 modos multijugador hasta para 16 jugadores simultáneos. La expectación parece justificada.





Niko Bellic, el protagonista, se gana la vida como delincuente.



FICHA TÉCNICA
DESARROLLADOR: **Rockstar Games** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.grandtheftautoiv-eljuego.com/i.html***

blogs20
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿La Wii es suficiente?

Ya comenté en una ocasión que el rollo *casual* de la Wii y la escasez de juegos para *gamers* no acababa de convencerme. Ahora, un *pez gordo* de Epic Games (los responsables de *Gears of War*) ha hablado del tema. El tipo en cuestión, Michael Capps, considera que la Wii no es una consola de nueva generación y que trabajar para ella es dar un paso hacia atrás. Opina que «la Wii es un virus que comienza a extenderse cuando la compras y juegas con tus amigos». «Ellos dicen: ¡Dios, qué buena es!, me la voy a comprar». A los dos meses dejas de jugarla y a ellos les sucede lo mismo cuando ya se la han enseñado a otros que también han terminado comprándosela», dice Capps. Hace tiempo, uno de los desarrolladores de *Los Sims* afirmó que la consola «es una mierda». Dijo que la Wii «sólo es un par de GameCubes pegadas con celo».

> **Las carencias** *técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor*

Mi opinión no es tan radical como la de estos tipos. No creo que la potencia gráfica sea lo más importante, de hecho prefiero la original Nintendo DS a la potencia superior de la PSP, pero me temo que las carencias técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el control de los aeropuertos

En EE UU pueden revisar tu disco duro



Volar con la tecnología a cuestas es una pesadilla por la que casi todos los viajeros del siglo XXI han tenido que pasar en alguna ocasión. Quien viaje con su portátil ya sabe que, mientras aguarda en la cola del detector de metales, debe sacar el ordenador de su funda y ponerlo sobre una bandeja para que pase solo por el escáner. Por allí también pasan cámaras de fotos y reproductores MP3, que, lejos de lo que afirmaba una leyenda urbana, no perderán la información que contienen al pasar por la máquina. Además, hasta que no se pongan en marcha los sistemas de telefonía móvil en vuelo, es imposible hacer llamadas desde el avión, y debes desconectar la consola portátil o el ordenador durante el despegue y el aterrizaje para no interferir en los sistemas de navegación.

En EE UU es legal registrar el ordenador. Más preocupante es lo que le sucede al viajero que tenga que pasar uno de esos controles después de aterrizar en cualquier aeropuerto de Estados Unidos. Los tribunales de ese país han determinado esta semana que no es de ninguna manera ilegal que los agentes de seguridad de las terminales enciendan el ordenador. No ya para comprobar que el dispositivo funciona, que su contenido no ha sido sustituido por drogas o explosivos, sino para revisar la información que almacena el disco duro en busca de contenidos delictivos, como pornografía infantil o datos sobre actividades terroristas. Lejos de afirmar que este control puede suponer un atentado contra la intimidad de los viajeros, los jueces estadounidenses consideran que la revisión de todo ordenador portátil que llegue a su país es equivalente al registro que se puede realizar de una maleta o bolso de mano. El único requisito para los agentes es que exista una «sospecha razonable» de que el contenido puede ser delictivo. **P. FERNÁNDEZ**

TECNOLOGÍA

LEE LA NOTICIA COMPLETA EN 20minutos.es

MÁQUINAS QUE **logran parecer** SERES HUMANOS

Los remitentes de correo basura hallan la forma de **sortear automáticamente** los sistemas ideados para detectarlos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Si has abierto una cuenta de correo electrónico en los últimos años te habrás enfrentado a los Captchas. El palabro hace referencia a sistemas que permiten distinguir a un ser humano de un programa informático.

Normalmente se le presentan al internauta una serie de letras y números distorsionados que ningún sistema automatizado de reconocimiento de caracteres lograría, en principio, reconocer.

De esta forma, los servicios gratuitos de Internet intentan evitar que un remitente de correo no deseado (*spam*) abra miles de cuentas desde las que enviar su basura, pues se considera muy difícil crear un programa informático capaz de saltar esta barrera.

El sistema de Captchas está presente en todo tipo de servicios, desde la publicación de comentarios en *blogs* hasta la subida de vídeos o fotografías. Pero, tras unos años en funcionamiento, parece que los piratas informáticos han logrado crear programas capaces de reconocer estos textos, son máquinas que consiguen hacerse pasar por seres humanos.

Tasas de éxito del 30%

El *software* creado para que los ordenadores puedan hacerse pasar por seres humanos es capaz de detectar el tipo de letra elegido, la posición de cada carácter y la deformación aplicada a cada uno de ellos, según informaba recientemente *Wired*.

Estos programas también pueden identificar la rotación o los fondos que se usan para confundir a las máquinas. A veces basta con contar los píxeles: se supone que una letra I *manchará* más que una O. Luego se transcribe de forma automática la información obtenida al campo del formulario. El sistema no es infalible, pero, según diferentes informes, el número de éxitos supera el 30% de los intentos en servicios como Hotmail, Yahoo Mail o Gmail. De ahí a que tu correo se llene de *spam* hay sólo un paso.







Varios ejemplos de Captchas utilizados por servicios de Internet para distinguir a humanos de ordenadores.

'SPAM' CON MANO DE OBRA BARATA

Como la resolución automática de los Captchas no es aún totalmente eficiente, los remitentes de *spam* se ayudan de internautas de países pobres para interpretar los a menudo inescrutables textos que se les presentan para crear una cuenta. Según ha revelado *Trend Micro*, los delincuentes cibernéticos pagan entre 2,50 y 3,75 euros al día a ciudadanos indios por resolver estos acertijos. Un programa informático se encarga de enviarles trabajo cada vez que topan con una de estas barreras.

CACHARRERÍA



VÍDEO CON PANTALLA TÁCTIL. La compañía española Blusens acaba de presentar su reproductor de MP4 P37, dotado de una pantalla táctil de 2,8 pulgadas y en el que podrás almacenar hasta nueve horas de vídeo. Puedes aumentar sus cuatro gigas de disco con tarjetas MicroSD. 99 €.

IMPRIMIR EN MOVIMIENTO. Canon ha renovado su línea de impresoras portátiles con la nueva Pixma iP100, que utiliza un innovador sistema de tintas de cinco colores para ofrecer una calidad de impresión excepcional. Para llevar a papel tus fotos en cualquier lugar sin tener que cargar mucho peso. 329 €.



ENTRENADOR DE MUÑECA. Este reloj de Garmin, el Forerunner 405, está dotado de un GPS de alta sensibilidad. Permite controlar los kilómetros, el tiempo, las calorías quemadas y, con el pulsómetro, el ritmo cardiaco. Tiene una rueda táctil para consultar los datos. 289 €.

MÚSICA, VÍDEO Y FOTOS. El M6SL de Meizu ofrece tres modelos, en blanco y negro y con una capacidad de dos, cuatro y ocho gigabytes (GB). Permite almacenar un máximo de 2.000 canciones y 3.200 fotografías, así como 48 h de vídeo. Tiene sólo 7,3 mm de grosor y ratón táctil con control deslizante. Desde 87 €.





el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«¿Qué pasa si estás viendo una peli y se destruye?»

Crean un soporte de DVD para alquiler o transmisión de datos confidenciales que deja de funcionar dos días después de abrir el precinto de su envoltorio.

No hay problema. Lo primero que haría con él es crear una imagen y luego montarla en una unidad virtual. Y si me gusta, me lo paso a un dispositivo óptico. ***Dvd-ram.***

Yo he inventado el que se destruye antes de que se abra el paquete, y tengo una cola de gente en el estanco gigantesca. Oye, que abren el DVD y... ¡Uuy! Casi, casi. Se ha esfumado y vuelven a comprar otro a ver si tienen suerte. ***Más rápido venga.***

No creo que tenga mucho futuro. Los videoclubs acabarán desapareciendo y se impondrán las descargas en Internet. Todo lo que tenga soporte físico ya está obsoleto. ***Raúl.***

Lo que me gustaría saber es qué pasa si estás viendo una película y se destruye dentro del lector de DVD. Seguro que entonces no parece tan buena idea. ***Heduardo.***

INTERNET

Microsoft demanda a una madre por el nombre de un programa anti-Messenger. El nombre de la aplicación es Msnlock. Lo creó para controlar el tiempo que chateaban sus hijos.

¡Ánimo Sra. Eppink! Tiene todo mi apoyo. Menudos ovarios que tiene para enfrentarse a Microsoft. ***Ramón .***

Si no fuese por Microsoft, no estaría la informática donde está, os lo aseguro. Lo que ha hecho Bill Gates no lo hace nadie. ¡Si no os gusta Microsoft, cambiad! ***Viva tito Bill.***

Nadie puede hacer un programa y que parte del nombre esté registrado internacionalmente por otra empresa. Que se lo hubiera pensado antes al ponerle nombre al programa. ***Crackers.***



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 30 DE ABRIL DE 2008



DOS CLICS

Saber para ganar

Si en vez de matar marcianitos te gustan más los juegos de cultura, geografía o ciencia, en esta web te divertirás.

www.purposegames.com



Cartas de amor

Una selección de cartas de amor que puedes utilizar de manera libre y gratuita para transmitir todo lo que sientes.

www.cartasdeamor.org



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LOS peques TAMBIÉN JUEGAN

Shin Chan, las Bratz y **algunos viejos personajes** siguen divirtiendo a los niños con sus aventuras

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ahora que el sector de los videojuegos ya está maduro y que no paran de aparecer títulos para personas de toda edad y condición, casi parece que los niños hayan dejado de ser el importantísimo público que siempre han sido.

Nada más lejos de la realidad. El 50% de los juegos vendidos en 2007 estaban clasificados para mayores de tres años, según el último informe de aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Las compañías lo saben y no descuidan a los pequeños de la casa.

HÉROES DE AYER Y HOY

Shin Chan. Las nuevas aventuras para Wii → El conocido y revoltoso niño de los dibujos animados es el principal reclamo de este título de minijuegos pensados para jugarse en compañía. ¿El objetivo? Ayudar a la familia Nohara a ganar un alocado concurso de televisión.

Buzz Junior Dinos → El juego-concurso *Buzz Junior* vuelve a PS2 protagonizado por unos simpáticos dinosaurios y nuevas pruebas en las que competir pulsador en mano. Se vende con pulsadores o sin ellos (para los que ya los tengan).

La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón → El veterano dragoncito Spyro, que visitó las consolas el pasado año con *La noche eterna*, volverá el próximo otoño con esta nueva aventura y las voces de Elijah Wood, Gary Oldman, Christina Ricci y Mark Hamill, entre otros.

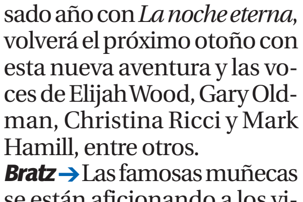
Bratz → Las famosas muñecas se están aficionando a los videojuegos. A títulos como *Bratz: The Movie* (PS2 y Wii) o *Bratz Babyz* (Nintendo DS) se sumarán a lo largo de este año *Bratz KidzParty* y *Bratz Ponyz 2*, para Wii y DS, respectivamente.

Crash Bandicoot: Mind over Mutant → Otro clásico. Esta vez, Crash debe impedir que todas las criaturas de su mundo sean controladas por el malvado Neo Cortex. Nuevos poderes, mundos, enemigos...





Crash Bandicoot prepara nueva aventura (izda.), mientras que los dinos de *Buzz Junior* ya están de fiesta (dcha.).





El dragón Spyro y su eterna rival Cynder (izquierda) y el juego de Shin Chan (arriba).

UN DIEZ SOBRE DIEZ PARA EL JUEGO perfecto

Ayer salió a la venta 'Grand Theft Auto 4', el nuevo videojuego aclamado como una obra maestra

Minoristas como GameStop y Best Buy llevan semanas admitiendo reservas para el videojuego de acción *Grand Theft Auto 4*, disponible para la PlayStation 3, de Sony, y para la Xbox 360, de Microsoft. Además, muchas tiendas abrieron sus puertas a medianoche para recibir a los aficionados.

Se espera que este lanzamiento sea el mayor acontecimiento del mundo del entretenimiento del año, con previsiones de ventas en la primera semana de hasta 400 millones de dólares (unos 255 millones de euros).

Las primeras reseñas, publicadas el fin de semana se deshicieron en elogios y la web especializada *IGN* ha otorgado 10 sobre 10 en todos los apartados del juego.

«*Grand Theft Auto 4* es una obra de sátira inteligente, profana, cautivadora, irritante, astuta, con una rica textura y del todo convincente, disfrazada como divertida», afirmó *The New York Times*.

«La magnum opus de Rockstar es una obra maestra que podría cambiar el modo en el que el mundo ve los videojuegos», proclamó la página de noticias y críticas de juegos *GameSpy*, otorgándole una puntuación máxima de cinco estrellas. «Te darás cuenta de que la historia y la presentación están a la altura de las mejores películas de directores como Martin Scorsese o Francis Ford Coppola».

Las ventas del *GTA4* podrían ayudar a Take Two a enfrentarse a la oferta de compra de 2.000 millones de dólares de Electronic Arts.



Imagen del videojuego *Grand Theft Auto 4*. FOTO: ROCK STAR



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Notas de juegos a la venta

Es inevitable, da igual quién escriba, de qué y con qué motivaciones, siempre habrá alguien ahí para acusar al autor de interesado, partidista o vendido. No estoy hablando de mí, o al menos no sólo de mí, le pasa a todo aquel que publica algo en un medio (que gracias a Internet es mucha gente).

A muchos lectores / oyentes / telespectadores les encanta buscar motivaciones ocultas en los reportajes, noticias, críticas y demás. Esa obsesión produce numerosas incongruencias. Por ejemplo, sobre una noticia de cifras de Nintendo alguien comenta: «Cómo se os ve el plumero»; pocos minutos después, en una información sobre el Blu-ray la Play 3: «¿Cuánto os paga Sony por publicar esto?»; por supuesto, si a continuación publicas algo sobre la Xbox 360 será porque «te estás vendiendo a Microsoft». Los temas se suelen elegir siguiendo los criterios de actualidad y de interés para el lector. No quiero ser cínico, es cierto que la publicidad también influye, aunque menos de lo que se piensa. Un acuerdo publicitario suele conllevar mayor cobertura de un juego, pero no mejor nota.

> **La publicidad** *influye en los medios de forma diferente a lo que se piensa*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



Reciclar con arte

Tapacubos de coches y mucho arte es todo lo necesario para crear esculturas de peces como éstas. *www.hubcapcreatures.com*



Todo sobre cómics

Esta web es una especie de revista del corazón de los personajes de cómics, dibujos animados y demás personajes coloreados. *www.toonopedia.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

ACCIÓN superheroica VIRTUAL

Iron Man estrena juego para el PC y para las consolas aprovechando el tirón de la película del mismo título

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las películas de acción sirven casi siempre de excusa para hacer un videojuego y los superhéroes también tienen un gran tirón en el entretenimiento electrónico, así que una película de acción protagonizada por un héroe como Iron Man tenía todas las papeletas para convertirse en un videojuego.

El juego, que se ha lanzado para todas las plataformas, sigue fielmente el argumento de la película: Tony Stark, un hedonista multimillonario y fabricante de armas, es secuestrado en Afganistán. Allí construye una poderosa armadura de gran capacidad ofensiva con la que logra escapar. Después perfecciona el invento y se convierte en el héroe conocido como Iron Man, el Hombre de Hierro.

Contenidos extra

Además de la trama principal, se han añadido contenidos adicionales –extraídos directamente de los cómics– con el objetivo de satisfacer a los fans y ofrecer un juego más largo y profundo. El desarrollo es similar al de otros juegos de acción de superhéroes como *Spiderman* o *Hulk Ultimate Destruction*, con enormes escenarios por los que moverse libremente destruyendo enemigos y completando misiones. Uno de los mayores alicientes del juego es que, gracias a las características de la armadura, los niveles pueden recorrerse volando.

Otro detalle para los seguidores del juego es que, junto a las armaduras que pueden verse en el largometraje (la rudimentaria y la estándar), es posible desbloquear muchos de los modelos que Stark ha vestido en las viñetas.

El carisma del personaje, la buena calidad técnica del juego y el tirón de la película quizás sean una ayuda para que el juego de Sega no sucumba ante el gran *GTA IV*.

El superhombre Iron Man, recién llegado al mundo del videojuego.





EL REGRESO DEL COLOSO ESMERALDA

'The Incredible Hulk'

Interpretado por Edward Norton en la gran pantalla, el agresivo personaje demostrará su fuerza bruta también en la nueva generación de consolas haciendo lo que mejor sabe: golpear y destruir. El escenario del caos será un Manhattan a escala reducida por el que Hulk se moverá libremente. ☛ **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS.**



EL SEÑOR DE LA NOCHE... Y DEL PLÁSTICO

'Lego Batman'

Tras el éxito de las versiones Lego de *Star Wars*, el mundo de Batman se prepara para llegar, pieza a pieza, a los videojuegos. Verá la luz este verano, aprovechando el estreno de la película *The Dark Knight*, aunque no estará basado en ella. Batman y Robin se enfrentarán a los villanos huidos del Arkham Asylum de Gotham. ☛ **PC, PS3, Wii, Xbox 360 y Nintendo DS.**



SUB ZERO CONTRA SUPERMAN

'Mortal Kombat vs. DC Universe'

Midway ha anunciado que, en el próximo capítulo de su sangrienta saga de lucha uno contra uno, los personajes de *Mortal Kombat* se enfrentarán contra los superhéroes más emblemáticos del universo DC, como Batman, Superman o Wonder Woman. La violencia habitual se verá reducida. ☛ **PlayStation 3 y Xbox 360.**

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sega** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo DS y PSP** ● PRECIO: **De 29,95 € a 59,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://web.sega-europe.com/ironman/es/***

blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Pasión por los efectos especiales

Ayer asistí a la presentación en Madrid de *Star Wars: The Force Unleashed*, una de las grandes esperanzas de LucasArts y Activision para este año. El juego tiene muchos reclamos: la imaginería de *La Guerra de las Galaxias*, un argumento que se desarrolla entre los episodios III y IV de la saga y, sobre todo, tecnologías de nueva generación. O al menos en eso nos insistieron los señores de Lucas, hablando de Industrial Light & Magic y tecnologías como el Havoc Physics y otros *palabros* por el estilo.

Me hace mucha gracia esta obsesión por vender los juegos promocionando las tecnologías que utilizan. Hoy se habla del motor Euphoria y de sus efectos casi milagrosos en el *Grand Theft Auto IV* o en este *The Force Unleashed*, y hace 15 años hablábamos del increíble Modo-7 de la Super Nintendo. Volviendo a *The Force Unleashed*, me parece muy bien que Lucas presuma de las virtudes técnicas de su juego, pero tal vez debería prestar un poquito más de atención a aspectos como el doblaje. Es un bajón escuchar la voz de Darth Vader y descubrir que... ¡no es la de Constantino Romero!

> **Lucas debería** *prestar un poco más de atención a aspectos como el doblaje*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El libro es precioso, pero no lo veo como videojuego»

Un rumor señala que Microsoft podría estar interesada en adquirir los derechos para desarrollar un videojuego sobre el personaje literario de *El Principito*.

El libro es precioso, pero no lo veo como adaptación a videojuego. ¿Qué van a hacer, uno de plataformas en el que te encuentres *baobabs*, rosas, zorros y serpientes? Se cargarán el mensaje del relato. Hay miles de libros con más acción que se podrían adaptar. ***Nana.***

¿Qué será lo siguiente, un juego basado en una película de un videojuego? Y sobre la adaptación fiel a un juego es siempre imposible plasmar bien lo que el libro/película/serie tiene, puesto que el objetivo principal de un videojuego es retar al jugador contando una historia de fondo. Un libro es una historia. Un juego es un reto con una historia de fondo que sirve de apoyo. Lo que no quiere decir que una historia de un juego tenga que ser peor a la de un libro, hay videojuegos cuya historia es buena, como *Mass Effect*. ***Heikki.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

¿Se puede saturar Internet? Ése es el riesgo que prevén muchos expertos. Apuntan al creciente uso del vídeo en Internet como la causa más probable de este colapso, que podría producirse en los próximos años. El año clave es 2010.

No se colapsará, es una gran suma de dinero la que se tendrá que invertir, pero lo harán. ***Nofx04.***

Ahora resulta que Internet se va a acabar antes de que el ADSL Rural llegue a mi casa... Bueno, un problema menos para 'timofónica'. ¿Dónde está el dinero que la UE les ha dado para hacer llegar el ADSL a los pueblos aislados...? ***Toledano.***

PASO A PASO

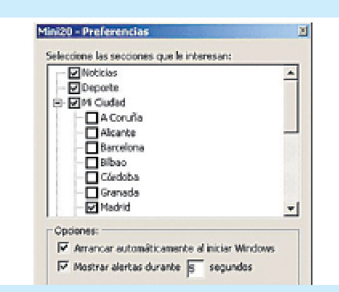
D. G.

TODA LA ACTUALIDAD, EN 4 PASOS

El pequeño programa gratuito de *20minutos.es* permite a los internautas estar informados en todo momento de las noticias que aparezcan publicadas no sólo en la página web de *20 minutos*, sino también en las de otros medios y *blogs*. Las alertas de cada actualización aparecen en una pequeña ventana que se abre en la parte inferior derecha de la pantalla.

1 DESCARGARSE MINI20. Descarga Mini20 desde *20minutos.es* y haz doble clic sobre él para ejecutarlo. Sigue los sencillos y breves pasos que te irá marcando el programa. Al terminar, Mini20 estará funcionando si habías marcado la opción 'Ejecutar Mini20'. Si no habías marcado esa opción, podrás acceder al programa buscando el acceso directo creado en el Escritorio o desde el Menú de Inicio.

2 INFORMACIÓN A LA CARTA. Lo más recomendable al iniciar el Mini20 es personalizarlo. Haz clic en la opción 'Preferencias', que aparece en la esquina inferior izquierda. En la primera parte podrás marcar las noticias que deseas recibir: 'Noticias', 'Deporte', 'Mi ciudad', 'Fotogalerías', 'Blogs' y 'Otros Medios'. En el apartado de 'Mi Ciudad' podrás elegir las noticias locales de cada una de las 40 ciudades de las que ofrecemos información local. Dentro de 'Otros Medios' te aparecerá un listado de *blogs* y webs. Te llegarán las noticias de última hora de todos aquellos medios que selecciones. Al final del menú de personalización verás una opción que te permite activar que se muestren alertas del resto de medios.



3 MÁS MEDIOS. Si lo deseas, puedes añadir noticias de otros medios de comunicación que no estén presentes en ese listado haciendo clic sobre 'Añadir otro medio'. Inmediatamente se abrirá una ventana en la que tendrás que introducir el nombre del medio en cuestión y su dirección RSS.

4 NAVEGA FÁCILMENTE. En la parte superior verás tantas opciones de contenidos como hayas seleccionado hasta un máximo de seis. Si paseas el ratón sobre ellas, verás cómo se van activando con un fondo azul. Para cambiar de sección basta con que hagas clic sobre cualquiera de ellas cuando observes que está activada. Para entrar y leer la noticia, fotogalería o *blog* que te interese, pulsa sobre ella y se abrirá en tu navegador.

CONSUMO

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

UN GIGABYTE NO siempre tiene 1.024 MEGABYTES

Una marca de MP3 compensa a sus clientes tras **publicitar más capacidad** de almacenamiento de la que ofrece

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Reproductores MP3, ordenadores, teléfonos móviles y todo tipo de dispositivos electrónicos están equipados con un disco duro. A más tamaño, más capacidad para almacenar canciones, fotos o películas. Pero el consumidor no siempre encuentra el espacio en el disco que le prometió el fabricante. ¿Qué ocurre cuando compras un MP3 de un giga y, cuando lo conectas al ordenador, éste te dice que no alcanza esa cifra?

En EE UU, dos compañías tendrán que compensar a sus clientes por este motivo después de ser denunciadas ante los tribunales. Una de ellas es el fabricante de reproductores MP3 Creative, que tendrá que indemnizar a sus clientes por calcular el tamaño de los discos de acuerdo con un sistema decimal por el que entendía que un gigabyte (GiB) equivale a 1.000 millones de bytes.

En realidad, el usuario está acostumbrado a contabilizar los bytes con un sistema binario, por el que un giga equivale a 1.024 megas o 1.073.741.824 bytes.

Hasta un 7% menos

Puede parecer una diferencia nimia, pero, según los consumidores, había conseguido que los discos de Creative ofrecieran un 7% menos de capacidad de la que promete la compañía, según informaba esta semana la web especializada en tecnología *Betanews*.

Tras un acuerdo con los denunciantes –aceptado ahora por el tribunal de California que lleva el caso– Creative deberá hacer público un comunicado sobre la capacidad real del disco de sus dispositivos. Y tendrá que permitir a quienes compraron uno de sus reproductores MP3 desde 2001 adquirir otro nuevo de un giga de capacidad con descuento.

El cálculo de la capacidad de almacenamiento de los dispositivos electrónicos según el sistema decimal en lugar de binario es una práctica habitual en el sector. El año pasado, el fabricante de discos duros Seagate ya tuvo que responder a una demanda como la de Creative.


Interior de un disco duro, sin carcasa y con todos sus componentes a la vista. FLICKRSVEN

DECIMALES Y BINARIOS

De acuerdo con las especificaciones técnicas que fijan cómo deben expresarse las unidades de medidas en lo que se refiere a datos informáticos, el uso de un sistema decimal (en el que un gigabyte equivale a 1.000 megas) no es incorrecto, aunque sí puede conducir a confusión. Según las definiciones del sistema internacional de medidas recogidas por el NIST (National Institute of Standars and Technology) de EE UU, cuando se expresen esas medidas en sistema binario se han de escribir los nombres de las unidades de forma diferente, con un 'bi' entre medias. 1.000 megabytes serían así un *gigabyte* (en sistema decimal), pero un gigabibyte son 1024 megabibytes.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo mejorar tu Wi-Fi

Consejos para tener conexión inalámbrica sin problemas de cobertura

Los routers inalámbricos que nos permiten tener acceso a Internet sin cables están ya en casas y oficinas de todo el mundo, pero no siempre se configuran adecuadamente para obtener la mejor señal Wi-Fi. El fabricante de dispositivos de red Edimax da varios consejos para optimizar la conexión.

Sitúa el router en un sitio abierto y en el centro de gravedad del espacio que debe cubrir. Recuerda que la señal se expande en todas direcciones, reduciéndose a medida que aumenta la distancia o se encuentran obstáculos. Evita la interferencia de paredes, objetos metálicos y otros aparatos inalámbricos que utilicen la misma frecuencia. Para apuntar hacia los equipos informáticos a los que debe dar cobertura puedes adquirir una antena direccional o repetidores, muy útiles para hacer llegar la señal más lejos. Mantén actualizado el *software*, cambia de canal si detectas interferencias. Para reducirlas, limita el número de aparatos Bluetooth. **P. F.**

CACHARRERÍA



HOME THEATRE BRAVIA DAV-F200. Un gran equipo de cine para trasladar el séptimo arte al salón de casa. El centro de control se puede situar sobre una mesa o estantería, o incluso colgado en la pared. Viene con una pareja de altavoces compactos y un *subwoofer*. La salida HDMI está preparada para ofrecer una gran calidad de imagen en los televisores Bravia LCD.

NOKIA N82 BLACK. Este elegante dispositivo de color negro ofrece funciones de imagen avanzadas, navegación integrada y conexión a Internet de alta velocidad. Permite *geolocalizar* las imágenes captadas, que se pueden guardar no sólo por fecha, sino por localización GPS. Tiene cámara de 5 megapíxeles.





NETPHONE KEYBOARD. Lifetech, compañía especializada en la fabricación de accesorios informáticos, ha presentado su nuevo teclado con teléfono VoIP incorporado, compatible con los programas de telefonía por Internet más populares como Skype, Yahoo! o AOL.

HTC TOUCH DIAMOND. Según HTC, este dispositivo se define por su compacto tamaño, su conexión a Internet y su nueva interfaz táctil tridimensional, denominada TouchFLO 3D, que proporciona un manejo sencillo y cómodo.







Diseña tu héroe

Los héroes y las heroínas no nacen, se construyen, y en esta web los haces tú. Elige estética, color, armas y... ¡a salvar el mundo!

www.heromachine.com



Peces superraros

Para la gente que busca peces raros, por curiosidad o para coleccionismo. En esta página están los más extraños del mundo.

www.pecesraros.com



VIDEOJUEGOS — TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

GOKU DESATA TODO su poder

'Dragon Ball Z' prepara su estreno en PlayStation 3 y Xbox 360

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El pasado fin de semana, aprovechando la celebración en Madrid de Expomanga 2008, la compañía Atari mostró a la prensa cómo será *Dragon Ball Z: Burst Limit*, el primer juego de Bola de Dragón Z para la nueva generación de videoconsolas.

Goku, Vegeta, Piccolo y los demás personajes de la serie y el manga soltarán sus golpes y ondas vitales, a partir del 6 de junio, luciendo los mejores gráficos vistos hasta la fecha en los juegos de *DBZ*.

Una historia conocida

A través de combates de uno contra uno en amplios escenarios 3D, el juego recreará los acontecimientos que van desde la llegada del hermano de Goku a la Tierra hasta la aparición del monstruo Célula.

Como novedad, en las luchas podrá llamarse a un compañero para que ayude momentáneamente. La acción estará aderezada con las *drama pieces*, secuencias intercaladas en los combates que meten al jugador en la historia. Sólo aparecen bajo determinadas condiciones y pueden lograr, por ejemplo, dar más energía a un luchador.

El modo *on line*, que ofrecerá enfrentamientos con jugadores de todo el planeta, es quizá el aspecto más destacable de un juego que no variará mucho lo visto en la saga *Dragon Ball Z Budokai*.







MÁS MANGA JUGABLE

Naruto

El ninja protagonista de este popular manga y anime ya ha visitado casi todas las plataformas. En julio volverá a PSP y en septiembre a PlayStation 2.



Bleach

Los personajes de este manga y serie de espadachines de un Japón contemporáneo ya han cruzado sus espadas en Nintendo DS y en Wii.





blogs 2.0 — DANIEL G. *Aparicio* — 20 HIT COMBO



Lo que llega antes del verano

Aún estamos en mayo, pero ya empieza a notarse un importante descenso en el número de lanzamientos. Todas las compañías están quemando sus últimos cartuchos: Nintendo ha soltado dos nuevas gallinas de los huevos de oro *(Mario Kart Wii* y *Wii Fit)*, Sega está aprovechando el tirón de la película de Iron Man y Take-Two está dando la campanada con *GTA IV*.

Por suerte todavía nos quedan unos cuantos bombazos antes del verano. Los más esperados son *Super Smash Bros. Brawl*, para Wii; *Metal Gear Solid 4*, para PS3, y *Final Fantasy VII: Crisys Core*, para PSP. Otros títulos interesantes que verán la luz entre lo que queda de mayo y junio son el *MMORPG*, de Eidos, *Age of Conan: Hyborian Adventures*, el prometedor *Alone in the Dark*, la joya estratégica *Sid Meier's Civilization Revolution*, el primer *Dragon Ball Z* de nueva generación y *Ninja Gaiden II*. Después de esto... un vacío de calor hasta septiembre, donde no hay demasiado a la vista, así que espero que el último trimestre del año nos depare algunas buenas sorpresas.

> **Después de** *los lanzamientos preveraniegos... un vacío de calor hasta septiembre*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 — ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El imperio Playboy se derrumba gracias a Internet»

Playboy podría crear un mundo virtual. Pues me parece bien, pero ¿para qué invertir en un juego propio cuando el verdadero negocio está en *Second Life*? ***Crisi.***

Fracasará, como otros proyectos iguales han fracasado antes. Afortunadamente, el imperio Playboy se derrumba, gracias a Internet. ***Perri.***

La tercera película de *La momia*, también en las consolas. La primera momia que sacaron era un juego para PSX tan malo que no valía ni lo que se gastaron en CD para copiarlo. Así que seguro que éste seguirá el mismo camino. ***Dani.***

¿Pero es en serio? Cómo estiran las películas. ¿Y cómo piensan titular la cuarta: *La momia y cómo perdió el vendaje con la ventisca?* ***Ein.***

En general, los videojuegos sacados de películas son un intento de ganar más pasta por productos hechos a toda prisa y con malos acabados. ***Ataguaya.***

> W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Los jugadores de PC prefieren XP a Vista. Normal, teniendo en cuenta que Vista da error de compatibilidad con la mitad de los juegos. ***Kaki.***

Es que Vista es muy inestable, no se le puede tratar mal, y si alguna actualización no le gusta, adiós. Con el SP1 tuve que formatear mi PC, y antes con otras actualizaciones dejaba la pantalla en negro... ***Iván.***

He usado el Vista X64 últimamente en un PC Dual Core con 2 Gb RAM y gráfica Dx10. Vista me duró dos días, que fue el plazo que le di, y en esos dos días me cagué en muchas cosas, así que volví con Xp-Sp3, que me resulta mucho más liviano en RAM, aparte de ser un 15% más rapido que Vista-Sp1. Hablando en plata: Vista es una soberana mierda, lo mismo que fue Windows Me. ***Nnb.***

TECNOLOGÍA

➤ MÁS NOTICIAS TECNOLÓGICAS EN 20minutos.es

¡Muévete! TUS GADGETS PUEDEN SOPORTARLO

Móviles, ordenadores, cámaras de fotos y MP3 **reaccionan al cambio de posición** gracias al uso de sensores

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los tiempos en los que el movimiento era un problema para los aparatos electrónicos forman parte del pasado. La música de nuestro MP3 no da saltos cuando salimos a correr, como sucedía con el discman. Y, lejos de afrontar los cambios de posición como un problema, las marcas desarrollan soluciones para incluirlos en el interfaz de usuario.

El ejemplo más claro es la Wii, cuyos mandos incorporan un sensor de movimiento, llamado acelerómetro, con el que la consola obtiene datos sobre la posición del *wiimote* para representarlos luego en pantalla. También la PlayStation 3 incorpora esta tecnología en su mando Sixaxis. Pero no sólo los jugones tienen acceso a esta tecnología, también se utiliza en dispositivos como cámaras de fotos y vídeo (para ofrecer herramientas de estabilización de imagen), ordenadores y teléfonos móviles (para descolgar o pasar de una canción a otra).

En el iPhone, la pantalla puede mostrar los contenidos de forma horizontal o vertical, dependiendo de cómo la posicione el usuario. Los portátiles incorporan acelerómetros para detectar caídas o movimientos bruscos y proteger el disco duro antes de que se produzca el impacto. Es el caso del MiniNote, de Hewlett Packard, o del MacBook, de Apple.

El Seiko SlimStick utiliza dos acelerómetros para medir la cantidad de ejercicio que haces, mientras que la tableta de dibujo F5 de Motion Computing se protege frente a impactos. Porque sabe cuándo se mueve.



Tableta F5 de Motion Computing (imagen grande), mando de la Wii (arriba), un iPhone de Apple (derecha) y el podómetro de Seiko SlimStick (izquierda). Todos incorporan sensores de movimiento.

DÍA DE INTERNET

SIEMPRE EN **conexión** CON LA RED

Queremos verte usar el ordenador, ¿nos envías tus fotos?

Cientos de iniciativas en toda España celebran este año la semana previa a la conmemoración del Día de Internet, recuerda la firma del primer Convenio Telegráfico Internacional y el establecimiento de la Unión Internacional de Telecomunicaciones.



Habrá recomendaciones de seguridad, programas de reciclaje de ordenadores, medidas de integración de colectivos de mayores y de inmigrantes o divulgación sobre la evolución de las tecnologías móviles. Sobre todas ellas te informaremos en ***20minutos.es***, donde además estamos esperando tus fotografías usando Internet allí donde te conectas habitualmente o en lugares curiosos.



El orgullo friki
En la web oficial del día del orgullo friki encontrarás todo lo referente a este día, el 25 de mayo, además de *blogs, frikadas, links...*
www.diadelorgullofriki.tk/



Trucos gratis
Para que sumes unos cuantos trucos y claves nuevas a la hora de jugar. Esta web tiene además guías y noticias.
www.trucoteca.com



VIDEOJUEGOS — TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL MUNDO MÁS bárbaro, EN TU PC

'Age of Conan' llega para ofrecer una nueva experiencia de videojuego 'on line' multijugador masivo

VÍCTOR SÁNCHEZ

Las compañías Eidos y Funcom han decidido plantar cara al más impresionante coloso del rol multijugador masivo: *World of Warcraft* (*WoW*). Para ello han decidido usar la figura de uno de los personajes más carismáticos del universo fantástico: el mismísimo Conan el Bárbaro.

Las armas de este nuevo título –que verán la luz pasado mañana en *Age of Conan: Hyborian Adventures*– son algo más potentes que la espada y la brujería. Su máximo baluarte son sus gráficos, con un acabado que normalmente no se espera de un título de estas características.

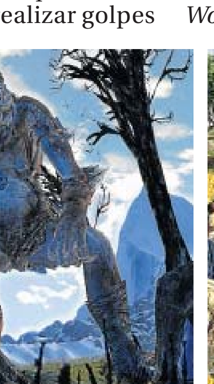
También es un sistema de combate novedoso, que huye de automatismos y requiere de algo más que de estadísticas para ganar las mil y una batallas que habremos de librar.

Para las luchas, el jugador debe realizar todo tipo de combos en tiempo real, que llevarán al personaje a realizar golpes certeros, así como a lanzar hechizos o disparar a distancia con buena puntería.

Los fans del personaje greñudo podrán cumplir su sueño de viajar por las mismas tierras por las que él vivió todas sus aventuras. Podrán convertirse en leyendas como el cimerio, pero no podrán interpretar al mítico personaje. Aunque sí que podrán cruzarse con él si, por ejemplo, visitan el castillo que regenta.

Una de las promesas más interesantes de este juego es que ofrece a todos los jugadores gran variedad de misiones, un toque más cinematográfico y un acabado mucho más parecido al de los juegos de rol tradicionales. Este Conan se suma a una hornada de juegos de rol masivos que luchan por acabar con el largo reinado del *WoW.*

Conan el Bárbaro interviene en el juego, pero no hay posibilidad de controlarlo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Eidos** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95€** ● EDAD: **A partir de 18 años** ●
WEB: ***www.ageofconan.com***





'PIRATES OF THE BURNING SEA'. Duelos de espada y barcos pirata en el Caribe del siglo XVIII, con Gran Bretaña, Francia y España en plena lucha.



'FINAL FANTASY XI'. A pesar de que vio la luz hace años, el mundo *on line* del conocido *Final Fantasy* es uno de los que mayor número de usuarios tiene.



'ESDLA ON LINE'. El mágico universo de Tolkien está habitado por miles de jugadores en *El señor de los anillos on line: Sombras de Angmar.*



Los juegos, en el lugar merecido

Sin que sirva de precedente, hoy me voy a dedicar a hacer un poco de autobombo, que nunca viene mal. Quizá algunos ya os habréis dado cuenta: desde hace unos días, la antigua sección de Tecnología y videojuegos de ***20minutos.es*** se ha dividido en dos: Tecnología y Videojuegos.

La web de *20 minutos* se ha convertido en el primer medio nacional (y probablemente en uno de los primeros a nivel internacional) que incluye una sección exclusiva para videojuegos, dándole la misma importancia que a otras áreas de ocio más tradicionales como la música o el cine.

> **La piratería** *no tiene la fuerza para hacer que esto se tambalee*

Los videojuegos interesan a la gente, pueden ser arte, son un componente fundamental de la cultura pop y, sobre todo, mueven mucho dinero. Son el negocio más rentable de la industria del entretenimiento. Ni siquiera la piratería tiene la fuerza para hacer que esto se tambalee.

Víctor Sánchez, al que conocéis por su participación en el programa *Cuatrosfera* , y yo mismo nos encargamos de nutrir esta sección de videojuegos.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO — ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Me voy al baño... ¿Te apetece echar unas partiditas?»

Presentan un videojuego para urinarios. Tiene dos versiones, en una hay que eliminar marcianitos y la otra es una prueba de eslalon.

Siempre que surgen ideas que parecen chorras, a uno le da la sensación de que podía habérsele ocurrido a cualquiera, pero no. No tienen un pelo de tontos y a ver, ¿quién no ha jugado a apuntar a algún lado dentro del urinario? No es una chorrada de idea. Se basa en algo tan obvio que lo parece, pero no lo es. *Urinarios blancos.*

Se agradece porque lo más que había probado eran las típicas dianas de plástico con agujeritos para el chorro. Muy buen invento. *Naki.*

Ya me imagino, estando en una cena cuando digas que vas al baño y entonces alguien dice eso de: «Te apetece echar unas partiditas». A mí, tanta confianza... como que no. *Ratzinger.*

Esto es para mear y no echar gota. *Auryn.*

Si tuviera un bar lo pondría, seguro. ¿Sabes la publicidad que ganas con esto? *Vondrake.*

TECNOLOGÍA

El libro electrónico es ya una realidad. La principal ventaja que nota el lector cuando adquiere un libro electrónico es que el precio del libro es inferior al de un ejemplar impreso.

Es cierto que para la forma clásica se usan árboles y otras sustancias, pero no existe un placer mayor que tenerlos nuevos en las manos, sentir su aroma... *Tío Antonio.*

Yo me dejo los ojos leyendo un libro en el ordenador. *Pues yo no...*

Esto puede valer para leer novelas, pero para estudiar, lo dudo mucho, porque ojear se hace pesadísimo. *Ander.*

● PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EDITAR UN ARTÍCULO DE LA WIKIPEDIA

La Wikipedia es probablemente el proyecto colaborativo de Internet de mayor éxito, pero la mayor parte de sus usuarios se limitan a consultar los contenidos que una pequeña porción de internautas elaboran para ponerlos a disposición del público. Si quieres convertirte en colaborador, te recomendamos que primero intentes la edición de un artículo.

1 LOCALIZA EL ARTÍCULO. Introduce la dirección de la página web *(es.wikipedia.org)* en tu navegador y utiliza el buscador situado a la derecha para encontrar la entrada de la obra de consulta que buscas. De la lista de resultados que mostrará el buscador elige la página que quieres editar.

2 COMPROBACIÓN. En la Wikipedia hay editores cuidadosos, por lo que es posible que el artículo no necesite ninguna mejora. Lee con atención para no incluir información que ya esté presente.

3 EDICIÓN. Una vez hayas decidido ponerte a escribir para mejorar el artículo, debes dirigirte a la zona de edición. El botón **Editar** está en la parte más alta de la página, entre **Discusión** (que recoge los debates que mantienen los editores sobre el contenido del artículo) e **Historial** (un registro de los cambios que ha sufrido la entrada desde su creación). Es bueno consultar esas dos secciones para comprobar si los datos que vas a introducir fueron eliminados por algún motivo en el pasado.



4 PREVISUALIZA Y GUARDA. Realiza las modificaciones al artículo que consideres necesarias, repasa el texto y, antes de guardar, realiza una vista previa del resultado utilizando el botón Mostrar previsualización, que se encuentra inmediatamente después de la caja de edición de texto. Comprueba que no has eliminado ninguno de los títulos y que los enlaces que has introducido en el texto funcionan perfectamente. Cuando estés seguro de que has realizado un buen trabajo, pulsa sobre el botón Grabar la página. Tus cambios se almacenarán automáticamente.

● INTERNET

➤TODO SOBRE LA RED EN 20minutos.es

EL MUNDO DE LOS buscadores NO ACABA EN GOOGLE

Hallar lo que buscas en la Red es cada vez más fácil. Hay tecnologías de todo tipo para localizar vídeos, imágenes...

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Competir con el líder es muy complicado en el mercado de los buscadores. Google es el más popular en muchos países, con niveles de uso que en algunos casos superan el 80%, como en España.

Puestos a buscar armas con las que hacer mella en este dominio, sus rivales indagan en nuevas formas de ofrecer los listados de resultados y explotan búsquedas especializadas, como las de productos o vídeos. También incluyen la opinión de los internautas para elaborar respuestas más precisas. Éstos son algunos ejemplos de lo que puedes hallar en la Red.

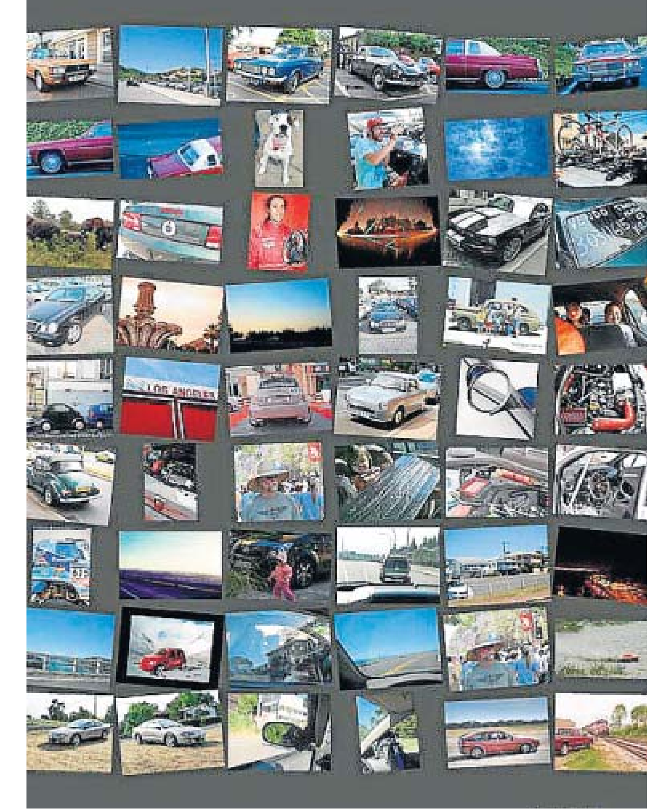
BLINKX
- **Su dirección es** *blinkx.com*
- **Está especializado** en la búsqueda de vídeos en Internet.
- **Ha indexado** más de 26 millones de horas de vídeo.
- **Usa tecnologías** de reconocimiento de voz.

OSKOPE
- **Su dirección es** *oskope.com*
- **Realiza búsquedas** en Flickr, YouTube, Amazon o eBay.
- **Organiza los resultados** de forma muy visual.

XCAVATOR
- **Su dirección es** *xcavator.net*
- **Dirigido a creativos,** permite dar con imágenes, animaciones y recursos gráficos.

SPACETIME
- **Es un programa** que se instala en el ordenador.
- **Se ofrece en** Spacetime.com
- **Resultados** en entorno 3D.

SEARCHME
- **Visítalo en** *searchme.com*
- **Muestra los resultados** en un rico entorno gráfico.
- **Realiza sugerencias** para que acotes tu búsqueda y mejores la lista de resultados.


Listado de resultados de una búsqueda en Fickr realizada con Oskope.

QUINTURA
- **Búscalo en** *quintura.com*
- **Crea nubes de etiquetas** para ayudarte con la búsqueda.

KARTOO
- **Su dirección es** *kartoo.com*
- **Crea mapas de relaciones** con los vínculos entre las webs de la lista de resultados.
- **También permite** agrupar los resultados por temas eligiendo de una lista de categorías.

LIKE
- **Su dirección es** *like.com*
- **Se define como** un buscador visual de productos.
- **Puedes decirle** qué te gusta de un zapato o un reloj y buscará objetos similares.
- **Enlaza** con las tiendas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... leer en Internet

Sólo observamos con atención el 20% de los textos de las páginas web



Conocer al usuario de un servicio es fundamental para ofrecerle lo que realmente busca. Una máxima tan válida dentro de Internet como fuera de ella. Al elaborar páginas web debemos tener presente que quienes las visitan tienen unos hábitos de navegación a los que debemos adaptarnos.

Jakob Nielsen, uno de los mayores expertos mundiales en usabilidad de las páginas web, ha hecho públicos los resultados de su último estudio sobre la materia. Para elaborarlo, puso ante el ordenador a 25 personas con estudios universitarios y observó su comportamiento ante los sitios de Internet. Una de las conclusiones es que la funcionalidad más usada por los internautas sigue siendo hacer clic en los enlaces de texto, seguida de pulsar sobre botones presentes dentro de la propia página. La tercera es el botón ***Atrás*** del navegador.

También se confirma con este estudio que más que leer en Internet, escaneamos los textos, llegando a leer con verdadera atención sólo un 20% de las palabras que componen las páginas. Las web que tienen menos texto cuentan con más posibilidades de ser leídas al completo por los internautas. Por encima de las 110 palabras, pocos leerán más allá de la mitad de los párrafos, afirma Nielsen. De este modo, si de verdad quieres hacer llegar tu mensaje en la Red, tienes una solución segura: sé conciso y ve al grano. Tendrás más posibilidades de éxito. **P. F.**

● CACHARRERÍA



MULTIMEDIA TÁCTIL. El YP-P2 de Samsung es un reproductor con pantalla táctil de 3”, Bluetooth, compatibilidad con MP3, WMA, WMV, MPEG 4. Además de reproducir vídeo, música, imágenes y texto, permite escuchar la radio con su sintonizador FM. 199 €

MÚSICA EN TODA LA CASA. Philips ha presentado el sistema de audio inalámbrico WACS7500, equipado con reproductor de CD y disco duro de 80 GB. Permite, gracias a sus extensiones, escuchar la música en cualquier habitación pulsando un botón. También incluye emisoras de radio de Internet. 999 €





TELEVISIÓN SUMERGIBLE. Disfruta de la tele junto a la piscina sin miedo a estropearla con las salpicaduras. La WTW154NU de Saytes es una pantalla de 15,4 pulgadas y formato panorámico impermeabilizada para que no se estropee si se moja. 1.390 €

TDT EN EL BOLSILLO. El Exis S40, además de incorporar TDT con señal DVB-T para TV y radio, reproduce todo tipo de archivos MP4, MP3, JPG, y tiene radio FM. El dispositivo multimedia tiene una memoria de 2 GB, aunque puedes aumentar su capacidad con la ranura para tarjeta mini SD; la pantalla es de 4,3”. 249 €





BLACKBERRY PARA LA RED. Bold es la nueva apuesta de RIM para acercar aún más Internet a los usuarios de Blackberry. Tiene la mayor pantalla que ha tenido nunca un dispositivo de RIM e incluye conectividad a las redes 3G y Wi-Fi. Incorpora GPS, utiliza la conectividad móvil de tercera generación (3G) y ofrece a sus usuarios un buscador mejorado. Y según el fabricante, proporciona una representación de imágenes similar a la de un ordenador, haciendo su uso más amable.





TRES CLICS

Una cita en el Real

Visita virtualmente el Teatro Real de Madrid. La página permite moverse con total libertad por todas las dependencias.

www.teatro-real.com



Zumbidos en la Red

El mundo, visto desde la perspectiva de un joven gallego fuera de casa. Pasión por el periodismo y nada de tópicos.

www.porsilasmoscas.net



«Ya no soy obeso»

Toda la información sobre los riesgos que conlleva la obesidad, cómo tratarla y algunas pautas para prevenir esta enfermedad.

www.obesidad-plus.com





Assassin's Creed se caracteriza por detallados entornos abiertos en los que el protagonista puede moverse con total libertad.

Un año SIN SOLTAR LOS MANDOS

Potencia gráfica y **videojuegos sociales** son los dos elementos clave para el año que comienza

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

El año 2006 ha sido el de la consolidación de fórmulas de juego alternativas. En un sector tradicionalmente dominado por la potencia gráfica, los desarrolladores empiezan a apostar con firmeza por los juegos sociales, aquellos que supeditan su apariencia a aspectos como la interactividad y el juego en equipo.

Este año que comienza los videojuegos van a estar divididos en dos grandes grupos. En un lado de la balanza se encuentran los de argumento clásico y aspecto visual impresionante. Son títulos desarrollados sobre todo para PC, Xbox 360 y PlayStation 3. Uno de los más esperados es *Halo 3*, para Xbox 360, cuyas versiones anteriores se han convertido en el amuleto de Microsoft. Pero también destacan nuevos juegos, como *Mass Effect*, un título de acción futurista con tintes morales. *Bioshock* será uno de los destacados para PC.

En el otro lado de la balanza, 2007 traerá títulos que apuestan por formas de juego innovadoras. Aunque los más llamativos son los desarrollados para Wii, también el resto de plataformas están apostando por esta alternativa. Destacarán los herederos de *SignStar*, *Buzz*, *Guitar Hero* o *Brain Training*, pero también nuevos lanzamientos, llamativos tanto por su argumento como por la forma de juego. Es el caso de *Wario Ware: Smooth Moves*, que incluye minijuegos como dar la vuelta a una tortilla o bailar el hula-hop, y *Rapala Tournament Fishing*, que propone ir de pesca moviendo el mando de la Wii como una caña tradicional.

Y para amantes de la variedad, *Super Smash Bros Brawl* para Wii reunirá a los protagonistas de varios títulos. Solid Snake, Pikachu y Kirby, juntos y revueltos.

LA ÚLTIMA EN ATERRIZAR

La PlayStation 3 verá la luz en marzo y con ella un nuevo grupo de títulos exclusivos. Aunque buena parte de ellos intentarán llevar al límite la potencia gráfica de la consola, como *Gran Turismo* o *Metal Gear Solid*, no se descarta que también salgan para esta consola secuelas de los juegos sociales que ya han tenido éxito en la PS2. Junto con la Xbox 360, la PS3 apuesta por la alta definición y el juego *on line*. Títulos como *Assassins's Creed*, disponible para ambas consolas, será uno de los más destacados de este año.



El Jefe Maestro, protagonista del juego *Halo 3*.

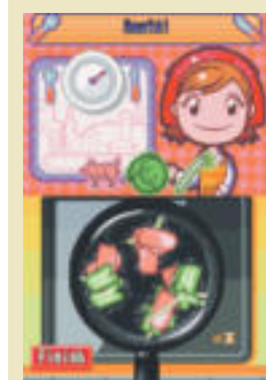
Imágenes de *Mass Effect* (arriba), ***Bioshock*** (centro) y ***Wario Ware: Smooth Moves*** (abajo).

LA ZONA CRÍTICA
VIDEO-JUEGOS
LARA FISHER

¿Qué hay para cenar?

Cooking Mama ***nos pone a prueba en la cocina sin tratar de ser un recetario. Apto para muy frikis***

Cooking Mama es uno de esos juegos con sabor japonés que, antes de existir la Nintendo DS, no había posibilidad de adquirir si no era de importación. Forma parte de los títulos catalogados de muy frikis, como en su día lo fue *Elektroplankton.* Alejado de los clásicos juegos de acción, lucha o plataformas, consiste en un conjunto de 76 minijuegos en el que hay que ir superando distintas pruebas de cocina:



cortar lechuga, preparar un plato con buen aspecto, empanar gambas, estar pendiente del tiempo de cocción y hasta enfriar un plato a base de soplar al micrófono de la consola. Con tres modos de juego: recetas sencillas, combinación de platos y perfeccionamiento de técnicas, muchos encontrarán el título demasiado sencillo. En cada una de las recetas preparadas se obtiene una calificación de medalla de oro, plata y bronce, dependiendo de lo bueno que resulte el plato. *Cooking Mama* consigue despertar adoración y odio a partes iguales entre los usuarios. No es apto para jugadores sin pulso ni para aquellos que sólo disfrutan con argumentos clásicos. Además, abre el apetito.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Rojo'** (GBA). **2** **'Pro Evolution Soccer 6'** (PSP). **3** **'Eye Toy: Play 3'. Platinum** (PS2). **4** **'Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi'. Platinum** (PS2). **5** **'Tekken 5'. Platinum** (PS2). **6** **'Yoshis Island DS'** (DS). **7** **'Buzz Sports Quiz' + 'Buzzer Controllers'** (PS2). **8** **'Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2'** (PS2). **9** **'Nba Live 07'** (PS2). **10** **'Grand Theft Auto: Vice City Stories'** (PSP).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

GADGETS

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

ALARGA LA VIDA DE TUS baterías

Así se evitan engorros tan habituales como el 'efecto memoria' o la descarga

IVÁN GARCÍA

Cada vez tenemos más dispositivos electrónicos y todos son ávidos devoradores de energía en forma de baterías de todo tipo. La tecnología de las baterías ha evolucionado mucho, pero los buenos consejos para su cuidado lo hacen más despacio. Te enseñamos los tipos que hay y cómo conservarlas en mejor estado.



La pilas ni-MH tienen menor tiempo de vida útil que las ni-cd.

TIPOS DE BATERÍA

No recargables → Las tradicionales pilas cada vez se usan menos. Las salinas han sido prácticamente sustituidas por las alcalinas, de mucha más duración. En algunos equipos, como cámaras digitales, suelen incluirse pilas de litio, aún más potentes y caras que las alcalinas. Olvida cualquier truco casero para recargarlas: es imposible y lo único que puedes provocar es un accidente.

Níquel-cadmio (Ni-Cd) → Admiten muchas recargas, pero hay que tener cuidado de que siempre sean completas. De no hacerlo así, iremos perdiendo capacidad por el llamado 'efecto memoria'. Lo mismo ocurre si después de cargadas se dejan mucho tiempo en el cargador. Prácticamente están en desuso.

Níquel-hidruro (Ni-MH) → El 'efecto memoria' es mucho menor, de manera que no es necesario que las descargas sean completas, pero conviene hacerlas así de vez en cuando. Tienen un menor tiempo de vida útil (menos ciclos de carga) y mayor perdida de carga, aunque no se usen.

Ión de litio y polímero de litio → No tienen 'efecto memoria', por lo que no hay que descargarlas completamente. Es más, hacerlo es perjudicial, pues la batería puede llegar a dejar de funcionar si se deja así durante un tiempo. Tampoco es necesario hacer una primera carga prolongada. Si no las vas a usar durante mucho tiempo, lo mejor es dejarlas con el 40% de carga, sacarlas de su aparato y guardarlas en un lugar fresco y seco.

En el portátil → Una de las cosas más perjudiciales para la batería del ordenador es tener el portátil siempre, o casi siempre, enchufado. Al hecho de mantener la batería cargada al 100% de forma permanente se une la elevada temperatura que se suele generar, que es siempre compañera de esta práctica. Por tanto, es mejor quitarla y usarlo sin batería.

Además, aunque ya todas las baterías de portátiles son de litio (ión o polímero), conviene hacerles una descarga completa alguna vez. En este caso, no por culpa del 'efecto memoria' –que no existe–, sino para que se recalibren los indicadores de carga que muchas de ellas suelen llevar.

---

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Sin solución para el canon

La RAE define «solución» como la «acción y efecto de resolver una duda o dificultad». A finales de junio del pasado año se aprobó la nueva Ley de Propiedad Intelectual, que enfrentaba a la mayoría de los usuarios y a la industria con varias entidades de gestión de derechos de autor. La ley no aclaraba mucho las polémicas al respecto del canon digital, limitándose a ampliar la aplicación del canon a los «soportes y materiales idóneos». No se especificó claramente cuáles eran ni la cuantía con la que se verían gravados (se habló de reproductores MP3 y teléfonos móviles). Industria y entidades de gestión tenían que ponerse de acuerdo en este tema. No ha sido así y hoy se está igual de lejos de la solución que al principio, con la única diferencia de que se van agotando los plazos. Todo apunta a que los Ministerios de Cultura e Industria, Turismo y Comercio tampoco podrán ofrecer una solución a partir de una base que muchos consideran injusta y un freno a la sociedad de la información. Cuando se trata del canon digital, resolver no es exactamente lo mismo que tomar una determinación. Los ministerios anunciarán los dispositivos y sus nuevos impuestos en un plazo de tres meses, aunque no parece que vaya a ser la solución definitiva para ninguna de las partes por diversos motivos. Los usuarios ya podemos ir preparando las pancartas de protesta para este 2007, que todo apunta a que nos van a hacer falta.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

COMENTARIOS A dospuntocero@20minutos.es

el foro de www.20minutos.es

DVD PIRATEADOS

«Nunca sacarán un sistema anticopia inviolable»

Un *hacker* dice haberse saltado la protección anticopia de los nuevos DVD, el Blu-ray de Sony y el HD-DVD de Toshiba

¿Por qué ponen anticopia en los CD y DVD? ¿No estamos pagando un canon por cada CD o DVD que compramos? Los *antycopy* son ilegales, porque no me permiten hacer uso del canon que pago ni hacer mi copia de seguridad. Que se apliquen el cuento, que ya hay denuncias a nuestro favor en este tema. *Pepon.*

No hay ninguna crisis ni la va a haber, no creo que las grandes discográficas se vayan a hacer pobres porque haya descargas ilegales de sus películas y su música, como la hay de videojuegos. Quien se mete en este negocio es porque sabe que va a sacar tajada. *Opinión*.

Esto es la guerra eterna. Nunca sacarán un sistema anticopia inviolable. No tiene ningún sentido. Cuando sale un nuevo sistema anticopia, todos los *hackers* del mundo compiten para apuntarse el tanto. *Jesús.*

ABUELA 'BLOGUERA'

Nació en Muxía (A Coruña) el 23 de diciembre de 1911 y la semana pasada, por su cumpleaños, su nieto, «como es muy cutre», le regaló un *blog*... y ella tan feliz, porque le encanta Internet. María Amelia se convirtió así en la abuela de la *blogosfera* española.

¿Tan increíble es que una persona mayor tenga inquietudes? Cumplir años no significa volver a la infancia, como cree mucha gente. Si se tiene la suerte de escapar a la enfermedad, un anciano es, evidentemente, más sabio que cualquiera de nosotros. *Juana.*

Ole por las abuelitas marchosas. Me encanta que a parezcan estas personas para que se nos vaya de la cabeza la imagen de los abuelitos de camilla y buen vinito, que si tienen ánimo y vitalidad, las personas mayores son la caña. *Shan.*

A mi abuela lo que le encanta y a lo que está enganchada es a chatear por el Messenger, sobre todo con la familia; no hay quien la quite del ordenador. Eso sí, con su cámara y su micrófono, que lo de las teclas no la va (por la artrosis, según ella; pero creo que es por vagancia). *Nieto orgulloso.*

ESCÁNDALO EN APPLE

La falsificación de unos documentos supuestamente con el objetivo de optimizar el valor de las *stock options* de los directivos ha provocado una caída en las acciones de la compañía de un 5%.

Y salta la noticia cuando Windows Vista comienza a ver la luz, y en las fechas navideñas, cuando más se vende, ejem... *Lazarus Darrforl.*

Eso no significa que los productos Apple sean mejor o peores, lo único que significa es que, como en todos lados, hay gente que mete la mano para sacar tajada. *kazadhun.*

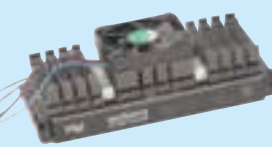
PASO A PASO

CÓMO SILENCIAR EL ORDENADOR

Las CPU, esas enormes torres que integran todos los componentes del ordenador, comenzaron a hacer ruido desde que los ordenadores están encendidos horas y horas en todos los hogares. Los ventiladores y otros elementos se ensucian y, además de molestar, no rinden con la misma eficacia. Para remediarlo sólo hay que seguir unas recomendaciones.

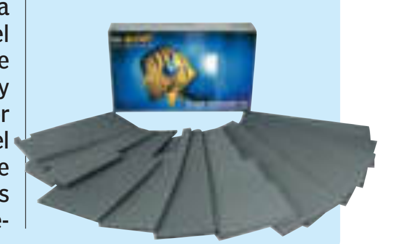


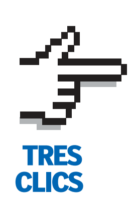
1 FUENTE DE ALIMENTACIÓN. Es el componente del ordenador que más ruido hace, ya que integra un ventilador de grandes dimensiones que no para de girar ni un solo momento. En la mayoría de casos, al estar ubicado en el suelo, recoge todo el polvo y suciedad que encuentra, por lo que es conveniente limpiarlo regularmente. Para ello, sólo es necesario desmontar la fuente con cuidado, desenchufando todos sus cables, y acceder al ventilador con un destornillador. Este proceso también puede realizarse sin necesidad de desmontar la fuente, limpiándola desde el exterior con un bastoncillo para los oídos. Ya existen en el mercado fuentes que no incorporan ventiladores y que disipan el calor a través de su carcasa de aluminio y mediante ranuras y muescas. Son mucho más caras, pero el silencio está asegurado.



2 MICROPROCESADOR. Es otro de los componentes del PC que también integra un ventilador que genera ruido y se ve afectado por la suciedad que penetra en el interior de la torre. Aunque podemos prescindir de él y sustituirlo por un disipador especial, el riesgo de que el microprocesador deje de funcionar correctamente es alto. Por ello, es más conveniente limpiarlo de vez en cuando. Para acceder al ventilador del microprocesador, sólo hay que desmontar la tapa de la torre y localizarlo. El ventilador suele estar sujeto al disipador que está pegado al micro. No es necesario desmontarlo para limpiarlo cómodamente, aunque conviene despejar las ranuras del disipador, que también se llenan de polvo y suciedad.

3 AMORTIGUADOR DE RUIDO. Como medida final, podemos cubrir el interior de la torre con material aislante, de forma que los sonidos no escapen al exterior. Estos materiales son planchas que amortiguan el ruido y que se instalan fácilmente. Sólo hay que recortarlas a la medida de las tapas laterales, techo y suelo de la torre, y pegarlas en la cara interior. La instalación de este material también podremos repetirla en otros lugares del frontal o la sección trasera de la torre, siempre en el interior de la caja.





Mi amigo el reptil
Alimentación, cuidados, terrario, fotografías, artículos, enfermedades... Una página dedicada en exclusiva a los reptiles.
www.reptiles.com.es



Los tengo todos
Una lista interminable de programas informáticos para que no te falte nada en el ordenador. Elige, descarga y serán tuyos.
http://es.softonic.com



Un robot personal
Ya puedes fabricar tu propio robot. Electrónica, circuitos, transmisores... Todo lo que necesitas saber sobre robótica.
www.superrobotica.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS www.20minutos.es

PASAJES DE LA historia CLÁSICA

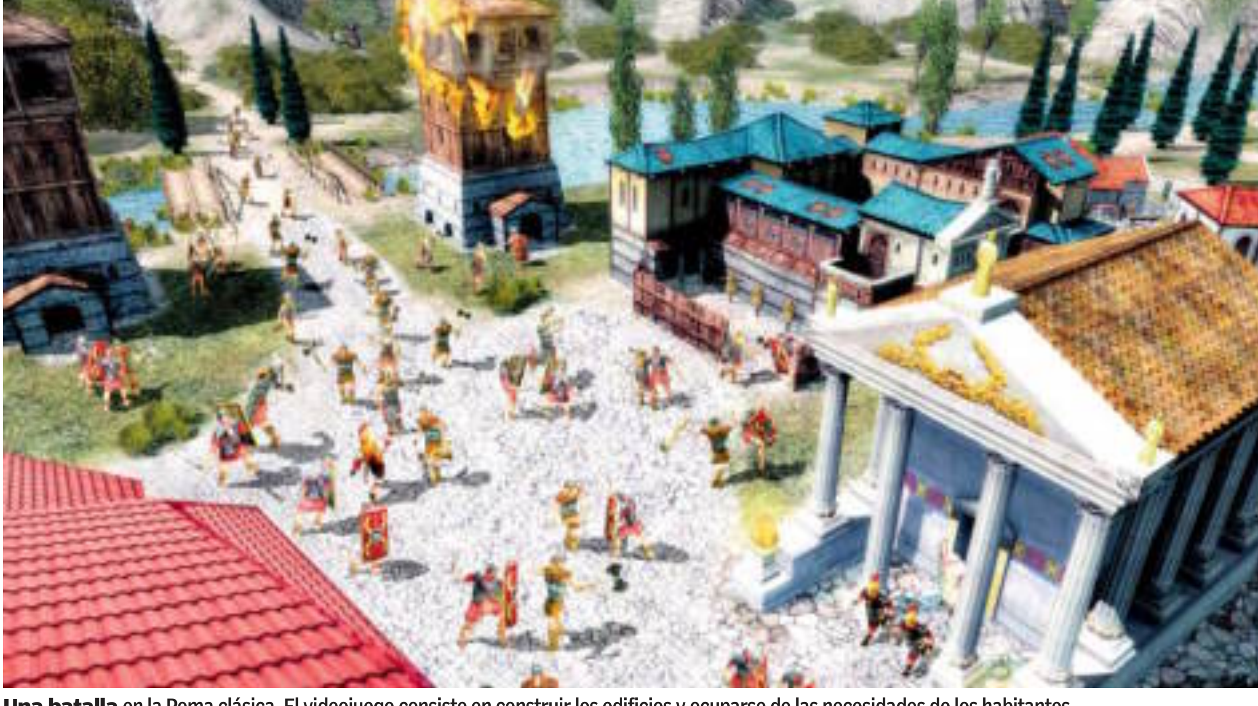
'Imperium Civitas' te propone un reto: ser un buen gobernante y construir la civilización romana

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

La historia de Roma ha sido retratada en multitud de videojuegos. Divididos en juegos de acción y de estrategia, estos últimos son los que mejor han logrado mostrar la civilización en su conjunto. *Imperivm Civitas*, producción española con tres versiones previas, se centra en los aspectos de construcción y gobierno de la Roma clásica.

En primer lugar, hay que construir la civilización. Pero no sólo de edificios se compone un imperio, y, por ello, el buen gobernante también tendrá que ocuparse de las necesidades de sus habitantes. Si se hace de forma correcta, los ciudadanos estarán agradecidos y se obtendrá el favor del César; si no, el imperio se extinguirá rápidamente.

Como en todos los juegos de estrategia, la seguridad también es un factor clave, por lo que no hay que descuidar las construcciones defensivas ni el adiestramiento de los ejércitos. Uno de los aspectos más valorados de los juegos de estrategia, además de la 'jugabilidad' o la temática, es la fidelidad con la que se representan las civilizaciones, e *Imperivm Civitas* ha recibido en Italia el premio Marco Aurelio, que se otorga a personas o instituciones que han promovido activamente la cultura romana.


Una batalla en la Roma clásica. El videojuego consiste en construir los edificios y ocuparse de las necesidades de los habitantes.

Complemento educativo

Algunos expertos consideran que los videojuegos de estrategia basados en civilizaciones reales estimulan el interés por la historia, además de fomentar habilidades como la organización o la asociación de ideas. En un colegio del barrio de Santa Eugenia de Madrid se ha puesto en marcha una experiencia piloto que consiste en presentar *Imperivm Civitas* a alumnos de 12 a 15 años como herramienta complementaria al libro de texto. Se trata de observar si estos estudiantes muestran más interés hacia esa parte de la historia.

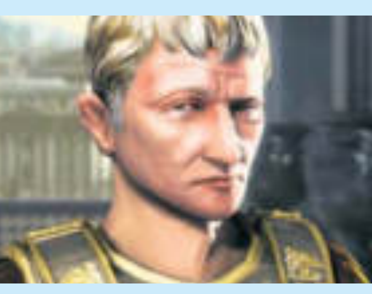
FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **FX Interactive** ● PLATAFORMA: **PC** ● PRECIO: **19,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.fxinteractive.com***

ROMA, FUENTE DE INSPIRACIÓN

La Ciudad Eterna ha servido de marco para gran cantidad de títulos de estrategia. Construcción de ciudades, batallas, mantenimiento del imperio o formas de gobierno son algunos de los temas más tratados. La elección de uno u otro dependerá en gran medida de si el jugador se orienta más hacia la batalla o hacia la táctica.



'CIVCITY ROME'
PARA INGENIEROS A GRAN ESCALA
La construcción de ciudades y la correcta administración de recursos es un argumento recurrente. Con influencias del juego *SimCity*, *CivCity* consiste en construir ciudades que puedan competir en recursos con Roma, sin dejar de lado el bienestar de los ciudadanos y de los trabajadores.



'CIVILIZATION IV. WARLORDS'
EL TÍTULO SIN FIN
Otra de las características de los juegos de estrategia son sus expansiones. Si el título inicial se ve acompañado del éxito, es más que probable que se lancen varias versiones posteriores con nuevos escenarios y batallas. Este *Warlords* es una expansión de *Civilization IV*. Añade nuevas civilizaciones, además de sus correspondientes líderes, como César Augusto.

'ROME TOTAL WAR'
LA REVOLUCIÓN DE UNA SAGA
Es el más antiguo de cuantos hemos repasado y cuenta con varias expansiones. Con distintos modos de juego, está centrado en las batallas y y comienza con las guerras púnicas (264 AC). Antes de centrarse en el imperio romano se lanzaron dos versiones anteriores ambientadas en Japón y en la Edad Media. La última entrega abarca desde la unificación de Grecia hasta la conquista del imperio persa.

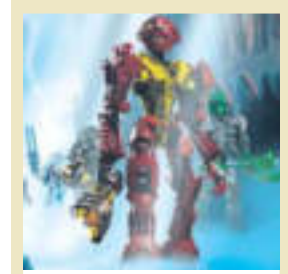

Imagen de *Rome Total War.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

'Bionicle Heroes'

Los desarrolladores de Star Wars en 'versión ladrillo' vuelven con más personajes de Lego

Bionicle Heroes es un sencillo juego de acción en tercera persona. Hay dos razas de guerreros enfrentadas: los toa inika y los piraka. Nosotros jugaremos con los primeros, teniendo que dominar sus habilidades (agua, fuego, aire, hielo, tierra y piedra), si queremos liberar a los habitantes de Voya Nui de la opresión de los piraka. El juego ofrece seis áreas diferentes, que a la vez se subdividen en múltiples niveles.
Es posible que sus desarrolladores se hayan esforzado en hacer un título agradable para todas las edades, y esta aspiración pueda provocar el rechazo de los jugadores más experimentados.
El juego no destaca por su gráficos ni por su sonido ni por su historia, pero tampoco obtiene una mala calificación en esos aspectos.
Bionicle Heroes es un juego tibio, sin grandes aspiraciones, consciente de su público potencial. La mayor parte de los jugadores no tendrán problemas para culminar con éxito cada una de las misiones que se les proponen. Puede resultar demasiado sencillo, pero también es entretenido.



Es sencillo, *tal vez demasiado para algunos, pero es un juego entretenido*

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **2** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **3** 'Need for Speed Carbono' (PS2). **4** 'Tekken 5 (Platinum)' (PS2). **5** 'Big Brain Academy' (DS). **6** 'Gran Turismo 4 (Platinum)' (PS2). **7** 'World of Warcraft (tarjeta prepago 2 meses)' (PC). **8** 'Grand Theft Auto: Vice City Stories' (PSP). **9** 'Need for Speed Most Wanted (Platinum)' (PS2). **10** 'Gears of War' (X360).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

GADGETS

TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA EN www.20minutos.es



Las pantallas de alta definición son uno de los principales atractivos de la Feria de la Electrónica de Consumo, que se celebra en Las Vegas.

CON LA TELE, a todas partes

Los **dispositivos portátiles** de imagen y sonido serán las grandes estrellas de 2007

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

La Feria de la Electrónica de Consumo (CES), que comenzó el pasado lunes en Las Vegas (Estados Unidos), presenta desde grandes y brillantes televisiones de alta definición hasta diminutos dispositivos que convierten vídeos de Internet a la televisión.

Además, la movilidad es uno de los elementos clave del evento, dado que los consumidores demandan cada vez más que su música, programas de televisión y fotografías puedan ser portátiles. La mayor feria anual del sector en Estados Unidos, que visitarán unas 140.000 personas, sirve también para fijar la agenda de industria de la electrónica de consumo para 2007. Éstas son algunas de las novedades más esperadas por los aficionados.



MONITOR IPTV. Recibir contenidos audiovisuales deseados a través de internet ya es una realidad. Axion ha presentado en Las Vegas este pequeño monitor iPTV inalámbrico con una gran calidad de imagen. Se pondrá a la venta en marzo por unos 300 dólares (230 euros).



PORTÁTIL ULTRALIGERO. Una de las apuestas de Toshiba y Microsoft es el Portégé R400, un portátil ultraligero capaz de recibir y gestionar correo e información en tiempo real aunque esté cerrado o en suspenso. Dispone de una segunda pantalla, en la parte exterior del portátil, que permite ver las alertas y la agenda, además de navegar sin necesidad de abrir el ordenador.



BLU-RAY Y HD-DVD. LG Electronics lanzará el primer sistema que puede reproducir cualquier disco de alta definición, tanto Blu-ray como HD-DVD.

'GUITAR HERO II'. El videojuego, hasta ahora exclusivo para PS2, tendrá una versión para Xbox 360. Entre otras novedades, el título incluirá un nuevo periférico: esta guitarra blanca, que ha podido probarse en el CES y que contará, además de los botones de la PS2, con un nuevo botón central.





ORDENADOR DE DISEÑO. El Sony Vaio TP1 Digital Living System es un ordenador para el salón, con 300 GB de disco duro y teclado inalámbrico. Se espera que salga a la venta en marzo y costará unos 1.599 dólares (unos 1.230 euros).

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

YouTube, ¿sentenciado?

Cuando Google adquirió YouTube, el pasado 10 de octubre, los expertos ya habían alertado de que la compañía iba a tener problemas por cuestiones de *copyright*. Aunque en YouTube son los propios usuarios los que suben los vídeos, la compañía los aloja y, por tanto, son los últimos responsables. Para evitar problemas con empresas como Time Warner, Vivendi o Sony, Google llegó a un acuerdo con ellas. Incluso se habló de desarrollar una herramienta para detectar contenidos con *copyright*. Sea como fuere, YouTube es consciente de las indemnizaciones millonarias a las que puede enfrentarse, pero también sabe que es precisamente esa libertad la que atrae a millones de usuarios cada día. Lo que imagino que jamás se esperó YouTube es que Daniela Cicarelli, modelo y ex de Ronaldo, pudiera conseguir algún tipo de censura sobre la página. Pero así ha sido. Lo que no han conseguido los grandes estudios lo ha logrado esta mujer con una sentencia de un juez brasileño.

Todo comenzó a raíz de un vídeo en el que se la ve en actitud cariñosa con su actual pareja, que rápidamente se convirtió en el vídeo más visto desde Brasil. Presentaron entonces una demanda por «daños morales» que culminaba con una petición del cierre del sitio web si el vídeo no se retiraba. La semana pasada la justicia brasileña les dio la razón, aunque los expertos veían difícil algún tipo de medida contra el adalid de la Internet 2.0. No ha sido así y las compañías de telecomunicaciones de Brasil ya han comenzado a bloquear el acceso a YouTube desde ese país. Puede ser un importante revés económico para YouTube, que debe de estar asistiendo atónito a cómo un vídeo grabado por un *paparazzi* puede suponerle muchos más perjuicios que cualquier otro propiedad de una gran productora. Veremos cómo reacciona.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CAJA DE HERRAMIENTAS

NUEVAS FUNCIONES PARA TUS **DISPOSITIVOS**

ACTUALÍZATE EN LA RED

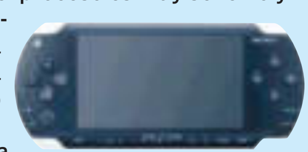
Muchos dispositivos multimedia pueden actualizar sus funciones a través de Internet. Los reproductores DVD, MP3, consolas portátiles, receptores de TDT e incluso las grabadoras de los ordenadores pueden adquirir nuevas características con sólo instalar unos archivos.

Desde que los contenidos digitales entraron en los hogares necesitamos dispositivos y programas que puedan interpretar sus formatos. Éstos incorporan un sistema operativo o *firmware* que les permite reconocer los contenidos multimedia. Aunque los últimos modelos incorporan características avanzadas, los que ya tenemos en casa requieren una actualización periódica.

Las webs de la mayoría de fabricantes contienen un apartado para actualizar el *firmware*. Sólo habrá que buscar la marca y el modelo del dispositivo y comprobar si existe una versión posterior.



Una vez localizado, tendremos que descargarlo al ordenador y transferirlo al dispositivo que se quiere actualizar. Generalmente, el proceso es muy sencillo y la mayoría de los fabricantes lo ofrecen de forma gratuita. Sin embargo, una mala gestión del proceso de actualización del sistema de la máquina podría provocar que ésta se estropease y, en este caso, se entenderá como un error del usuario que no estará cubierto por la garantía.







TRES CLICS

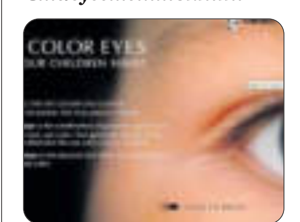
Tu granito de arena

Quieres ayudar, y ellos necesitan tu ayuda. No lo pienses más, busca la oferta que más te motive o se adapte a tu capacidad.
www.hacesfalta.org



¿Se parecerá a mí?

¿De qué color tendrán los ojos tus hijos? Calcula en esta web las probabilidades... *http://museum.thetech.org/ugenetics/eyeCalc/eyecalculator.html*



Sexo autóctono

Un museo islandés muestra 154 penes embalsamados o disecados de distintas especies autóctonas.
www.phallus.is



VIDEOJUEGOS

JUEGOS QUE **hacen profesión**

Enseñan a ser **abogado, médico o alcalde** mientras los chavales se divierten con la consola

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

No existe prueba ni estudio alguno que demuestre que los niños que se han entretenido con los videojuegos de Mario se hayan convertido en fontaneros. No obstante, según algunos estudios, divertirse con ciertos títulos puede ayudar a los jugadores a decidirse por la profesión que quieren desempeñar en el futuro.

Cierto o no, hay multitud de videojuegos que permiten familiarizarse con distintas profesiones. El último en llegar ha sido *Phoenix Wright: Ace Attorney*, una mezcla entre Perry Mason y Ally McBeal en el que el jugador adopta el papel de un abogado. Interrogar con astucia, exponer con precisión, recopilar las pruebas necesarias y buscar pistas que permitan la absolución del cliente son algunos de sus aspectos más destacados.

Cirujanos, bomberos...

Aunque tanto éste como otros videojuegos tienen un argumento fundamentalmente lúdico y no pretenden ser un reflejo de las profesiones en la vida real, unos están más cerca de retratarla que otros. Para aquellos jugadores con grandes aspiraciones profesionales, quizá el juego más representativo y más clásico de cuantos se han hecho sea *Sim City*. La misión es ser alcalde, un buen alcalde, para lo que hay que tener en cuenta numerosos factores: hacer una planificación urbanística adecuada, que los ciudadanos tengan trabajo, que puedan divertirse, que haya las suficientes zonas verdes, un transporte adaptado a sus necesidades, etc.

Fire Department, una aventura que fue creada en colaboración con bomberos reales, refleja los peligros a los que se enfrentan estos trabajadores diariamente. No obstante, también tiene una parte de aventura, como investigar quién ha podido causar un incendio.

Trauma Center, que estrenará en breve una versión para Wii, es otro de esos denominados simuladores de profesiones. El jugador se mete en la piel de un cirujano, que avanza en su carrera desde que es ayudante hasta realizar las operaciones más complejas. Cada decisión que tome en el quirófano marcará la diferencia entre convertirse en un cirujano de éxito o fracasar estrepitosamente.



Los principales personajes del videojuego *Phoenix Wright: Ace Attorney*.

EN EL COLEGIO

Aunque muchos educadores se burlan de la idea de introducir videojuegos en las escuelas como método de aprendizaje, David Shaffer, un profesor de la Universidad de Wisconsin, se inclina por todo lo contrario. De hecho, él y su equipo han desarrollado unos juegos, conocidos como *Epistemic Games*, con los que pretenden que los estudiantes aprendan a pensar igual que los ingenieros, periodistas, abogados o trabajadores de otras profesiones. Sus juegos no pretenden ser un reflejo exacto del trabajo real, pero sí desarrollar ciertas técnicas socializadoras que puedan ayudar a los estudiantes en su futuro profesional *(http://epistemicgames.com/)*.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMA: **Nintendo DS** ● GÉNERO: **Simulador** ● PRECIO: **39,95 euros** ● EDAD: **A partir de 7 años.** ● WEB: ***www.capcom.com/phoenixwright***

OTRAS NOVEDADES

'LOST PLANET: EXTREME CONDITION'. Un futuro apocalíptico: la humanidad se ha visto forzada a sobrevivir en un planeta helado que, además, está plagado de unos enormes seres *insectoides*. Al jugador le toca meterse en la piel del héroe, acabar con los bichos hostiles y hacer del planeta un lugar habitable, en una de las aventuras de acción más brutales de la temporada. ☛ **Xbox 360. +16 años. 69,95 €.**





'RAFA NADAL TENNIS'. El tenista español del momento es la estrella absoluta de este juego para la consola táctil de Nintendo. El jugador puede tanto controlar a Nadal como crear a su propio tenista para competir en los 20 torneos del juego. En cuanto al control, hay dos opciones: el tradicional y un novedoso control táctil. ☛ **Nintendo DS. +3 años. 49,99 €.**

'MACH. (MODIFIED AIR COMBAT HEROES)'. Un juego de aviación para la portátil de Sony en el que las persecuciones aéreas, las demostraciones de velocidad y las más increíbles acrobacias están a la orden del día. El espectáculo prima sobre la simulación en un título que se aleja del realismo para ofrecer la mayor diversión posible a los mandos de un avión. ☛ **PSP. + 7 años. 39,99 €.**





'DOA : XTREME BEACH VOLLEYBALL 2'. Las despampanantes chicas del famoso juego de lucha *Dead or Alive* vuelven a lucir palmito, mucho palmito, en la segunda parte de este título de voleibol playero extremo. Aparte de voley, hay varios minijuegos, muchos extras y, sobre todo, bastantes chicas explosivas vistiendo sugerentes biquinis. ☛ **Xbox 360. +12 años. 59,95 €.**

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El regreso de los orcos

La ampliación de 'World of Warcraft', el juego de rol más popular, por fin en las tiendas

La expansión *The Burning Crusade*, que llega tres meses después que la versión en castellano del juego original, aspira a hacer las delicias de sus seguidores. El mundo de Warcraft presenta a dos bandos enfrentados, la Alianza y la Horda.
El jugador debe crear un personaje (puede elegir raza, clase, profesiones...) y sumergirse en un gigantesco mundo de fantasía épica. Probablemente lo más atractivo, lo que ha conseguido *enganchar* a más de 8 millones de usuarios en todo el mundo, es la posibilidad de interactuar con los demás.
¿Qué trae de nuevo la expansión? añade dos nuevas razas: los Draenei, unos seres de la luz que se unen a las filas de la Alianza, y los Elfos de sangre, una raza adicta a la magia que se pone del lado de la Horda. Además, se han potenciado las batallas jcj (jugador contra jugador), se puede comprar una montura voladora para recorrer todo el territorio...
Novedades más que suficientes para garantizar la diversión durante meses.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **'World of Warcraft: The Burning Crusade'** (PC). **2** **'World of Warcraft'. Tarjeta prepago 2 meses** (PC). **3** **'Age of Empires Collectors Edition'** (PC). **4** **'Pro Evolution Soccer 6'** (PS2). **5** **'World of Warcraft'. Castellano** (PC). **6** **'Pro Evolution Soccer 6'** (PSP). **7** **'Nintendogs: Dálmata y Compañía'** (DS). **8** **'Tekken 5'. Platinum** (PS2). **9** **'Big Brain Academy'** (DS). **10** **'Wario Ware: Smooth Moves'** (Wii).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL PRINCIPIO DEL FIN DE Google?

Los **buscadores temáticos** ganan terreno. Dan menos resultados, pero más concretos

IVÁN GARCÍA

Dicen algunos que si lo que buscas no está en Google es que no existe. Pero precisamente ése es su mayor inconveniente. Recopila tanta información y de sitios tan diversos, que a veces es difícil separar el grano de la paja. Aunque se pueden añadir condiciones a la búsqueda para hacerla sumamente compleja y filtrar el resultado, puede que ésta no sea demasiado concreta. Cuando las búsquedas que hacemos pertenecen a un área concreta es mejor recurrir a un buscador temático, que nos ofrecerá menos resultados, pero más relacionados con lo que queremos.

Existen buscadores sobre casi cualquier tema, desde música o cine hasta legislación o finanzas, pasando por magia, religión, etc.

El buscador ideal

¿Cómo encuentro el buscador que necesito? El número de áreas temáticas es ilimitado, de modo que una forma fácil de encontrar el buscador que nos puede interesar es usar Google. Pero, claro, sería más eficaz un buscador de buscadores...

Para buscar noticias, *www.mediatico.com* es una buena opción.

Para eso tenemos páginas como *www.buscopio.net* o *www.buscaportal.com*, que actúan a modo de índice para ofrecernos diversas opciones, puntuadas y comentadas por los lectores. Además, están en español. Pero, ¡cuidado!, Google explora continuamente la red a la caza de nuevas páginas. Tanto Buscopio como Buscarportal son índices con un número limitado de referencias, así que no esperes encontrar todos los buscadores que existen.

ALGUNAS PISTAS

Deportes → Si buscas algo relacionado con los deportes, puedes probar en *www.buscadeporte.com* o en *www.sportsciences.com*, más orientado al profesional del deporte, ya sea en la faceta deportiva, educativa, médica, etc. También puedes optar por buscadores aún más específicos, como *www.elfutbolin.com*, si lo que te interesa es el fútbol, o *www.esciclismo.com*, si eres un apasionado de la bicicleta.

Cursos → Para completar tu formación, nada mejor que un curso. Busca en *www.emagister.com*, donde encontrarás desde los solicitados cursos de idiomas hasta másters en cualquier disciplina, sin olvidar los ratos de ocio, con cursos de manualidades o de escalada.

Noticias → No busques más, en *www.20minutos.es* tienes toda la información. Pero si la curiosidad te puede, desde *www.mediatico.com* podrás encontrar las páginas web de cientos de medios de comunicación de todo el mundo: periódicos, televisiones y radios.

Cine → Si te apasiona el cine, tu buscador es *www.lahiguera.net*, en él podrás encontrar todo tipo de enlaces sobre actores, directores, películas, bandas sonoras, etc. Pero tampoco dejes de visitar *www.imdb.com*, que, más que un buscador, es una enorme base de datos con la mayor cantidad de información sobre cine.



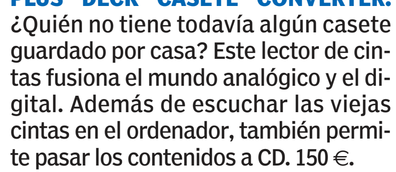
CACHARRERÍA



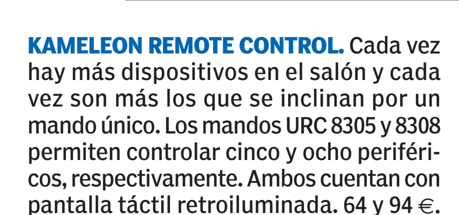
TECLADO THUMBPAD. De tan sólo 10×6×1 cm y 68 gramos, ha sido diseñado por Targus para que sea más sencillo escribir con los dispositivos portátiles sin necesidad de cables. Se conecta con el teléfono o la PDA a través de Bluetooth o del puerto USB e incorpora luz. 69,99 €.

TECLADO DINOVO EDGE. Logitech lo anuncia como uno de los primeros accesorios para mejorar el uso de Windows Vista. Además de diseño innovador y tecnología Bluetooth, se caracteriza porque su soporte es también una base de carga, lo que proporciona un ahorro en pilas. Hasta el momento, este sistema se empleaba con asiduidad con los ratones, pero raras veces con los teclados. 199,95 €.





PLUS DECK CASETE CONVERTER. ¿Quién no tiene todavía algún casete guardado por casa? Este lector de cintas fusiona el mundo analógico y el digital. Además de escuchar las viejas cintas en el ordenador, también permite pasar los contenidos a CD. 150 €.



KAMELEON REMOTE CONTROL. Cada vez hay más dispositivos en el salón y cada vez son más los que se inclinan por un mando único. Los mandos URC 8305 y 8308 permiten controlar cinco y ocho periféricos, respectivamente. Ambos cuentan con pantalla táctil retroiluminada. 64 y 94 €.



BABYTALKER 1010. Este juego de escucha para bebés de Topcom, con un alcance de hasta dos km, dispone de un sistema que minimiza las interferencias. Tiene 15 canales predeterminados, LCD con luz de fondo y tecnología PMR-446, la misma que utilizan los *walkie-talkies*. 59,95 €.



JOYTECH RACING GRIP. Aunque el mando de Wii puede utilizarse como volante sin necesidad de accesorio, este soporte permite añadir un mayor realismo. Diseñado para los incondicionales de los juegos de conducción, el mando de la consola se acopla directamente en el hueco del que dispone el accesorio. 14,99 €.

blogs20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

TDT, ¿hay alguien al otro lado?

He hecho unos cuantos reportajes sobre la TDT: mayor calidad de imagen y sonido, contenidos interactivos, más canales, etc. Técnicamente, y suponiendo una cobertura completa, la TDT mejora la actual televisión analógica. Pero una cosa son las posibilidades técnicas y otra los contenidos. Entre las condiciones para la concesión de una licencia digital estaban «una programación novedosa, innovadora y diferenciada» con respecto a su réplica en analógico y contar con servicios interactivos. Y eso es algo que no se está cumpliendo. Lo dice la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones (Setsi) y lo comprueban a diario los propietarios de los más de dos millones de descodificadores vendidos. La Setsi se plantea ahora introducir un nuevo criterio en la concesión de licencias: un mínimo de calidad en las programaciones. Y tengo el corazón dividido: por un lado, no me gusta que el Ejecutivo pueda decidir sobre qué programación tiene un mínimo de calidad, y por otro, tengo claro que buena parte de los contenidos que se emiten en TDT son sencillamente un bodrio. Se les obligó a emitir en digital y ahí están, llenando parrillas con contenidos añejos y sin invertir en participación. Si alguien me pidiese hoy razones para cambiar a la televisión digital, sólo podría decirle que ofrece un mayor número de canales. Si me preguntan por la calidad de los mismos, tendría que callarme. Pero tampoco creo que las 'amenazas' estatales a las cadenas sean la solución.

Una cosa son las posibilidades técnicas y otra los contenidos de la tele digital

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



ZONA 20 PUNTO

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Y de las 'pelis' tipo Tarantino no dicen nada...»

La UE debate la posibilidad de prohibir los videojuegos violentos. Un caso de secuestro y suicidio en Alemania ha avivado la polémica.

Curioso... Estudian prohibir los juegos violentos, pero de las películas tipo Quentin Tarantino, Rambos, *Shwarsenagadas* y demás no dicen nada de nada. En fin... ***Mikjail.***

Eso, quitemos todas las obligaciones de los padres respecto a sus hijos para que puedan pasarse el día currando y gastando... ¿Tan difícil es informarse de un videojuego antes de comprarlo? Recuerdo que la ilustre Pilar Rahola comenzó una campaña contra un juego en el que se usaba diazepan porque su sobrino de nueve años aconsejó a sus padres que se tomasen uno para tranquilizarse. La cuestión no es si ese juego tiene que prohibirse o no. La cuestión es qué hace un niño de nueve años jugando a un título para mayores de 18. ***Papichulo.***



Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

INTERNET

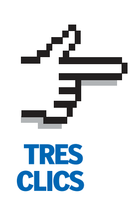
La SGAE gana provisionalmente el juicio contra la Frikipedia por «vulneración del derecho al honor».

Si es que sólo hay que escribir la palabra «ladrones» en el Google para ver cuál es la primera página que muestra... ***Ozzell.***

Me parece una sentencia desproporcionada. Dado que es una web humorística, debería admitirse. No lo veo demasiado ofensivo, para lo que leo en otros sitios, ni creo que se vulnere su derecho al honor. ***Acerswap.***

SGAE: Siempre Ganan Algunos Euros... ***Sgaeuro.***





TRES CLICS

Querido amo

Que no hablen no significa que no tengan nada que decir. Conoce a fondo a tu gato: su comportamiento, lenguaje, enfermedades...

www.milgatos.com



Conoce tu otra vida

Si crees en la reencarnación, escribe tu fecha de nacimiento y sabrás quién fuiste en tu vida anterior.

www.portalmix.com/misterios/vida.shtml



Fotos de póster

Una web con fotografías impresionantes, curiosas y espectaculares para que cualquiera pueda verlas, votar y colgar más.

www.whatatop.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

LA ENÉSIMA **fantasía** VIRTUAL

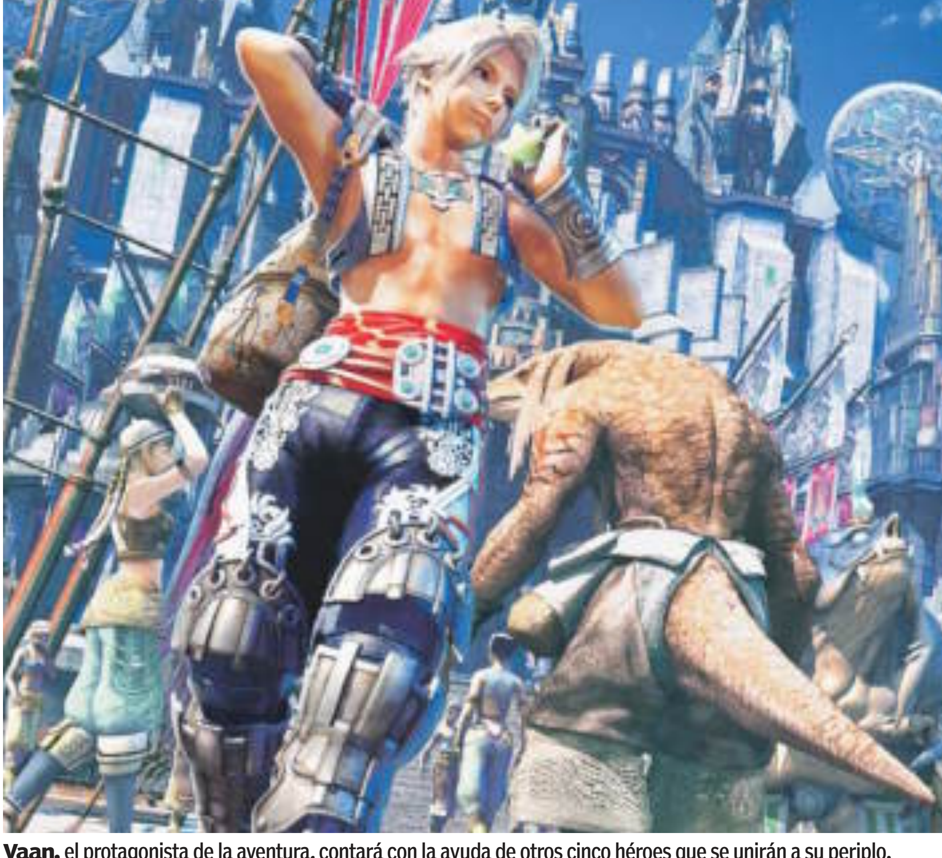
El mundo épico y mágico de 'Final Fantasy' regresa con una mezcla de novedad y tradición

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

La saga de rol por excelencia prepara su retorno triunfal a la consola PS 2 con el juego *Final Fantasy XII*. La mitad del éxito ya lo tiene garantizado gracias a su popularidad, pero, ¿y la otra mitad? Espera conseguirla con una sabia combinación de elementos tópicos y típicos con otros totalmente nuevos. Entre los primeros está el argumento (dos reinos en conflicto, intereses ocultos, conspiraciones...), el entorno (un mundo mágico de fantasía épica) y el protagonista (Vaan, un joven ladronzuelo).

El desarrollo se mantiene, a grandes rasgos, respecto a capítulos anteriores de la saga. El jugador, a medida que evoluciona la trama, irá descubriendo un mundo enorme con cientos de misterios por descubrir y enemigos a los que vencer en batallas por turnos.

La principal novedad está precisamente en los combates, que añaden un sistema de tácticas que automatiza las acciones. También se ha incluido un sistema para encaminar a los héroes en la dirección que el jugador elija, potenciando su agilidad, su fuerza...



Vaan, el protagonista de la aventura, contará con la ayuda de otros cinco héroes que se unirán a su periplo.

El principio del final

Antes de llegar a este *Final Fantasy XII*, la saga, que cumple ahora 20 años, ha pasado por muchos altibajos. De hecho, la primera *Fantasía Final* recibió ese nombre porque su creador pensaba que sería su último juego.

Sin embargo, el tremendo éxito acabó por convertirlo en el primero de una prolífica saga de rol. Cada capítulo ha supuesto una nueva historia con distintos personajes, pero siempre se han mantenido inalterables ciertos elementos comunes, como los chocobos (unas grandes aves corredoras), los hechizos o los soldados Biggs y Wedge, (nombres de dos pilotos rebeldes en homenaje a *Star Wars*), presentes desde el *Final Fantasy VI*.

FICHA TÉCNICA

DESARROLLADOR: **Square Enix** ● PLATAFORMA: **PlayStation 2** ● GÉNERO: **Rol** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **+16 años** ● LANZAMIENTO: **23 de febrero** ● WEB: ***www.finalfantasyxii.com***

EVOLUCIÓN ESTÉTICA

El mundo de *Final Fantasy* ha cambiado mucho visualmente a lo largo de los años. Primero, por la evolución técnica de las consolas, que convirtió a los pequeños muñequitos planos de los primeros juegos en héroes tridimensionales cada vez más perfectos. Un salto que se dio con *Final Fantasy VII*, la primera entrega que alcanzó el éxito internacional. Pero también por el diseño, que ha ido abandonando los personajes cabezones y achaparrados por otros más adultos y estilizados, como el de abajo (de *Final Fantasy XII*). Aunque, en ocasiones, se ha vuelto al viejo estilo para lograr un aire más desenfadado, como en *Crystal Chronicles*.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Habilidades frenéticas

'Wario Ware: Smooth Moves' ofrece un amplio conjunto de minijuegos groseros y divertidos

Wario, el álter ego gamberro de Mario, es un personaje de esos que caen simpáticos. Con un humor grosero y descarado, ha logrado hacerse con tantos o más seguidores que el popular fontanero. Con esa premisa, no se podía haber hecho un juego más a su medida. *Wario Ware: Smooth Moves* está compuesto por 200 minijuegos más o menos simpáticos que ponen a prueba las habilidades practicadas con el mando de la Wii: insertarle la dentadura postiza a una anciana, bailar el *hoola-hop*, barrer el suelo, saltear unas verduras en una sartén, etc. Todos ellos, por supuesto, imitando los movimientos reales con el mando de la consola.



Los minijuegos siempre son divertidos, permiten pasarlo bien sin dedicarles demasiado tiempo. No obstante, son muchos los que empiezan a estar cansados de tanto *juego demo* de las posibilidades de Wii. *Wario Ware* no está hecho para estos últimos ya que, aunque es muy divertido, no siempre apetece jugar sin pausa a microjuegos que en ocasiones duran dos segundos. Los que gusten de aventuras de larga duración en lo nuevo de Nintendo, que apuesten por el incombustible Zelda.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'World of Warcraft: The Burning Crusade'** (PC). **2** **'Prince of Persia' ed. colección.** (PC). **3** **'Lost Planet: Extreme Condition'** (X360). **4** **'World of Warcraft' prepago** (PC). **5** **'Wii Play' + Wii Remote** (WII). **6** **'World of Warcraft' castellano** (PC). **7** **'Pro Evolution Soccer 6'** (PS2). **8** **'Age of Empires Collect. Edit.'** (PC). **9** **'Pro Evolution Soccer 6'** (PSP). **10** **'Nintendogs: Dálmata y Compañía'** (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Si nos sentimos estafados, es por algo»

Según un estudio de la Asociación de Internautas, los proveedores de ADSL sólo ofrecen un 77% de la velocidad contratada, y algunos ni eso.

Y eso sin tener en cuenta que ese 77% es sobre el básico de 1 MB de bajada, y que si lo que contratas son los famosos 20 megas puedes tener unos 8; es decir, un 40% en el mejor de los casos. Así pues, si nos sentimos estafados, es por algo. En un programa de radio dedicado al mundo digital suelen hablar de que en España tenemos *ciberdespacio. Guada.*

Desde que contraté en octubre el servicio Dúo de Telefónica, primando en la decisión la calidad a la economía, podría escribir un par de libros. Después de demostrar que el problema no es de mis equipos, uno de los técnicos me ha confesado que está averiado el DSLAM, pero no es su competencia, sino que «pertenece a infraestructuras». Y en los teléfonos de atención al cliente pasan olímpicamente. Así que así sigo, sin que nadie me llame para darme una solución, y con la imposibilidad de pasar los filtros para que me atienda alguna persona responsable. *Timado.*

Cuando empezó la liberación telefónica salí de estampida de Telefónica. Pero, después de ser toreado por casi todos los nuevos operadores, he vuelto al redil con la conclusión de que son los menos malos. *Leganés.*

PIRATERÍA

La Corte de Casación italiana considera que descargar de Internet películas, música o programas protegidos por derechos de autor no es un delito si ello no implica ninguna ganancia económica.

Y aquí tampoco. ¿Eh, Ramoncín? ¡Aquí tampoco! ***Mr. Snoid.***

Ah, ¿que aquí sí es delito? Bueno, luego cancelo las que tengo bajando... ***Aceituno.***

Toda una victoria contra el abuso de las distribuidoras. ***Intercambio libre en la Red.***

Los autores tienen parte de razón, su trabajo debe pagarse, pero si un colega me deja un archivo no pueden pretender que lo paguemos. ***Meditrón d león.***

● INTERNET

➤ REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

Wi-Fi gratis EN ESPAÑA, ¿MISIÓN IMPOSIBLE?

La conexión inalámbrica municipal en San Francisco **reabre el debate** sobre si debería ser un derecho público

DANIEL BASTEIRO
20 MINUTOS

En San Francisco el Wi-Fi municipal es ya una realidad. ¿Llegará a España algún día? Allí, casi un millón de ciudadanos disfrutan de una conexión inalámbrica a Internet gratis, una iniciativa privada en la que participa Google, pero también el Ayuntamiento.

El éxito del proyecto, que ya está en marcha en algunos países europeos, reabre el debate sobre si la conexión a Internet es un servicio más o un derecho que el Estado debiera garantizar, como el agua o la luz.

En España, sin embargo, la mayoría de las iniciativas públicas para suministrar Wi-Fi gratuito a los ciudadanos han sido fulminadas por la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones, que tiene entre sus funciones defender las condiciones de libre mercado.

En cambio, las empresas privadas no emprenden iniciativas como la de San Francisco, por lo que la pescadilla se muerde la cola: las entidades no ven ingresos publicitarios rentables a cambio de ofrecer Wi-Fi de acceso gratuito, y la Administración, salvando algunos proyectos municipales, no invierte en ello porque vulneraría la libre competencia.

Reducir la brecha digital

Carlos Guadián, experto en *e-gobierno y comunicación*, considera que una apuesta pública por el Wi-Fi sería «un gran paso para reducir la brecha digital, pero, sobre todo, universalizaría un servicio (Internet) que empieza a ser tan básico como el agua, la luz, el teléfono o el sistema postal, en parte garantizado por el sector público».

> **El proyecto está** en marcha en algún país europeo, pero no acaba de cuajar en España

Algunas iniciativas privadas ofrecen conexión gratuita sin cables con condiciones. Un ejemplo reciente es Fon, idea del fundador de *Ya.com*, Martin Varsavsky, por el que sus miembros comparten el acceso inalámbrico desde su casa para disfrutar del de otros *foneros* cuando se desplazan. En otras modalidades, los usuarios compran el acceso Fon de otros usuarios o venden el suyo.

Entre las iniciativas públicas, destaca la del Ayuntamiento malagueño de Mijas, que ha dotado de tecnología Wimax (antenas de más alcance que el Wi-Fi) a todo el territorio municipal, y la de las mancomunidades de la comarca de los valles de Benavente (Zamora), que cobra un módico precio a los 66 núcleos de población a los que da servicio.



Tres estudiantes, probando el funcionamiento de una conexión Wi-Fi.

Y ahora, los problemas

La seguridad o la velocidad de conexión son los principales caballos de batalla del Wi-Fi municipal de libre acceso, según la Administración. La iniciativa de San Francisco tiene una conectividad limitada. Pero las amenazas al control hegemónico de las empresas de telecomunicaciones suponen un problema mayor, debido a algunos servicios que podrían socavar el dominio privado de, por ejemplo, la telefonía.

En estos momentos, compañías como Skype comienzan a ofrecer *software* para teléfonos que funcionan con red Wi-Fi y ofrecen llamadas a móviles o fijos por una cuarta o quinta parte del precio que la libre competencia ha fijado en el sector.

Además, el director general para el desarrollo de la Sociedad de la Información, David Cierco, señala que «el sector público como mejor sirve en ocasiones a la ciudadanía no es sustituyendo a las empresas privadas, sino colaborando con ellas». Hasta que llegue esa colaboración, las empresas se escudan en el libre mercado para denunciar las iniciativas municipales que muchos usuarios ven como un derecho que el Estado debería garantizar.

? 4 PREGUNTAS A...

David Cierco

DIR. GRAL. DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

1 ¿Cuál es la prioridad del Ministerio de Industria para el acceso libre a Internet?
Internet es un derecho de los ciudadanos y tratamos de incorporarles a la sociedad de la información, tanto en el hogar como en las empresas.

2 Iniciativas de municipios con Wi-Fi gratuito han sido fulminadas por la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones ¿Con quién está el Ministerio?
La CMT cierra redes muy concretas, se cuentan con los dedos de la mano. Vemos bien que sea la administración local la que se ponga en marcha para crear redes con unas condiciones concretas. De hecho, estamos financiando algunos proyectos.

3 ¿Cuáles son esas condiciones?
Para empezar, no se pueden poner en marcha iniciativas que distorsionen la libre competencia. Tecnológicamente tienes que ser neutral. Lo que se está haciendo en algunos sitios es ofrecer Wi-Fi en espacios públicos donde el sector privado no lo hace.

4 No hay casos como el de San Francisco en España...
Convergemos a la misma velocidad que EE UU, pero iniciativas como la de San Francisco dependen en gran medida del sector privado. Quizá ellos no vean la rentabilidad por el momento.

VIRUS disfrazados DE PERSONAJES POPULARES

Condoleezza Rice y Fidel Castro sustituyen a Paris Hilton o la palabra sexo en los correos infectados

Los personajes de actualidad están sustituyendo a los asuntos sobre sexo en los correos electrónicos que contienen virus. Esta nueva cadena, que comenzó con un *e-mail* en el que se anunciaba la muerte de Fidel Castro y de Chávez, ha mutado hasta llegar a anunciar el inicio de la tercera guerra mundial.

El objetivo de estos memensajes es conseguir que los usuarios abran el archivo adjunto, que trae consigo un troyano que otorga el control remoto del ordenador infectado a otra persona.

Las noticias de actualidad han sustituido a la viagra, Paris Hilton, sexo o «mira mis fotos desnuda» como asuntos de estos correos. En los últimos días, «Hugo Chávez ha muerto» o «Fidel Castro ha muerto» se han convertido en reclamos para la propagación de estos virus.

Pero éstos no son los únicos personajes mediáticos elegidos. «Sadam Hussein está vivo» o «Sadam Hussein está sano y salvo» son otros de los asuntos preferidos por los *crackers*. Vladimir Putin también ha fallecido en miles de correos electrónicos.

Además, hay correos que anuncian que China o Rusia están atacando satélites estadounidenses o que se está produciendo el primer ataque terrorista con armas nucleares. En un nivel más cercano, pero igual de surrealista, otros mensajes aseguran que Condoleezza Rice y Angela Merkel han llegado a las manos en un duro enfrentamiento.

Paris Hilton, Condoleezza Rice, Angela Merkel y Fidel Castro, cuatro personajes utilizados como reclamo en los correos electrónicos. ARCHIVO

> **Hay correos que** anuncian que China o Rusia están atacando satélites de Estados Unidos, incluso que comienza la tercera guerra mundial

En continuo cambio

La Asociación de Internautas advierte de que este tipo de correos electrónicos está cambiando de forma permanente, por lo que, más que prestar atención a un determinado asunto relacionado con estos personajes, recomiendan no abrir ningún archivo adjunto de cualquier correo que pueda resultar sospechoso a primera vista. B. SALVATIERRA

blogs20



BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Cinco minutos a oscuras

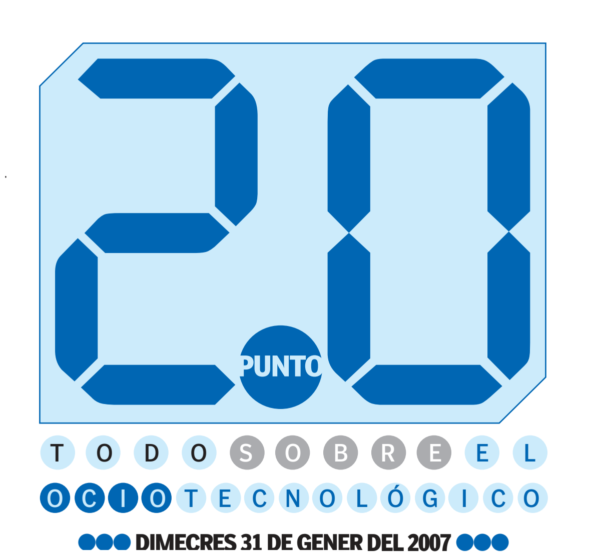
El grupo ecologista francés Alianza por el Planeta ha lanzado una original propuesta que trata de concienciar sobre el cambio climático. Para ello han convocado un apagón masivo el día 1 de febrero de 19.55 a 20 horas. Quizá te haya llegado un correo electrónico en el que se te informa de la convocatoria, aunque esta asociación también ha incluido los detalles de la movilización en su página web.

La situación en la que nos encontramos debería ser lo suficientemente preocupante para que se adopten medidas de forma urgente, y no sólo a través de la creación de un real decreto sobre eficiencia energética en edificios de nueva construcción y rehabilitados a partir de este año, sino también en un plan personal de ahorro energético.

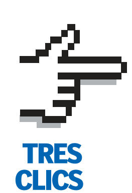
> **El objetivo** *es la concienciación y mostrar a los políticos la preocupación por el derroche energético*

Seguramente el apagón no servirá de nada. De hecho, el objetivo principal es la concienciación y mostrar a los políticos que sus ciudadanos están preocupados por el derroche energético, algo que ellos no suelen demostrar. Puede que algunos secunden la convocatoria y después no apliquen medidas en su propio hogar para el ahorro energético. Pero por si sirve de algo, yo voy a hacerlo. Sería bello y a la vez terrorífico ver cómo todas las ciudades de mundo se apagan. Puede ser una breve simulación de lo que no está muy lejos si seguimos por este camino.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



TODO SOBRE OCIO TECNOLÓGICO



TRES CLICS

A toda máquina

El mundo ferroviario tiene también su sitio en la Red. Historia, curiosidades y una completa base de los modelos más interesantes.

www.todotrenes.com



Un pie en el futuro

Un análisis sencillo, a modo de *blog*, del mundo tecnológico. Con atención a la moda, la cultura, el ocio o el deporte.

www.clipset.net



Mundo solidario

Amnistía Internacional recoge en su web sus iniciativas más relevantes, como la campaña por el cierre de Guantánamo.

www.es.amnesty.org



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

UNA FAMILIA DE LO MÁS atípica

Los **dibujos para adultos** están de moda también fuera de la tele. 'Padre de familia' ya tiene su juego

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Series de animación como *Los Simpsons, Shin Chan* o *Futurama* han provocado un antes y un después en la forma en la que los niños se acercan a los dibujos animados. Adorados por los hijos y temidos por sus padres, este tipo de contenidos causan furor en millones de hogares.

Tanto la peculiar familia Simpson como el grosero Shin Chan han hecho a los padres plantearse que no todos los dibujos animados están recomendados para todas las edades. *Padre de familia* ha sido el último en apuntarse a esta corriente y, como suele suceder, no ha tardado en tener su propio videojuego. Se trata, si cabe, de una serie aún más descarada que las anteriores, todo un terremoto encabezado por un padre más bien tontorrón, Peter Griffin; un hijo tiránico obsesionado con dominar el mundo, Stewie, y un perro que habla, lee el periódico y bebe martinis.

Un perro que habla, un padre tontorrón y un hijo tiránico son los personajes principales del juego

Éstos serán los tres personajes que toman la iniciativa en el videojuego, ya que, aunque también aparecerán otros, no se podrá jugar con ellos. MacFarlane, el creador de la serie, ha colaborado a la hora de trasladar el humor satírico e irreverente al videojuego, un título de acción y plataformas que se mantiene fiel a la estética de la serie gracias al *cel-shading* (técnica que imita el dibujo a mano).

Si las situaciones absurdas se repiten continuamente en la serie, en el videojuego adquieren la categoría de protagonistas. Con 22 niveles, se divide en tres historias frenéticas y humorísticas, cada una de ellas centrada en los personajes mencionados, que no tienen nada en común.

El mayor defecto del juego quizá está heredado de la serie: mientras que está catalogado para mayores de 18 años debido a algunos de sus contenidos, a cambio resulta demasiado sencillo y poco elaborado, algo que puede echar para atrás al público adulto. Aun así, es recomendable para los incondicionales del humor corrosivo de la serie.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **2K Games** ● PLATAFORMAS: **PS2 y PSP** ● PRECIO: **39,99 y 29,99 euros** ● EDAD: **A partir de 18** ● WEB: ***www.familyguy.com***

OTRAS NOVEDADES

'STARFOX COMMAND'. Nacido en 1993 para Super Nintendo, es una actualización del zorro con más aptitudes para la aviación de todos los tiempos. El protagonista tendrá que defender su sistema planetario de una invasión masiva, para lo que tendrá que desarrollar técnicas y diseñar planes de batalla. **Nintendo DS; +7; 39,95 €.**

'SUPREME COMMANDER'. Tras mil años de guerra, se busca a un comandante supremo que se ponga a la cabeza de un ejército y consiga establecer el orden. Las posibilidades de estrategia, gestión, movimiento y control de dos escenarios a la vez son algunos de sus elementos más destacados. **PC; +12; 49,95 €.**

LA ZONA CRíTICA
VIDEO-JUEGOS
LARA FISHER

Aventura espacial

Un abducido que debe volver a casa antes de la cena centra la demencial historia de 'Contact' para DS.

Contact es un juego con una historia surrealista que se ve salpicada continuamente por toques de humor. Adquirimos el papel de Terry, un joven que, en cierta forma, ha sido abducido y que debe recoger fuentes de energía para ayudar así a un científico loco y a su perro a recuperar su nave. A lo largo de la aventura el protagonista visitará numerosos escenarios, además de encontrar a peculiares enemigos que tratarán de interferir en su destino (y en el nuestro). Todo ello en un ambiente colorista que consigue estar a la altura de los juegos con mejores gráficos de la portátil de Nintendo. *Contact* es uno de esos juegos de calidad que difícilmente se convertirá en un superventas. Aun así, la originalidad de su argumento lo convierte en uno de los títulos de rol más interesantes del momento. Con una jugabilidad intuitiva, explotando la doble pantalla y con un argumento original se puede convencer a más de uno.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Age of Mythology The Titans Gold' (PC). **2** 'World of Warcraft: The Burning Crusade' (PC). **3** 'World of Warcraft', tarjeta prepago (PC). **4** 'Age of Empires', edición coleccionistas (PC). **5** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **6** 'The Warriors' (PS2). **7** 'Nintendogs: Dálmata y compañía' (PS2). **8** 'Donkey Konga' (GC). **9** 'World of Warcraft', castellano (PC). **10** 'Devil May Cry 3', edición especial (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

LLEGAN LAS **MINI-APLICACIONES**

GRATIS Y SIEMPRE A MANO

Pequeñas, sencillas y completamente gráficas, estas útiles herramientas nos ofrecen grandes prestaciones sin que tengamos que echar mano de otros programas. Lo mejor: son gratis y están siempre cerca en el escritorio.

Tener un escritorio completamente visual y con utilidades siempre a mano es uno de los objetivos que persiguen los *widgets*. Estas pequeñas aplicaciones, conocidas en los ordenadores Apple y popularizadas ahora bajo el amparo de Yahoo! y Microsoft, se acoplan como un módulo en el escritorio y nos permiten tener información actualizada en tiempo real y siempre al alcance con un solo clic. Así, podemos tener presente un calendario, un reloj, el tiempo, una calculadora, controles multimedia y muchos módulos más, siempre mientras trabajamos o navegamos. Además, todas estas informaciones pueden ser configuradas de forma personal. Lo mejor de los *widgets* es que cualquiera puede programarlos y ponerlos a disposición de los usuarios a través de Internet, de manera que se multiplican en número día a día.

Yahoo! Widgets.
Yahoo! Weather → Conoce la predicción meteorológica en cualquier parte del mundo. **Stock Ticker →** Toda la información bursátil actualizada casi en tiempo real. Se conecta con la sección de finanzas de Yahoo! y obtiene los últimos datos de forma periódica. **CPU Portal y Memory →** Dos *widgets* te informan cada segundo del rendimiento de tu ordenador y del uso que se le está dando a la memoria.
☛ ***widgets.yahoo.com***

Windows Widgets.
Diccionario RAE → Permite buscar en el diccionario de la Real Academia. **Swatch Internet Time Clock →** Muestra el Internet Time, que indica la hora en la Red, igual en todo el mundo. **Live Mail →** Te avisa cuando tienes nuevo correo.
☛ ***gallery.live.com***

Apple Dashboard Widgets.
Wikipedia Widget → Consulta cualquier artículo en la enciclopedia *on line* gratuita. **iTunes Remote →** Se trata de un control remoto para operar en la herramienta popularizada con los iPod. **Easy eBay →** La información de tus transacciones siempre a punto en tu escritorio.
☛ ***www.dashboardwidgets.com***





INTERNET

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

FOTOS, VÍDEOS Y GRANDES ARCHIVOS **para compartir**

Hay servicios en la Red que permiten enviar **de forma gratuita** cualquier fichero y almacenarlo entre 7 y 45 días

IVÁN GARCÍA

Volvemos de un viaje con cientos de fotos digitales y algún que otro vídeo. Queremos mandárselo a un montón de gente, pero ¿podrá el correo electrónico con ello? Ésta es una de las ocasiones en las que necesitamos compartir un gran volumen de datos y nos vemos en dificultades. El correo no es la herramienta más idónea. Lo suyo sería disponer de un servidor web o, mejor aún, FTP, aunque no sea lo más habitual.

Afortunadamente, hay servicios en la red que permiten compartir archivos (excepto pornografía y contenidos con derechos de autor) de forma gratuita para quien lo sube y para quien lo descarga.

NO TE PIERDAS...

www.megaupload.com/es → Permite almacenar archivos de cualquier tipo, siempre que sean menores de 500 MB. Desde la misma página que se sube el archivo podemos enviar un *e-mail* para avisar a quien queramos, incluyendo una descripción. Accediendo de forma gratuita y anónima, los archivos se almacenarán hasta 21 días desde la última descarga. Los usuarios de pago pueden llegar a guardar los archivos de forma ilimitada, mientras que los que se descarguen algo de forma gratuita sólo pueden bajarse archivos de uno en uno. Es la única página que dispone de toda la información en español.

www.rapidshare.com → Rapidshare almacena los ficheros ilimitadamente, pero de vez en cuando hace limpiezas de sus discos y borra los archivos que no sean de usuarios de pago y no se hayan descargado en 45 días o más. De forma gratuita sólo se pueden bajar los archivos de uno en uno y, además, existe un límite de megabytes por hora. Cuando se supera, hay que esperar para descargar otro archivo.

www.mytempdir.com → Mytempdir es otro servicio gratuito en inglés, algo más limitado que los anteriores. Los ficheros tienen que ser menores de 50 MB y son borrados tras 21 días sin descargas. Su ventaja es que se pueden hacer varias descargas simultáneas de forma gratuita.

www.yousendit.com → Permite subir ficheros de hasta 100 MB, pero limita las descargas de usuarios sin registrar a un máximo de tres en siete días –después se desactiva el enlace a ese fichero–. Incluso los usuarios de pago tienen límite en 100 descargas durante siete días.

www.ultrashare.de → Pese a ser una página alemana, también dispone de la información necesaria en inglés. Limita la descarga de archivos a 50 MB en una hora para los usuarios sin registrar. Los ficheros se borran a los 30 días de la última descarga.

www.filefactory.com → Permite almacenar ficheros de hasta 300 MB sin necesidad de registrarse. Los archivos permanecerán en línea hasta siete días después de la última descarga.

Algunos de los servidores que permiten compartir archivos de forma gratuita.

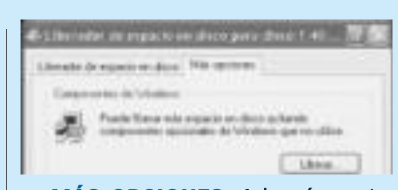
PASO A PASO

RECUPERA EL ESPACIO DE TU DISCO DURO

Cuando nos vamos quedando sin espacio en el disco duro, muchos pensamos que nos hace falta otro para aumentar la capacidad del ordenador. Sin embargo, siguiendo unos sencillos pasos, podemos recuperar muchos megas, e incluso gigas, de capacidad en nuestro actual disco duro.

1 LIBERADOR DE ESPACIO. El sistema operativo Windows dispone de una herramienta que nos ayuda a gestionar el borrado de datos innecesarios en el disco. Para acceder a ella debemos ir a **Inicio, Todos los programas, Accesorios, Herramientas del sistema** y pulsar sobre **Liberador de espacio en disco.**

2 SELECCIÓN DE LA UNIDAD. Se nos pedirá que seleccionemos la unidad de disco sobre la que queremos hacer el borrado de archivos. Seleccionaremos **C:** o la que corresponda, y el sistema analizará la unidad para determinar qué archivos pueden ser eliminados, sin afectar al funcionamiento normal del PC.



3 MÁS OPCIONES. Además, este programa ofrece también la posibilidad de desinstalar de forma directa programas, componentes de Windows o borrar los diferentes puntos de restauración del sistema.

4 DESINSTALACIÓN DE APLICACIONES. Prácticamente todos los programas que instalamos ofrecen una herramienta añadida para su desinstalación y completo borrado del disco duro. Podemos hacer uso de esta herramienta, que generalmente se encuentra en la misma carpeta que el programa. Sólo hay que pulsar sobre el icono del desinstalador y seguir las instrucciones.

6 AGREGAR O QUITAR PROGRAMAS. El sistema operativo tiene además una herramienta desde la que podemos desinstalar todos los programas que se van registrando como instalados en el PC. Si tenemos Windows, en **Inicio, Panel de control, Agregar o quitar programas,** accederemos a una ventana donde están registrados todos los programas instalados en el sistema. Sólo con pulsar sobre cualquiera de ellos iniciaremos la desinstalación.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Así me voy sólo un día de 'botellón' en vez de irme dos...»

Ocho institutos de Alicante han instalado varias consolas Wii para atraer a los jóvenes. Pretenden que sea una alternativa de ocio para la noche de los viernes.

¡Mola! Yo quiero Wii. Así en vez de irme dos días de *botellón,* me voy sólo uno. ***Ana.***

Y la alternativa es... ¿una consola? Pues vaya porquería. Para pasarlo bien hay que estar con los amigos teniendo una buena conversación o haciendo alguna actividad... pero en grupo. ¿Y por qué no ponen bares de cócteles sin alcohol y a bajo precio? ***Jordi(bin).***

Pues no es mala opción. A ver si otros se dedican a poner también PlayStation 3... ***Javi.***

Anda, ¿pero no habíamos quedado en que los videojuegos eran tan malos malísimos para la juventud? ***Jugón sí, borracho no.***

Si con el Wii te da el punto de desinhibirte y entrar a las pibas, yo quiero. ***Chache Juanlu.***

O sea, que no quedarán borrachos, sino epilépticos. Avanzamos bien... ***Anónimo.***

INTERNET

YouTube está trabajando en un sistema para redistribuir sus ingresos y «recompensar la creatividad» de los usuarios que suben sus propios vídeos.

Puede que YouTube pague cuatro duros por una creatividad audiovisual realizada por un usuario que sube un vídeo, pero... ¿a quién pertenecen los derechos de autor tras hacerlo? En MySpace, si subes una canción a un perfil, te quedas sin ella de forma legal. Si un día subo un vídeo a YouTube y resulta que es un exitazo, me quedo sin *royalties,* porque los derechos de autor son de ellos. ***Ibizarre.***

Puede que ellos se queden con los derechos, pero es la única forma de darte a conocer. Si haces un vídeo bueno, ya harás más. Si no lo subes, nunca te conocerán. Se quedan con su parte, por supuesto, nadie da duros a tres pesetas, pero te dan una oportunidad única. ***Zuaz.***

blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

La extraña estrategia de Sony

Sony anunció la semana pasada lo que todo el mundo decía a voces sin confirmación: que la fecha de salida para su PS3 en Europa sería el 23 de marzo. La auténtica sorpresa provenía de las versiones a la venta. Mientras que en EE UU se puede elegir entre comprar la versión barata y la cara, en Europa, en principio, sólo saldrá la versión cara. El asunto no ha sentado demasiado bien a los usuarios europeos, sobre todo porque no podrán decidir. Cuando salieron dos versiones de Xbox 360, la que más se vendió con diferencia fue la cara. Eso no fue impedimento para ofrecer una alternativa a los usuarios que no querían hacer un desembolso mayor. Teniendo en cuenta el coste de fabricación de la PS3 y del Blu-ray, da la impresión de que Sony quiere recuperar parte de la inversión en el menor tiempo posible. Con esta decisión, parece que sólo quiere hacerlo a costa de los jugadores europeos. Estoy segura a la vez de que la compañía debe tener una estrategia muy clara que se nos escapa. Después de más de un año de Xbox 360 y del éxito de Wii, parece que muy bien le tiene que salir la jugada en Europa. Y ahora nos vienen con ésta...

Mientras que *en EE UU hay dos versiones a la venta, en Europa, en principio, sólo saldrá la cara*



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



T O D O S O B R E E L O C I O T E C N O L Ó G I C O



TRES CLICS

Vamos de premios

Los premios más temidos por la industria *hollywoodiense* en la Red. Los *razzies* premian a las peores películas del año.

www.razzies.com



Gadgets para frikis

Sábanas para solteros (foto), móviles para niños tontos, paraguas antiviento... Los artilugios más raros que se han inventado

www.nopuedocreer.com



Como los animales

Información sobre todas las razas, sus cuidados, consejos de alimentación y características de los animales de compañía.

www.mascotas.com



VIDEOJUEGOS

➤ REPORTAJE ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

MANERAS DE VIVIR EN UNA **realidad** ALTERNATIVA

Además de ser fuente de relaciones sociales, **Second Life** permite realizar todo tipo de transacciones comerciales

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Second Life se ha convertido en una realidad alternativa, un mundo virtual lleno de posibilidades en el que el usuario puede crear un personaje y relacionarse con el resto de personas que también han optado por entrar.

Acceder es tan sencillo como registrarse en *www.secondlife.com*, descargar el programa y tener una conexión de banda ancha. Más de dos millones de personas ya lo han hecho. *Second Life*, que fue creado en 2003 por la empresa estadounidense Linden Lab, no ha dejado de crecer.

Basado en las relaciones personales, destaca además por su actividad comercial. Aunque la moneda oficial de este mundo paralelo son los dólares linden, tienen una equivalencia definida en dólares americanos. Se calcula que el juego mueve alrededor de 600 millones de dólares diarios en transacciones.

Al contrario que en otros mundos virtuales, en éste sí existe la propiedad privada, aunque el usuario no está obligado a realizar ningún gasto.

Una vida paralela

Sin embargo, es lógico que un jugador asiduo quiera tener un buen personaje, ir a la peluquería o estar vestido a la última. Pero, además de ir a fiestas, también puede desear una casa propia, o incluso adquirir un terreno sobre el que construirla.

Su popularidad ha generado todo tipo de iniciativas. Reuters ha optado por abrir una agencia de noticias virtual en el juego, Adidas y Reebok venden ropa y accesorios y se está planificando hacer un *Gran Hermano*.



MIOTRAVIDA.COM.AR



El primer paso en *Second Life* es crear un avatar, como el de la imagen. Se trata del personaje que utilizará el usuario para interactuar con el mundo virtual.

LO QUE HAY QUE SABER

¿Es sólo un juego?

Aunque surgió básicamente como un juego *on line* multijugador, la forma en la que se relacionan los participantes y las actividades económicas que llevan a cabo lo han colocado en un nivel superior. De hecho, la popular web de subastas eBay ha prohibido la venta de objetos virtuales de juegos *on line* como *World of Warcraft*, pero no los de *Second Life*.

Para empezar con buen pie

Cuando uno entra por primera vez, se enfrenta a una lógica desorientación: *SL* es un mundo plagado de opciones. Si el jugador sólo habla castellano. se hace imprescindible darse una vuelta por *secondlifespain*, comunidad de usuarios en español. También *Miotravida.com.ar*, *Infosegundavida.com.ar* y *Mundosecondlife.com* tienen información.

¿Cuánta gente vive en 'Second Life'?

Más de dos millones de personas se han registrado para jugar. Pero eso no implica que *SL* tenga dos millones de jugadores. Según el gurú de Internet Clay Shirky, el 85% de los usuarios que se registran no vuelven a participar. A los motivos técnicos que alegan algunos hay que sumar la dedicación que exigen este tipo de realidades alternativas.

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Magia de bolsillo

'Children of Mana', un juego de rol y aventura para todos los públicos en Nintendo DS

El nuevo juego de rol (JDR) para Nintendo DS invita a un mundo fantástico de guerreros y dragones. Seguro que con estas premisas muchos pensarán: «¡Buf!, otro juego japo de esos raros, llenos de menús que leer...» Pues nada más alejado de la realidad, porque en esta ocasión se ha optado por dejar los puzles y el argumento en un segundo plano para potenciar la acción. El jugador puede elegir entre cuatro posibles personajes que comienzan su aventura en la Aldea Mana. Lo demás



son mazmorras repletas de enemigos en las que los combates son los protagonistas. Eso sí, con poco aprovechamiento de la pantalla táctil, en general. Para hacer más llevadero el periplo existe un modo multijugador para cuatro usuarios. El aspecto técnico es sobresaliente, con gráficos vistosos y escenarios y vídeos que parecen películas de dibujos animados. La banda sonora, también excelente. Todo ello crea un bonito juego al que se puede acceder fácilmente. Pero esta ventaja es, a la vez, su mayor defecto, ya que los expertos se encontrarán con una trama poco profunda y un desarrollo lineal. Algo bastante alejado de los grandes JDR y de los primeros capítulos de la saga *Mana*.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'CSI: Miami'** (PC). 2 **'World of Warcraft' + tarjeta prepago 2 meses** (PC). 3 **'Animal Crossing: Wild World'** (DS). 4 **'Pro Evolution Soccer 6'** (PS2). 5 **'Big Brain Academy'** (DS). 6 **'The Warriors'** (PS2). 7 **'New Super Mario Bros'** (DS). 8 **'World of Warcraft' castellano** (PC). 9 **'Pro Evolution Soccer 6'** (PSP). 10 **'World of Warcraft: The Burning Crusade'** (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

INFORMÁTICA

MÁS INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

ALMACENAR DATOS sin límite

Los discos duros externos tienen un gran éxito, por su rapidez y facilidad de uso

IVÁN GARCÍA

Ya sea para complementar un disco duro interno insuficiente, para hacer una copia de seguridad o para facilitar el intercambio de información, los discos duros externos tienen un enorme éxito entre todo tipo de usuarios, pues reúnen velocidad, facilidad de uso y la comodidad de una instalación y desinstalación instantánea, lo que permite guardar el disco en lugar seguro o reemplazarlo por otro siempre que se quiera.

USB, Firewire y de red

Hay tres tipos de discos duros externos, dependiendo de cómo se conecten al ordenador. Los USB son los más comunes. Deben ser USB 2.0, pues de lo contrario la velocidad de transferencia sería mucho más lenta. Se conectan directamente a cualquier puerto USB del ordenador.

Los Firewire, de velocidad similar, también se conectan de forma directa al ordenador a través de un puerto Firewire, también conocido como i-Link o IEEE-1394. Son menos comunes porque este puerto no es habitual en los PC de sobremesa, aunque casi todos los portátiles y todos los Mac lo incluyen.

Los discos de red, o Ethernet, no se conectan al ordenador, sino directamente a la red local. Esto permite acceder a ellos desde cualquier ordenador de la red, aunque los demás estén apagados.

Los fabricantes sacan a la venta continuamente nuevos modelos de discos duros externos.

CAPACIDAD

El tamaño sí importa

Según el uso que le vayamos a dar, nos interesará más un disco grande, de alta capacidad, o de menor capacidad, pero más pequeño –y también más caro–. Los discos externos de sobremesa utilizan uno o más discos iguales que el que monta el ordenador en su interior (de 3,5 pulgadas). Se pueden encontrar con capacidad de hasta dos terabytes (2.000 gigabytes). En los modelos portátiles hay una gran variedad de modelos, según el diseño de su carcasa y su grado de miniaturización. Los equipos ultraportátiles utilizan discos de una pulgada y hasta 5 GB de capacidad o bien memorias de semiconductor como los PenDrive.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

El Capitán Copyright, un héroe de capa caída

El Capitán Copyright, un superhéroe canadiense creado con la intención de enseñar a los niños a respetar los derechos de autor, ha muerto o, al menos, ha suspendido sus heroicas actividades. Y no ha acabado con él un supervillano, un malvado supercopión, ni tan siquiera el Capitán Copyleft. Nacido con todo tipo de carencias, entre las que se encontraba la falta de consenso, sus propios creadores decidieron revisar su filosofía después del aluvión de críticas recibidas. En el comunicado que se muestra en su página web se indica que han estado revisando los contenidos que se presentan a los niños, plateándose también impartir lecciones sobre la licencia *Creative Commons*. Pero, por el momento, ni unas lecciones ni otras. Como los usuarios supieron ver en su día, la información, actividades y juegos que impartía el Capitán Copyright eran parciales, ocultaba los datos que no interesaban a sus objetivos y, por tanto, estaba condenado al fracaso. Sus creadores argumentan que lo hacen desaparecer porque una sola organización no puede lograr grandes objetivos educativos con este tipo de proyectos, que necesitan de la implicación de todos. Pero da la impresión de que el Capitán y sus creadores se rinden pronto. Su meta era buena, pero la carrera estaba mal planteada desde el origen. Resulta muy difícil establecer un debate cuando se encubren datos y no se le da voz a todas las partes implicadas.



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

PORNO EN 3D

«¿También os ponen cachondos los dibujos animados?»

La productora Priceless Films ha lanzado *Nurse Perverse (La enfermera perversa)*, la primera película pornográfica de animación 3D.

Me parece deprimente el prototipo que han diseñado. No todos son mujeres y hombres con cuerpos esculturales, por mucha película porno que sea... ***Una delgada.***

Y esto, ¿a quién pone? Donde esté una verdadera que se quite la de plástico, incluso las operadas. ***Viva el porno.***

Me parece que la peña no sabe distinguir entre una película y un vídeo de 15 minutos o menos, ni entre una película comercial y un subproducto aficionado. ***Pozi.***

Los tíos sois muy raros, os pone cachondos una muñeca hinchable, los dibujos animados... En fin, *rarros, rarros, rarros...* ***Celia Cruz.***

Esto está muy bien, el pueblo necesita estas diversiones para no pensar y mantenernos idiotizados permanentemente. Lo mejor de todo es que nos creemos muy libres... ¡Ja, ja, ja! ***Don nadie.***

GOOGLE PRESENTLY

Google añadirá una nueva aplicación a su amplio catálogo de herramientas gratuitas *on line* con Google Presently, una utilidad para realizar presentaciones.

Poco a poco, Google se acabará comiendo a Microsoft. Yo confiaría mucho más en un sistema operativo suyo que en otro Windows. Ya veremos qué sale de aquí. ***@Maki del mIRC.***

Lo del navegador ya me parece muy raro, pero con lo del sistema operativo se pasan... ¡Dónde vamos a llegar! ***Asdfsdf.***

Pues no sería la primera hostia que se meten, léase Google Pages o Google Answers. Éstos cada vez se parecen más a Microsoft. ***Blas.***

DESCARGAS

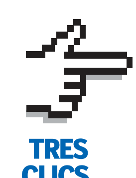
Casi la mitad de los internautas españoles utilizan Internet para descargar películas.

Que pongan los DVD a tres euros y los CD a dos, ya verás cómo nadie se descarga nada. ***Pa listo yo.***

El 50% de los españoles descargan películas por Internet, y el otro 50% o miente o se las compra a los chinos. ***Donpelayo.***

Simplemente ejercemos nuestro derecho a copia privada, no es piratería y es legal. ***Albandy.***

Si pagas canon a los autores, tienes todo el derecho del mundo a bajar cosas, ¿o no? ***Albandy.***



TRES CLICS

Casi humanos

¿Quieres ver a estos *hombrecitos?* Entra en ***http://ocio-on-line.iespana.es/links_a_sitios_curiosos.html*** y pincha en 'fotos curiosas y humorísticas de animales'.



Un nombre oriental

¿Cómo crees que sonaría tu nombre en japonés? Sólo tienes que escribirlo y traducir a golpe de ratón. ***www.portalmix.com/japon/japones.shtml***



Da pena usarlo...

Seguro que nunca has estado en un museo de váteres... Aquí tienes uno. Está en inglés, pero merece la pena. ***www.sulabhtoiletmuseum.org***



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

CÓMO **defenderte** EN LA RED

Software malicioso, usurpación de identidad para acceder a un servicio, 'phishing', robo de ancho de banda... **¿sabes protegerte?**





ILUSTRACIONES: ENEKO

PABLO NIETO

Navegar por Internet no es peligroso si se sabe cómo hacerlo. Sin duda, la Red esconde algunos riesgos y sólo de nosotros depende no caer en ellos. Las amenazas se transforman, pero siempre se basan en un único principio: el desconocimiento. El año 2007 viene acompañado de cantidad de amenazas, según la consultora IDC. Éstas son algunas de las más frecuentes que circulan por Internet y las soluciones que puedes adoptar para evitar daños.

1 USURPACIÓN DE IDENTIDAD. Debemos tener cuidado al elegir una contraseña para los servicios a los que accedemos a través de Internet. Si no lo hacemos, alguien puede usurpar nuestra identidad.

QUÉ HACER

- Evita las contraseñas sencillas, como la fecha de nacimiento y aquellas que sean palabras completas en cualquier idioma. Una buena contraseña debe tener caracteres en mayúsculas, minúsculas y números.
- Emplea contraseñas distintas para los diferentes servicios y cámbialas cada cierto tiempo.
- No envíes tus contraseñas por correo electrónico, programas de mensajería instantánea y otras herramientas de comunicación.

2 'PHISHING'. El usuario recibe un correo electrónico del que parece ser su banco. En él se le pide que introduzca sus claves en una página web incluida en el correo, pero todo se trata de una estafa.

QUÉ HACER

- Jamás se deben facilitar las claves en un *e-mail* ni mediante un formulario o web que ha llegado a través del correo electrónico. En el caso de tener banca *on line*, introducir siempre la dirección URL de la entidad directamente en el navegador.

3 ROBO DE WI-FI. Somos libres de dejar nuestra red Wi-Fi abierta para que cualquier usuario pueda conectarse con nuestro ancho de banda, aunque correremos ciertos riesgos. Si no queremos que otras personas se conecten a través de nuestra red, debemos proteger nuestra conexión.

QUÉ HACER

- Introduce una contraseña de red y de administrador del *router,* así el que no la conozca no podrá conectarse.
- Debes establecer lo que se conoce como un número limitado de dispositivos (ordenadores, móviles, consolas, etc.) que tienen permitido conectarse a la Red.
- Limita el número de ordenadores que pueden conectarse a nuestro ancho de banda (DHCP). Para ello es necesario determinar el intervalo de direcciones IP disponible.

4 SOFTWARE MALICIOSO. Incluye todo tipo de virus, troyanos o *spyware.* Algunos sólo tienen intención de dañar los datos del ordenador, mientras que otros tratan de obtener información personal que haya en él.

QUÉ HACER

- Cada uno de estos tipos de *malware* requiere de una protección específica. Es posible encontrar herramientas de prevención contra el *spyware* muy buenas y gratuitas, aunque para instalar un sistema completo que nos proteja de todo tipo de riesgos habrá que recurrir a una herramienta de pago.
- Antes de comprar, es recomendable descargar las versiones de evaluación de este tipo de programas. De esta forma podremos decidir cuál es el que más se adapta a nuestras necesidades.

blogs20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Participar es la clave

Las páginas que triunfan en la Red no son las más complejas ni las que más medios invierten. Tampoco las mejor diseñadas, ni las más sencillas, aunque estos factores contribuyen a su aceptación. Por supuesto, con muchos medios se hacen más y mejores servicios, pero eso no lo es todo. Las páginas que están arrasando ahora mismo en Internet son aquellas en las que el usuario tiene algo que decir o hacer, aquellas en las que puede de alguna forma expresar su opinión, ya sea a través de imágenes, vídeos, comentarios o todo ello. Los expertos hablan de YouTube como la excepción que confirma la regla: la ahora compañía de Google tiene un buen diseño, sencillo y ágil, pero en su opinión no son éstos los elementos



que han propiciado el éxito. Las grandes compañías empiezan a ser conscientes de la necesidad de contar con la experiencia de los usuarios si quieren crear servicios más atractivos. La clave es la participación del navegante. El conocido como «componente social de los productos» adquiere en Internet una importancia vital. No en vano, Google tiene un equipo de 50 personas (y suele contratar adicionalmente a estudiantes) para estudiar la forma en la que los usuarios se relacionan con sus servicios.

SIGUE ESTE 'BLOG' EN www.20minutos.es

MENSAJERÍA

CORREO Y CHAT, DOS **en uno**

Yahoo sigue los pasos de Gmail al integrar ambos servicios

Los usuarios de la versión beta del correo Yahoo! ya pueden chatear en tiempo real a través de Yahoo! Messenger. El lanzamiento de esta nueva funcionalidad estará disponible para todos los usuarios a lo largo de los próximos meses.

Aunque en principio el alta de este servicio estaba planificado para más adelante, Yahoo! ha decidido acelerar esta iniciativa, siguiendo los pasos de Gmail,



Un pantallazo de la versión con los dos servicios integrados.

que ya unió el servicio de correo electrónico con la mensajería instantánea en su chat integrado.

Cada conversación se realiza dentro de una pestaña, integrada en el interfaz de la versión beta, lo que posibilita chatear con varios amigos de forma simultánea, sin tener que salir del correo electrónico.

Además, el usuario puede decidir si quiere que sus contactos vean que está en línea y con disponibilidad para intercambiar mensajes en tiempo real.

Nuevas posibilidades

La versión beta de correo Yahoo! ofrece también la posibilidad de arrastrar y soltar para organizar las bandejas, la previsualización de los mensajes, un calendario integrado y un lector RSS.

Como ya ocurría con la herramienta clásica de correo electrónico de Yahoo!, esta nueva versión es un servicio gratuito, accesible desde el navegador y desde cualquier ordenador conectado a Internet. Además no requiere descargar ningún software adicional. **S. RUEDA**



CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

GESTIÓN DE **DESGARGAS**

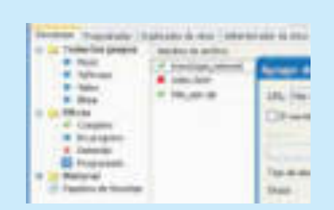
ACELERA LOS RECURSOS

Aunque la mayor parte de los usuarios de Internet disponen de ADSL con una velocidad bastante aceptable, dependiendo de los programas que se utilicen o de los ordenadores que naveguen simultáneamente, las descargas puede ralentizarse o no descargarse de acuerdo a nuestras prioridades.

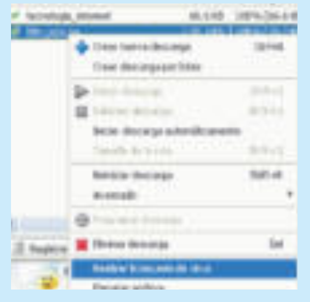
FREE DOWNLOAD MANAGER. Está considerado como uno de los mejores gestores de descargas a la vez que un acelerador. Es gratuito y, aunque está en inglés, en su página web se puede conseguir un archivo que lo traduce al castellano. Para ello, descargaremos el archivo correspondiente a ese idioma de la web *(spn.lng)*. La traducción será tan sencilla como copiar ese archivo (después de haberlo descomprimido) en la ruta C:\Archivos de programa\Free Download Manager\Language y eliminar el correspondiente al inglés *(eng.lng)*.



Aunque realmente no modifica la configuración de la conexión a Internet, permite especificar qué velocidad se desea para cada una de las descargas que se realizan, programar una hora para que comiencen a realizarse, así como establecer prioridades entre ellas.



En la parte izquierda del programa se muestran cada una de las carpetas en las que se van a almacenar las descargas seleccionadas. Dichas carpetas aparecen divididas en Música, Software, Vídeo y Otro tipo de contenido. Debajo, el programa indica el estado en el que se encuentran cada uno de los procesos de descarga, si han sido completados, si se encuentran detenidos o en progreso y si han sido programados para empezar a una hora concreta. Si, por cualquier causa, la conexión a Internet se corta, también es posible retomar la descarga en el momento en el que ésta se interrumpió. Cada vez que se complete una descarga aparecerá un globo en la parte inferior derecha de la pantalla que indica que el archivo se ha completado.



Al maximizar el programa y por si tenemos alguna duda sobre la existencia de virus o códigos maliciosos en los archivos que hemos descargado, se puede analizar su contenido desde la propia aplicación.

www.freedownloadmanager.org

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

MINIJUEGOS EN LA NUEVA generación

Velocidad y sencillez son las armas principales de una forma de diversión que **no pasa de moda**

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Los minijuegos son ese tipo de entretenimiento que es capaz de sobrevivir de forma independiente a los avances del apartado gráfico de las consolas; pese a que estos juegos breves se asocian de forma equivocada a máquinas que no pueden dar más de sí en el apartado técnico.

Todas las consolas, incluso las más avanzadas, cuentan con lo que está considerado como un valor seguro: los juegos sencillos, que, en el fondo, son herederos de títulos como *Tetris*, *Pac-Man*, *Space Invaders* o *Pong*, aunque han adaptado su aspecto a los nuevos tiempos.

La segunda entrega de *Fuzion Frenzy 2* es una prueba de ello. Con una ambientación futurista, incluye 40 minijuegos y la posibilidad de que el jugador diseñe sus propios torneos con ellos. Eligiendo uno de los personajes disponibles, el jugador puede empezar a disputar distintas pruebas en los distintos planetas: jugar al *curling*, encestar, disparar bolas de luz, etc.

No es la primera vez que la consola de Microsoft se acerca a los minijuegos. Además de los títulos que se agruparon en el lanzamiento de Xbox Live Arcade y de la primera entrega de *Fuzion Frenzy*, una de las funciones más llamativas del servicio de conexión a Internet de la consola es la posibilidad de descargarse minijuegos, como *Galaga*, *Defender* o *Paper Boy*.



FICHA TÉCNICA
DESARROLLADOR: **Hudson** ● PLATAFORMAS: **Xbox 360** ● PRECIO: **39,99 euros** ● EDAD: **+7** ● WEB: ***www.xbox.com/es-ES***

Fuzion Frenzy 2 mezcla los minijuegos clásicos con un depurado aspecto visual. El resultado son estos coloridos escenarios.

Como en los recreativos

***Actionloop* es otro de esos juegos nacidos a la sombra de un clásico, aunque esta vez en el sentido más estricto. Con el histórico título de máquinas recreativas *Bust a Move* como precedente, el fin es sencillo: unir las bolas con otras del mismo color lo más rápido posible. No es tan fácil como parece: hay que utilizar el puntero de la consola para dirigirlas.**

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS — LARA FISHER

Un secreto no resuelto

'Tenchu: Dark Secret' regresa con buenas intenciones pero resultados irregulares

Tenchu es una saga histórica, de esas en las que cada título levanta mucha expectación antes de su lanzamiento. *Dark Secret* es una entrega continuista que sigue el argumento del genial *Birth of the Stealth Assasins*, pero que no está a su altura en varios aspectos. Con más de 40 misiones, este título de acción mete al jugador en la piel de un ninja que debe sofocar un levantamiento a la vez que salva la vida de una princesa. La aportación más interesante, y la que más gustará a sus incondicionales, son los elementos tácticos, imprescindibles en el juego. Así, será necesario observar el comportamiento de los enemigos y actuar con sigilo para poder acabar con ellos. A cambio, estamos frente a un juego cuyos gráficos no están a la altura de las posibilidades que ya hemos visto en otros lanzamiento de Nintendo DS. La cámara no permitirá al jugador apreciar, en ocasiones, la acción con detalle, algo que puede resultar muy frustrante. *Dark Secret* corre el riesgo de pasar de puntillas por los lanzamientos de DS si sus fans no lo remedian.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Heroes of Might & Magic Colección' (PC). **2** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **3** 'New Super Mario Bros' (DS). **4** 'World of Warcraft' - tarjeta prepago 2 meses. (PC). **5** 'Animal Crossing: Wild World' (DS). **6** 'Metal Gear Solid 3' (edición limitada caja metálica). (PS2). **7** 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' (PS2). **8** 'The Warriors' (PS2). **9** 'CSI: Miami' (PC). **10** 'Tekken 5' (platinum) (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGÍA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«¡Que no la quiten, por favor! ¿Qué haría yo sin Wikipedia?»

La directora de la Wikimedia Foundation ha advertido de que la Wikipedia podría desaparecer porque la fundación sólo dispone de fondos para mantener la enciclopedia durante cuatro meses más.

¿Y en qué se los gastan? Porque la gente que escribe lo hace gratis y el ancho de banda no es tan caro... ***Trocotronic.***

¡Noooooo! ¡Mi Wikipedia, no, que no la quiten, por favor! ¿Qué haría yo sin ella? Es genial. ***Traductora.***

A mí me parece una forma de llamar la atención para conseguir un patrocinador. ***Ibizarre.***

Tan filántropo que dicen que es Bill Gates, ya se podía tirar el pegote y echar una mano con esto... Aunque conociendo el percal, lo más probable es que la intente comprar y absorber y montar MS Wikipedia, totalmente privada y cerrada. ***Uno.***

Entra en nuestros foros www.20minutos.es

Ésta es una de las mayores tragedias de la información... Wikipedia, mi vieja amiga, me has sido de gran utilidad para mi torpe cabeza y mi entusiasmo de estudio. Espero con todo mi corazón que esto sea una de esas rocas del camino y te recuperes pronto para el bienestar de todos. ***[OH].***

Pues que la cierren, ya abrirán otra. ¿O acaso nos hemos quedado sin MP3 desde que cerraron el Napster? ***Naranjito.***

PIRATERÍA

Un estudio del *Journal of Political Economy* dice que la piratería apenas afecta a las ventas de discos.

¡Ja, ja, ja! Vale, pues ahora me descargaré aún más cosas. ¡Yuhuuu! Anda ya. ¿Qué es esto, psicología inversa? ***Lila.***

Yo solamente compro el original si soy fan del artista y realmente me gusta el disco que ha sacado. Pero si de un cantante me hace gracia una canción, me la bajo y punto. ***Mar1.***

¡Qué guay! Pues hala, todos contentos; los músicos, porque viven mejor que yo por tocar la zambomba un poco, y yo, porque no tengo dinero para comprar discos y así puedo escuchar música gratis. ¡Viva el eMule, qué gran invento! Al responsable deberían de hacerle honoris causa o darle un premio Nobel por ayudas al intelecto del ser humano. ***Emuleitor.***

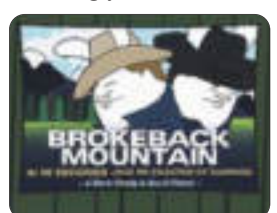




TRES CLICKS

Cine en 30 segundos

Alien, Star Wars, Brokeback Mountain, Casablanca... Todas en dibujos animados y de sólo treinta segundos de duración. ***www.angryalien.com***



La letra entretenida

Curiosidades y rarezas del mundo del lenguaje. El lado más divertido de las letras, con ejemplos prácticos y comentarios. ***www.juegosdepalabras.com***



Muñecos adultos

Si te daba miedo el Baby Fever, no entres en este circuito por los muñecos más siniestros que se han creado. ***www.sinisterdolls.com/adopted.html***



VIDEOJUEGOS

REGRESARON DESDE el más allá

El **héroe de cómic y de película** Johnny Blaze, atrapado en el infierno, tiene que acabar con el mal

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Los desarrolladores de videojuegos tienen muy presente lo que se cuece entre rodaje y taquillazo en la gran pantalla. *Ghost Rider (El motorista fantasma),* basado en una película que acaba de llegar a las salas de cine, es buen ejemplo de una tendencia globalizada que, sin embargo, no siempre se acerca a los resultados esperados. Como también es habitual en el género, tanto el juego como la peli deben su existencia al mundo del cómic.

Ghost Rider es una aventura de acción en tercera persona en la que el jugador maneja a Johnny Blaze, el héroe de las dos ruedas de Marvel, que se encuentra atrapado en el infierno debido a un pacto y tratará de acabar con el mal.

Sin embargo, *El motorista fantasma* lo tiene muy difícil por una cuestión de equilibrio. Por un lado, debe satisfacer a los incondicionales de los cómics manteniéndose fiel a los personajes. Además, el resultado tiene que atraer al que no conoce la historia previa, con unos buenos gráficos y unas aventuras que supongan un reto.

Los aficionados a los cómics y al cine han disfrutado –o sufrido– las correspondientes adaptaciones al videojuego de sus héroes. Los personajes más explotados de Marvel, los pertenecientes a los *X-Men,* han pasado por todo tipo de adaptaciones, tanto de grupo como individuales. Aunque unas han recibido mejores críticas que otras, buena parte de ellas obtuvieron una puntuación tibia, algo para muchos intolerable cuando se cuenta con una licencia tan popular.

Éxito y batacazo

El Superman de DC Comics ha sido tradicionalmente maltratado por la industria del videojuego. Fueron muchos los que pusieron su esperanza en la última entrega *(Superman Returns),* que podía hacer uso de gráficos de nueva generación, aunque el resultado tampoco fue el esperado.

Partir de una licencia llevada al cine con éxito de taquilla no asegura el triunfo del videojuego correspondiente. Los seguidores de determinadas sagas suelen ser precisamente el público más exigente a la hora de recibir una adaptación.

FICHA TÉCNICA



DESARROLLADOR: **2K Games**
PLATAFORMAS: **PS2, PSP, GBA**
PRECIO: **desde 29,99 euros**
EDAD: **A partir de 12 años**
WEB: ***www.2kgames.com/ghostrider***



THE WARRIORS

Acción en la calle

La película *The Warriors* (1979) marcó en su momento un hito, por su forma de acercarse a la violencia callejera. Al contrario que *El motorista fantasma*, que se encuentra de plena actualidad, sólo los aficionados al cine de culto recordarán *The Warriors*, una película plagada de bandas, música y *graffiti*. Son muchos los videojuegos que ya han incorporado este tipo de argumento, por lo que la aportación de *The Warriors* es haber realizado una fiel adaptación de los personajes y las situaciones que ya pudieron verse en el filme. Ambientado en Nueva York y con varios modos de juego, se puede manejar a cada uno de los integrantes de la banda protagonista, mezclando conducción y lucha callejera. Un título nostálgico que también puede jugarse en red.







La Policía del futuro

Con una estética de cómic futurista, 'Crackdown' mezcla elementos de 'GTA' y 'Robocop'

Grand Theft Auto (*GTA*) marcó un antes y un después en los juegos de acción, sobre todo en lo que respecta a la libertad de movimiento. Visto el éxito, son muchos los títulos que han decidido incorporar algunos de los elementos de *GTA* a sus historias, y *Crackdown* para Xbox 360 no es una excepción. A ello se suma un cierto aire de *Robocop*, es decir, de policías modificados genéticamente que tratan de poner orden en la ciudad. Basado en la técnica *cel shading*, que otorga a las imágenes un aspecto de dibujos animados, el juego consigue crear una atmósfera futurista con un acabado prácticamente impecable. Sencillo en cuanto a jugabilidad, el objetivo es bien distinto a *GTA*. En esta ocasión hay que hacer el bien, acabar con el crimen organizado. Para los que gusten de jugar con amigos a través de Internet, el modo cooperativo es de lo más interesante que se ha hecho en la consola de Microsoft, ya que permite compartir la aventura con otra persona y desarrollar estrategias conjuntas.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Rainbow Six Vegas'** (PC). **2** **'World of Warcraft' tarjeta prepago 2 meses** (PC). **3** **'Armed Assault'** (PC). **4** **'Heroes of Might & Magic Colección'** (PC). **5** **'Brain Training'** (DS). **6** **'World of Warcraft' castellano** (PC). **7** **'Buzz': 'El Gran Reto' + 'Buzzer Controllers'** (PS2). **8** **'Animal Crossing: Wild World'** (DS). **9** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007'** (PS2). **10** **'Mario Slam Basketball'** (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.20minutos.es**

PROGRAMAS 'ILEGALES'

«Si algo no se puede piratear, no triunfa»

Casi la mitad de los programas instalados en los ordenadores españoles «son ilegales», según la Business Software Alliance. Cada año se venden en España 100.000 copias ilegales de Windows. Microsoft ha presentado su plan antipiratería.

¿Sólo la mitad? Me parece a mí que han contado mal. *Que paguen los cerveceros.*

O sea, que más de la mitad tenemos Linux. ***Barbanegra.***

Es el mejor momento para invitar a los usuarios a hacer uso del *software* libre o GNU/Linux. Yo estoy tranquilo con mi *ubuntu* y *beryl* y por esto no pueden demandarme. Linux es legal. *Jaquez.*

Está demostrado que si tu producto no se puede piratear, no triunfa. El ejemplo más claro fue el de la PlayStation frente a la Nintendo. Si Windows no fuera pirateado, la mayoría no lo tendría en su casa. ***Golfo.***

W

Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

COCHE SIN CONDUCTOR

El coche capaz de conducir sin intervención humana, gracias a la inteligencia artificial, podría estar listo en 2030. Aunque existen ya prototipos que reaccionan ante determinadas circunstancias, el verdadero mérito sería que el coche fuese capaz de anticiparse a ellas.

En poco tiempo, películas como *Terminator* serán realidad (si antes no nos extinguimos nosotros mismos por nuestro propios méritos). *Aunque no tenga un BMW.*

¿Para cuándo el coche que se paga solo? ***Julius.***

Lo que tienen que hacer es investigar nuevos carburantes y que no tengamos que seguir dependiendo del petróleo. *Egabrense.*

Ante la escasez de inteligencia humana, el futuro pertenece a la inteligencia artificial. *Caballo ganador.*

Qué jugarreta le han hecho a BMW. Ahora ya no podrán decir aquello de «¿te gusta conducir?». ***LaChica.***



PASO A PASO

VARIOS USUARIOS PARA UN SOLO ORDENADOR

Si varias personas utilizan el mismo ordenador es probable que acaben teniendo problemas, bien porque una no quiera que vean lo que hace, bien porque deban tener distintos niveles de acceso o, simplemente, porque deseen tener una configuración propia. Lo mejor es crear varias cuentas de usuario.

1 QUIÉN ES EL ADMINISTRADOR. Para crear cuentas de usuario individuales en Windows se debe iniciar la sesión como administrador. Si nunca hemos creado diferentes cuentas; es decir, si sólo hemos instalado el sistema operativo y hemos comenzado a trabajar directamente, somos el administrador de la máquina; por tanto, podemos configurar diferentes niveles de acceso y permisos en función de un nombre de usuario y una contraseña.

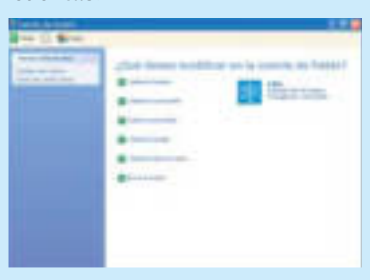
2 DÓNDE CREAR UNA CUENTA. Haz clic en el botón **Inicio** y pulsa sobre **Panel de control.** A continuación busca el icono **Cuentas**



de usuario. Se mostrarán tres opciones: Cambiar una cuenta, Crear una cuenta nueva y Cambiar la forma en la que los usuarios inician y cierran sesión.

3 CÓMO CREARLA. Selecciona **Crear una cuenta nueva** e introduce un nombre. Éste se mostrará siempre en la pantalla de bienvenida y en el menú de Inicio. A continuación, elige el tipo de cuenta que quieres crear: para el administrador del equipo (acceso total) o con funciones y acceso parcial. Pincha sobre la opción **Limitada** y después sobre **Crear cuenta.**

4 ASIGNAR UNA CONTRASEÑA. Para modificar las especificaciones de la cuenta creada, en la ventana **Cuentas de usuario** pulsa sobre **Cambiar una cuenta.** Si hemos creado más de una, habrá que seleccionar aquella en la que vamos a crear la contraseña. Aparecerá una nueva ventana donde tendrás que especificar la clave. Una vez hecho, pulsa sobre **Crear contraseña.** Es recomendable que cada cuenta tenga su propia contraseña, pero hay que tener presente que el administrador podrá acceder a todos los archivos aunque no conozca las claves de las cuentas.



INTERNET

➤ TODA LA INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

SELECCIONA TU correo gratuito

Permiten mandar 'mails' desde cualquier parte del mundo. Todos **parecen iguales,** pero no lo son

PABLO NIETO

En Internet se pueden encontrar miles de páginas que ofrecen correo web (o *webmail)* de forma gratuita. En principio, todos los servicios de correo parecen iguales, pero hay muchas diferencias entre ellos, como la capacidad de almacenamiento o los servicios añadidos de tener un *antispam,* la posibilidad de recibir otras cuentas en él, recibir en el correo las noticias de los medios de comunicación que se elijan (RSS), etc.

Tener un correo web asegura poder enviar un *mail* desde cualquier parte del mundo teniendo tan sólo una conexión a Internet.

PROS Y CONTRAS DE LOS TRES SERVICIOS CON MÁS USUARIOS

	Gmail	Yahoo! España Correo	msn Hotmail
CAPACIDAD	2.8 GB	1 GB	1GB
LECTOR RSS	Sí	Sí	No
ORGANIZACIÓN	Etiquetas	Carpetas	Carpetas
REENVÍO AUTOMÁTICO DE MENSAJES	Sí	Sí, pero de pago	No
BÚSQUEDA	En correos y sus archivos adjuntos	En correos y sus archivos adjuntos	Sólo en los correos

LOS MÁS UTILIZADOS

Correo Yahoo ➔ Es el *webmail* más utilizado en todo el mundo, con unos 250 millones de usuarios. Actualmente ofrece 1 GB. Hace relativamente poco rediseñó su interfaz y ahora puede verse con una imagen similar a la de Outlook, algo que también ha incorporado Hotmail. Al igual que Google, permite configurar su servicio de mensajería instantánea dentro de la ventana del correo, por lo que no es necesario descargar un programa adicional para chatear con los contactos. Los usuarios más experimentados valoran muy positivamente el hecho de que integre lector de RSS desde hace tiempo. *http://mail.yahoo.es*

Windows Live Hotmail ➔ Se encuentra cambiando de denominación, de MSN Hotmail a Windows Live Hotmail, y va a incluir más servicios, como la ampliación a 2 GB. Con unos 228 millones de clientes, sus detractores lo acusan de ser lento, aunque está muy extendido gracias al servicio de mensajería instantánea de Microsoft. Al igual que Google y Yahoo, también ofrece herramientas para evitar el *spam* y los virus. Es el que más opciones ofrece para personalizar los correos. *www.hotmail.com*

GMail ➔ Hasta hace unos días era necesario que otro usuario de este servicio de correo nos invitase para poder tener una cuenta en él. Tal vez por ello es el que menor número de usuarios tiene de los tres. No obstante, ahora ya se trata de un correo electrónico abierto y cualquiera puede registrarse. Es el que ofrece mayor capacidad (2,8 GB) y el más sencillo de usar, aunque también es el que menos opciones de configuración de estilo deja en manos del usuario. Una de sus características más valoradas es que permite configurar otras cuentas a través de él, además del uso de etiquetas. *http://mail.google.com*

¿Sabías que...

Al principio se colocaban en un directorio los mensajes y el destinatario tenía que entrar para **mirar si le habían mandado algo?** El primer programa que permitía gestionar mensajes de correo se llamaba RD y **fue inventado en 1971?** El primer jefe de estado que usó el *e-mail* fue la **reina Isabel II de Inglaterra en 1976?** Los precursores de los emoticones **surgieron en 1979?** La firma de abogados Canter and Siegel, en 1994, fue la responsable del primer **mensaje catalogado como *spam*?**

blogs20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

¿Neutrales o no?

La neutralidad de la Red es un viejo tema que por desgracia vuelve a estar de actualidad. Lo que se debate en Estados Unidos es si las compañías de comunicaciones tienen derecho a cobrar un peaje adicional a determinados contenidos de Internet. Pretenden crear una Red de dos velocidades en la que unos temas tengan prioridad sobre otros, dependiendo de si las compañías que los alojan pasan o no por caja. La demanda de los operadores, muy listos ellos, se basa en que proliferan ciertos contenidos que están alterando el tráfico habitual. Aunque, por el momento, este debate está restringido a EE UU, en el caso de que salga adelante la petición de las operadoras es lógico pensar que no tardará en llegar a España. Y no se puede discutir sobre la neutralidad de la Red. Es un derecho, más que para las empresas, para el usuario, que debe poder acceder a todas las páginas con la velocidad que le permita su ancho de banda, sin cortapisas adicionales impuestas por terceros.

El usuario debe *poder acceder a todas las páginas sin cortapisas adicionales*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA



LUMIX DMC-FZ8. La nueva cámara de Panasonic, con 7,2 megapíxeles y un zoom óptico de 12x, incorpora un *joystick* multiuso que simplifica más el funcionamiento del sistema Mega O.I.S. como estabilizador óptico de imagen y el Control ISO Inteligente. 400 €.

LATITUDE ATG D620. Dell lanza al mercado un ordenador portátil, diseñado siguiendo estándares militares de durabilidad, con el objetivo de resistir todo tipo de condiciones adversas. Incorpora un sistema de protección antigolpes del disco duro, un teclado resistente a vertidos... Desde 1.387 €.



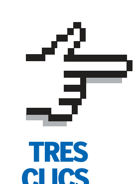


NOKIA N95. Un *multimedia computer* que, además de integrar cámara de 5 megapíxeles, reproducción de vídeo, salida de TV, Internet, banda ancha móvil y conexión WIFI, cuenta con funciones de GPS y Mapas, una aplicación a modo de callejero virtual. 700 € aprox.

STREAMIUM WACS7000. El nuevo centro inalámbrico de Philips se puede conectar a cinco estaciones de audio, combinadas o totalmente sincronizadas funcionando de forma independiente, para disfrutar de la música digital en cualquier lugar de la casa. Además, su disco duro de 80 GB permite almacenar hasta 1.500 CD. 999 €.







TRES CLICS

Publica tu invento

Si te registras en este portal podrás compartir cualquier idea ingeniosa, truco, invento... y conocer la creatividad de otros.
www.aquitusideas.com



Como en casa

Una web dedicada al cuidado de los acuarios, para que tus peces no echen de menos nada de su verdadero hábitat.
www.elencuadre.com



¡Feliz cumpleaños!

Para adultos, para niños, para adolescentes... Cómo preparar un cumpleaños.
www.euroresidentes.com/Diversion/Fiestas_Cumpleanos.htm



VIDEOJUEGOS

EL MUNDO A TRAVÉS DE LA magia

'Dungeon Siege', una de las grandes sagas de rol, da ahora **el salto a las consolas portátiles**

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Dungeon Siege ha sido tradicionalmente una saga de rol para PC. Aunque los críticos llegaron a comparar sus primeras entregas con el videojuego *Diablo*, logró hacerse un hueco propio gracias a las posibilidades gráficas y a una historia compleja que evolucionaba a lo largo de las sucesivas entregas. Con este *Throne of Agony*, las Cruzadas se trasladan por primera vez a una consola, en este caso a la portátil de Sony.

El juego supone una ruptura con títulos anteriores, desarrolla una línea nueva y, como se espera de la adaptación a una consola portátil, se ha suprimido el uso de periféricos para ofrecer un control directo sobre el personaje.

Héroes personalizables

Además, los desarrolladores han optado por aprovechar el bagaje de la saga y, entre los más de 100 monstruos que aparecen en el juego, se han recuperado algunos de otras entregas. Con nuevos personajes personalizables (aunque con menos opciones que otros *Dungeons*), el jugador puede asignarles categorías que determinarán el tipo de héroe en el que se van a convertir. Esos personajes estarán siempre junto con un compañero o mascota que también tendrá poderes especiales y que permitirá superar las fases con mayor o menor dificultad.

Son muchos los usuarios que creen que el salto a las portátiles ha simplificado la historia en exceso, aunque se han mantenido los elementos clásicos: hechizos y habilidades, que se mezclan con todo tipo de armas y vehículos para lograr un juego de rol con elementos de acción.



Los nuevos monstruos se alternan con los clásicos.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **2K Games** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,99 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.2kgames.com/throneofagony***

LA HISTORIA DE UNA SAGA



2002 ***Dungeon Siege.*** Buenos gráficos y un editor para realizar modificaciones en el juego fueron sus principales innovaciones.

2003 ***D. S. - Legends of Aranna.*** Esta expansión traslada la historia a nuevos territorios para resolver un antiguo misterio. Aporta mundos originales para explorar y más criaturas y accesorios.

2005 ***Dungeon Siege II.*** Esta segunda entrega de la saga, ya independiente de las anteriores, traslada a los jugadores a un mundo alejado del anterior, pero



sobre el que también se ciernen amenazas. Los elementos, básicamente, se mantienen con respecto a los otros lanzamientos: acero y magia para devolver la paz.

2006 ***D. S. II - Broken Sword.*** Esta expansión de la segunda parte continúa la historia previa ampliándola con nuevos objetos y héroes,



aunque lo más llamativo fue el sistema de desarrollo de personajes.

2006 ***D. S. II - Deluxe.*** Se limitó a recopilar los títulos ya lanzados, añadiendo varios



objetos coleccionables y un vídeo sobre *Cómo se hizo.*

2007 ***D. S. - Throne of Agony.*** Incorpora la opción multijugador, aunque sólo permite jugar en red de forma local, no a través de Internet.



Otra vida, otro mundo

Hay muchos y muy buenos juegos de estrategia, pero sólo unos cuantos consiguen innovar

Supreme Commander supone el regreso a la acción de Chris Taylor, una de las cabezas pensantes más destacadas de los videojuegos. Este título de estrategia en tiempo real traslada al jugador a un mundo futurista con distintas civilizaciones que luchan por hacerse con el poder. El argumento, en realidad, es mucho más complejo, ya que, además de unos gráficos impecables y una banda sonora del compositor que hizo lo propio para Oblivion, sus desarrolladores se han preocupado de crear una historia plagada de detalles, que no pasarán por alto los más experimentados. *Supreme Commander* no es fácil de jugar, incluso para los asiduos a la estrategia. Con varios modos de juego y niveles, introduce un gran número de elementos innovadores: un *zoom* para controlar las batallas desde fuera de la órbita terrestre; poder utilizar dos pantallas al mismo tiempo para observar varios lugares a la vez; y el hecho de poder dar instrucciones complejas y decidir cuándo deben cumplirse.

LOS MÁS VENDIDOS*. 1 **'Final Fantasy XII'** (PS2). 2 **'Brain Training** (DS). 3 **'Rainbow Six Vegas'** (PC). 4 **'Crackdown'** (XBox 360). 5 **'World of Warcraft - Tarjeta Prepago 2 Meses'** (PC). 6 **'Rise of Nations Gold Edition'** (PC). 7 **'Mario Slam Basketball'** (DS). 8 **'World of Warcraft Castellano'** (PC). 9 **'Animal Crossing: Wild World'** (DS). 10 **'The Legend of Zelda: Twilight Princess'** (Wii).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGÍA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

LAVADORA A PEDALES

«Eso, y que pedalee mi marido»

Internet se ha convertido en el mejor aliado de las energías renovables. Empresas, organizaciones ecologistas y particulares preocupados por el medio ambiente han encontrado en la Red el principal medio para la concienciación social. La lavadora a pedales, los bolsos de energía solar y los cargadores manuales para los móviles son algunas de las propuestas.

Haces deporte y encima ahorras luz. A la ruina las eléctricas, las pastillas para el colesterol y la ansiedad. *Identifícate.*

Sí... ya salvaron al mundo con semejante lavadora... Menos mal, ahora habrá menos hambre y mejor salud. *Mala-Idea.*

Pues algo parecido a eso se hacía antiguamente. Con la llegada de la electricidad llegó la lavadora y si la gente se fue a eso es porque era mucho mas cómodo. Esta idea la veo más un paso atrás que uno adelante. *Lolo17.*

Si van a pedalear los hombres, me apunto. Yo ya voy al gimnasio tres días por semana, así que pedalee mi marido, que le va a venir muy bien. *María.*

W *Entra en nuestros foros* **www.20minutos.es**

INTERNET

Sólo un 39% de hogares españoles acceden a Internet. La media europea alcanza un 52%.

Parece que tener Internet es la panacea universal, ¿en cuántos hogares españoles se lee un libro al año? *Rata de biblioteca.*

Los precios son altos, la conexión, mala... y luego está el factor gente: este país siempre ha estado plagado de ignorantes. Eso de las nuevas tecnologías no va con 'Ejpañññña'. *Normal.*

Sólo un 39% de los hogares españoles, frente al 52% de los europeos. Europa termina en los Pirineos. *Simon.*

Es raro que tanta gente no tenga Internet, si es tecnología. Con lo que nos gustan los teléfonos móviles, los iPod, las agendas electrónicas, los GPS, las teles de plasma... que parece que lo regalasen. *La tecnología nos hace libres.*

PASO A PASO

REVELADO DE FOTOS A TRAVÉS DE INTERNET

Comienzan a popularizarse los servicios de revelado de fotografías a través de Internet. Kodak crea álbumes impresos, camisetas, cuadros, tazas, posavasos y decenas de artículos de regalo. Pero, además, existen diferentes empresas que ofrecen servicios similares, como *Fotoprix.com*, *Mypix.com* o *Myphotofun.es*

1 REGISTRO. Lo primero es entrar en *www.kodakgallery.com*, nos registramos como usuario pulsando sobre el enlace **Regístrese ahora.** Recibiremos de regalo la posibilidad de imprimir 20 fotografías.

2 IDENTIFICACIÓN. Hay que pulsar sobre el enlace **Inicie sesión** e introducir nuestra dirección de correo electrónico y la contraseña.

3 CARGAR FOTOS. Así es como llegamos a la interfaz de gestión de la galería, donde podremos cargar las fotografías. Para hacerlo tendremos que crear diferentes álbumes, pulsando sobre el botón **Cargar fotos.** Se abrirá un pequeño formulario para crear el primero. Una vez le hayamos dado un nombre y una descripción, podremos comenzar a seleccionar las imágenes que queremos que formen parte de este álbum. Examinaremos nuestro disco duro en busca de las fotografías y, una vez seleccionadas, pulsaremos sobre el botón **Comenzar a cargar** para que pasen a nuestra galería *on line.* Esta operación puede tardar varios minutos, en función del tamaño de las imágenes y la velocidad de nuestra conexión. En la actualidad, Kodak ofrece un espacio ilimitado para compartir imágenes.



4 CONFECCIÓN DEL PEDIDO. Cuando estén cargadas, podemos comenzar a realizar nuestro pedido o diferentes tareas, como editar las imágenes, compartirlas o gestionar los álbumes. En este caso, queremos encargar un álbum impreso con tapas de tela para que nos lo envíen por correo. Iremos a la **Tienda** y desde allí seleccionaremos el producto que queremos adquirir entre todos los que nos ofrece la galería. Seleccionaremos el **Mini libro de fotos** y después la carpeta donde hemos cargado las fotos, ordenándolas. Podremos revisar el álbum de forma virtual para ver cómo va a ser el resultado final y le pondremos un título. En este momento es cuando nos indicarán las características del producto, el tipo de papel, las dimensiones de las fotos, el número de páginas y el precio (7,95 euros).

5 ENVÍO. Una vez confeccionado el álbum y confirmado, tendremos que indicar nuestra dirección para que el sistema pueda calcular los gastos de envío. En el ejemplo anterior, 1,99 euros. Una vez que hayamos pasado por caja habremos finalizado el pedido y, en función del artículo que hayamos solicitado, tardará de 2 a 10 días en llegar a la dirección que hayamos indicado.

INTERNET

MÁS INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

UN cortafuegos PARA TU PC

Los 'firewall' son la mejor barrera defensiva **para evitar intrusiones** en tu equipo

IVÁN GARCÍA

El simple hecho de tener un ordenador conectado a Internet supone asumir el riesgo de intrusiones. Algunas son simples bromas, pero otras pueden desembocar en el robo de datos personales, como los de acceso a tus cuentas corrientes.

La mayoría de las empresas de seguridad han ido convirtiendo sus herramientas antivirus en amplias *suites* de seguridad que incluyen funciones contra cualquier *software* maligno. La primera defensa con la que debemos contar es un buen *firewall.*

¿QUÉ ES UN FIREWALL?

Un *firewall* o cortafuegos no es más que un filtro que se intercala entre nuestro ordenador y la Red para analizar todo el tráfico de datos, tanto entrante como saliente, y bloquear todo aquello que no deseemos que pase. Puede ser un dispositivo de *hardware* (normalmente en las empresas) o una aplicación más que se instala en el ordenador.

¿QUÉ DEBE BLOQUEAR?

La forma más segura de configurar un cortafuegos es hacer que lo bloquee todo, a excepción de lo incluido en una lista. Normalmente un *firewall* trabaja con protocolos y puertos, pero se puede configurar: le podemos indicar que deje pasar a la aplicación de correo electrónico, al explorador, etc. Detectará que se intenta hacer una comunicación y qué programa lo está intentando, y preguntará si se desea permitirla o denegarla. Al cabo de unos días, habremos usado las aplicaciones habituales y el *firewall* estará configurado, por lo que hará menos preguntas.



Activar un *firewall*, como éste de Windows, garantiza la protección.

¿DÓNDE ENCUENTRO UNO?

El propio Windows XP incluye un cortafuegos básico, aunque su mayor problema es que sólo bloquea el tráfico de entrada, pero no el de salida, de modo que si se nos llega a instalar algún *spyware,* no hará nada para evitar que saque información de nuestro PC. Existen otras aplicaciones gratuitas de reputada fama que mejoran las funciones del cortafuegos de Windows, como Zone Alarm *(http://www.zonelabs.com)* o Comodo Free Firewall *(http://www.personalfirewall.comodo.com).* En el plano comercial, además de estas dos últimas firmas, hay aplicaciones de BitDefender, Kaspersky, McAfee, Symantec y Trend Micro, entre otras.

Comprobación periódica

Para asegurarte de cómo está funcionado tu *firewall* puedes visitar algunas páginas que comprueban el estado de los puertos del PC, ya sean todos o los más usados. Puedes encontrar los enlaces a varios de estos test y mucha más información sobre cortafuegos y puertos en la página del Centro de Alerta Temprana sobre Virus y Seguridad Informática: *http://alerta-antivirus.red.es/utiles/ver.php?tema=U&articulo=3&pagina=0*

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Espacio reservado

Microsoft ha anunciado que va a plantearse incluir publicidad en algunos videojuegos. No se refiere a introducir un folleto promocional en la caja, ni a que cuando se descargue un juego se adjunte una demo de otro título. Está hablando de meter publicidad cambiante y adaptada a cada país en los juegos con conexión a Internet. Bang&Olufsen ya lo hizo con *Tycoon City: New York* y se generó un intenso debate. ¿Hasta qué punto es aceptable introducir publicidad en juegos que, en el caso de Xbox 360, alcanzan los 70 euros? ¿Qué beneficios obtiene el usuario? Microsoft ya se acercó a este tema cuando en su último *Flight Simulator* apareció un avión en el que se podía leer una conocida marca «que te da alas», aunque quizá el paso definitivo se ha dado con *Crackdown,* de Xbox 360. Al descargar la demo aparece un eslogan parecido al tradicional *Ponga aquí su publicidad.* Aunque aún no es posible ver ningún anuncio, todo llegará. Los jugadores parecen dispuestos a aceptar una publicidad no intrusiva si a cambio el precio de los títulos se abarata o se ofrecen elementos adicionales. Pero, por el momento, no parece que vaya a desarrollarse pensando en el usuario.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

INFORMÁTICA

MICROSOFT ANALIZA SUS errores

Investiga los dos fallos detectados en Explorer y Windows Vista

Seguridad. Microsoft está investigando dos errores descubiertos la semana pasada en su Internet Explorer 7 y el nuevo sistema operativo Windows Vista, según anunció ayer la empresa.

Aunque los errores no se consideran como de alto riesgo, son relevantes porque afectan a la última versión del explorador del gigante informático y su flamante sistema operativo Vista. Microsoft ha asegurado que Vista, a la venta en la versión para usuarios particulares desde el mes de enero, es el *software* más seguro que ha diseñado nunca.



Sin embargo, los errores recién descubiertos podrían permitir que los atacantes se hicieran con información delicada almacenada en el ordenador, como contraseñas, según el sitio de tecnología Cnet.

No ha habido ataques

Por el momento, ninguno de los errores ha sido utilizado para atacar sistemas informáticos, dicen los portavoces de la multinacional.

Este no es el primer problema de seguridad al que se enfrenta Vista desde su lanzamiento, en enero. El primer fallo se encontró en diciembre, cuando el sistema operativo sólo estaba disponible para empresas. El sistema de reconocimiento de voz también fue puesto en entredicho por su vulnerabilidad.

CACHARRERÍA



ORDENADOR IPOWER, DE PACKARD BELL. Diseñado para los jugadores más exigentes. Cuenta con un sistema de refrigeración líquida Water-Cooling de última generación y tecnología SLI de doble tarjeta gráfica. De 999 a 1.999 €.

'HOME-CINEMA' J10HD CHOCOLATE. Con un disco duro de 80 Gb para audio MP3 y DVIX y sistema de sonido virtual, este *home-cinema* de LG Electronics consigue un ambiente similar al de cualquier equipo 5.1, gracias a la tecnología Virtual Sound Matrix, con la ventaja de utilizar tan sólo dos altavoces y un *subwoofer.* 599 €.

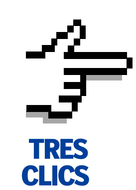




TELÉFONO HTC S710. Además de redefinir el concepto de *smartphone,* es el primer terminal que introduce Microsoft Windows Mobile 6.0. para ofrecer nuevas prestaciones para visualizar *e-mails* con formato HTML. 399 €.

REPRODUCTOR S10. Con una pantalla táctil *direct clic* de 1,15", un tamaño de 42 X 30 X 10,8 mm y un peso de 17,5 gr, el S10 de Iriver reproduce los formatos MP3, WMA, ASF, OGG y BMP, posee un USB 2.0 de transferencia rápida, radio FM y permite realizar grabaciones de voz y desde la radio. 99 € (1 Gb) y 129 € (2 Gb).

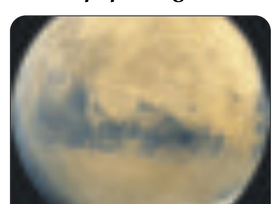




TRES CLICS

Conoce el planeta

¿Cuál es el lugar más seco de la Tierra? ¿Pueden flotar las rocas? 101 datos curiosos sobre el planeta. *http://www.astroseti.org/vernew.php?codigo=265*



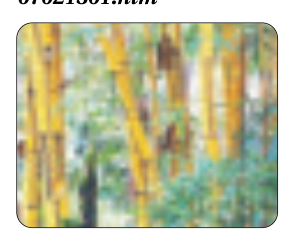
¿Imágenes reales?

Las fotografías médicas más espectaculares, algunas dudosas o sin explicación científica. *http://elmedico.metropoliglobal.com/calavera.htm*



A cultivar bambú

Profundiza en el bambú, una planta difícil de encuadrar en una especie botánica. *www.webdehogar.com/jardineria/07021301.htm*



VIDEOJUEGOS

REBELDES frente a las plagas

'Resistance: Fall of Man' es uno de los títulos más esperados para la nueva consola PlayStation 3

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Faltan dos semanas para que la consola que más se ha hecho de rogar para el público europeo, la PlayStation 3, salga a la venta. El título de acción más destacado que verá la luz con ella es *Resistance: Fall of Man*, un juego en primera persona que mezcla operaciones militares y terror psicológico en un escenario de destrucción, sólo comparable a lo que imaginaríamos como una tercera guerra mundial de tintes futuristas.

Dos países deben unirse para salvar al mundo de una amenaza de origen desconocido, un virus que convierte a los personajes en seres horripilantes. El jugador adquiere el papel del sargento Nathan Hale, sobre el que caerá la responsabilidad de la batalla.

Innovador y esperado

Pero la expectación que ha despertado *Resistance...* no se debe a su argumento ni a su jugabilidad, elementos recurrentes en el mundo de los videojuegos. Definirlo como un *call of duty* con alienígenas o como la evolución mejorada del *Doom* no permite apreciar la verdadera innovación del juego, apoyada en las posibilidades gráficas de PlayStation 3.

Sus desarrolladores han escogido una historia trillada pero la han construido a base de multitud de personajes con un elevado nivel de detalle y unos campos de batalla amplios y realistas. A ello hay que sumar la inteligencia artificial de los enemigos, cómo se comportan ante las situaciones provocadas por el jugador y los movimientos que realizan a lo largo del juego. Junto a la gran cantidad de armas que se presentan en la historia, estos elementos se convierten en los aliados más fuertes del título.

Este juego de acción es el primero de su género que verá la luz para PlayStation 3

Los usuarios estadounidenses que ya han probado el juego (allí la PlayStation 3 se comercializa desde hace casi cuatro meses) destacan que la falta de carisma de los soldados se suple con la personalidad de los monstruos. En lo relativo al modo de juego, además de la campaña para un jugador, hay también un modo cooperativo para dos jugadores, con pantalla dividida y opciones gratuitas multijugador tanto en red como sin conexión.

EN GUERRA

Comparaciones odiosas

Los aficionados a los videojuegos han visto en *Resistance: Fall of Man* la réplica de Sony y PS3 al éxito de Microsoft y Xbox 360 con *Gears of War*, elegido por parte de la crítica como mejor juego de 2006. Criaturas terroríficas, disparos por doquier y unos gráficos impresionantes son sus elementos en común.

Alienígenas y soldados son los personajes que centran la trama del videojuego.

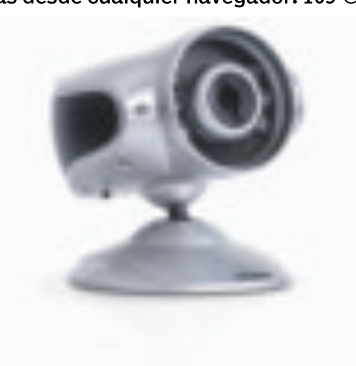
FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Insomniac Games** ● PLATAFORMA: **PS3** ● PRECIO: **59,99 euros** ● EDAD: **+18** ● WEB: ***www.resistancefallofman.com***

CACHARRERÍA



ALTAVOCES FIREWIRE. Los nuevos altavoces de LaCie (13,5 × 10 × 9 cm) son los primeros que se alimentan directamente mediante FireWire. No necesitan pilas ni cables, basta con enchufarlos al PC o Mac, a un MP3 o a cualquier otro dispositivo multimedia. 107 €.

CÁMARA IP 7100, DE RIMAX. Para vigilar tu casa o negocio día y noche a tiempo real. Cuando detecta movimiento, almacena las imágenes en una tarjeta SD y se pueden enviar por *e-mail*. Sólo hay que conectarla a un acceso a Internet para poder visualizarlas desde cualquier navegador. 109 €.





PORTÁTIL S6 QUARTZ, DE ASUS. Confeccionado en piel, incorpora la informática de Intel Core 2 Duo, Bluetooth 2.0, 5 puertos USB, S-Vídeo, puerto de salida de TV, ranuras para tarjetas Express, batería de larga duración y una conexión inalámbrica de alta velocidad.

GPS MS 2050, DE SIEMENS. Con una pantalla táctil de 3,5" y revestimiento antirreflectante, dispone de mapas de España y Portugal en dos y tres dimensiones y una memoria Flash interna de 64 MB para descargar cualquier actualización desde su página web. Además, permite escuchar archivos MP3. 359 €.



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El romance como fin

Los populares Sims regresan en 'Historias de la vida'. La cotidianidad nunca fue tan rentable

Son muchos los aficionados que ya no sabrían decir qué número de entrega es este recién estrenado *Los Sims, Historias de la vida*. Con más de 70 millones de copias vendidas en todo el mundo, sus desarrolladores, la gente de Maxis, también empezaron a ser conscientes de que había que dar algún giro a la vida de estos pequeños seres para seguir con el éxito. Este *Historias de la vida* supone un cambio de planteamiento para llegar a un público mucho mayor. Por un lado, apenas necesita de requerimientos técnicos en el ordenador, y por otro, permite jugar en una ventana a la vez que se sigue trabajando en otras. Manteniendo una jugabilidad sencilla y un desarrollo construido a base de pequeños retos, esta entrega cuenta con el modo historia, en el que se puede seguir la vida de dos personajes muy distintos que se encuentran en un punto común de su vida amorosa. Para los menos aficionados a las comedietas románticas, el título también ofrece la posibilidad de jugar en modo clásico realizando actividades cotidianas.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **'Final Fantasy XII'** (PS2). **2** **'Ghost Recon: Advanced Warfighter'** (PC). **3** **'Los Sims 2 y Las Cuatro Estaciones'** (PC). **4** **'World of Warcraft' prepago** (PC). **5** **'Resident Evil 4'** (PC). **6** **'Sonic y los Anillos Secretos'** (Wii). **7** **'World of Warcraft', castellano** (PC). **8** **'Pro Evolution Soccer 6'** (PSP). **9** **'Crackdown'** (X360). **10** **'World of Warcraft: The Burning Crusade'** (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



CAJA DE HERRAMIENTAS

ENVÍA **MENSAJES GRATIS** DESDE EL ORDENADOR

SMS PARA WINDOWS

¿Imaginas poder mandar mensajes SMS desde el PC, en cualquier momento y sin que te cueste nada? Si eres de los adictos al texto predictivo, este pequeño programa te va a resultar de gran utilidad. *http://javimoya.com/blog/sms-gratis*

SMS GRATIS. Hace varios años existían numerosos programas para el envío de SMS del ordenador a los teléfonos móviles de los diferentes operadores. Sin embargo, con el tiempo, estos programas han ido desapareciendo.

SMS Gratis recupera estas funciones y nos permite enviar mensajes del ordenador a otros teléfonos móviles, sin importar el operador. Este programa traslada la tarea de confección y envío de los mensajes cortos del móvil al escritorio del ordenador, lo cual resulta más cómodo, fácil y rápido.

DESCARGA. El programa se descarga de forma gratuita desde la página web de su creador *(http://javimoya.com/blog/sms-gratis)* y se instala fácilmente. Sólo tenemos que contar con una conexión a Internet y un sistema operativo Windows para utilizarlo.

CONFECCIÓN DEL MENSAJE. Una vez instalado, aparecerá una interfaz donde habrá que introducir el teléfono móvil al que queremos enviar el mensaje, el número al que nos gustaría que nos respondieran (de ser necesario) y un apartado donde tendremos que confeccionarlo. El sistema admite hasta un máximo de 120 caracteres por cada envío. En pocos segundos el usuario recibirá nuestro mensaje en su móvil.



EXTRAS. El programa ofrece además una agenda donde podemos guardar los números de teléfono que solemos utilizar. La última versión incorpora también una ventana de mensajes de los creadores de la aplicación, en la que van apareciendo avisos de nuevas versiones e incidencias con la aplicación. También nos permite acceder al último texto escrito para realizar verificaciones.

SINGULARIDAD. Este pequeño programa hace uso del servicio CallWave para mandar los SMS de forma gratuita. En la Red existen numerosos *widgets* para mandar SMS con un Mac o a través de Google o Yahoo, pero la comodidad de poder hacerlo desde Windows es lo que hace especial a este programa.



Puede que, en ocasiones, el servicio no funcione, ya que la empresa lo ofrece como un producto de prueba, y si los usuarios abusan de él, puede quedar restringido.

INFORMÁTICA

TODA LA INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN EN **www.20minutos.es**

ACIERTA CON TU **tarjeta gráfica**

No dejan de evolucionar. Las últimas permiten ejecutar los **juegos más potentes**

IVÁN GARCÍA

Probablemente, el componente de un ordenador que evoluciona con más rapidez sea la tarjeta gráfica. ¿Qué motiva este ritmo? Sin duda, es un componente fundamental en la ejecución de videojuegos, un mercado en auge que genera cifras de negocio astronómicas y que nadie quiere perderse. Se ha entrado en un círculo vicioso en el que nuevas tarjetas permiten ejecutar juegos más potentes, pero, a su vez, los últimos juegos requieren aún más potencia en las tarjetas.



Los usuarios de nVidia pueden optar por una tarjeta que resuelve sus necesidades ofimáticas y de juego.

LOS JUGADORES

Para los usuarios que no sean aficionados a los juegos o usen el ordenador para trabajo ofimático, cualquier tarjeta gráfica actual resolverá sus necesidades. El sistema más extendido es de Intel, actualmente el Graphics Media Accelerator (GMA) 900. Incluye soporte para pantallas de alta definición (HDTV) y aceleración por *hardware* para aplicaciones DirectX 9 y OpenGL.

La ventaja de optar por esta solución es que resulta más económica y más compacta que una tarjeta adicional. Sin embargo, si las exigencias son muy elevadas, el rendimiento no será suficiente.

ATI FRENTE A NVIDIA

Actualmente este mercado está en manos de dos contendientes: Ati y nVidia, en constante puja por el primer puesto. Las últimas novedades siempre tienen precios desorbitados. Es mejor optar por un modelo uno o dos escalones por debajo del mejor, para encontrar una buena relación precio-rendimiento. Lo más reciente es ofrecer soporte para DirectX 10, la versión de Windows Vista. La propuesta de nVidia es el chip G80 y las tarjetas GeForce 8800 GTX/GTS. Ati usa el chip R600, pero aún no ha presentado los modelos definitivos.

DOS MEJOR QUE UNA

A los fanáticos del rendimiento y la calidad, ni siquiera la tarjeta más potente les satisface. Con dos tarjetas que se repartan el trabajo el resultado será mejor. Donde más diferencia se nota es en la calidad de las imágenes, pues dos tarjetas pueden procesar el doble de información en el mismo tiempo. El problema es que los sistemas de Ati (Crossfire) y nVidia (SLI) no son compatibles.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Eso que llaman 'target'

Ha tenido que llegar un banco para confirmar lo que los profesionales de los videojuegos llevamos diciendo muchos años: que las consolas y sus juegos cada vez tienen más éxito entre los adultos y que los fabricantes que hacen plataformas y contenidos están definiendo la mayoría de su *target* como un adulto entre 18 y 35 años. Banesto, consciente de la expectación que se ha generado ante el lanzamiento de la PlayStation 3 el próximo 23 de marzo, no ha querido dejar pasar la oportunidad de captar nuevos clientes que, obviamente por una cuestión de dinero, no son niños. En una promoción sin precedentes en España (nunca un banco había abierto a medianoche sus oficinas para entregar consolas), Banesto ofrecerá una PS3 por 350 euros (su precio en el mercado son 600) a cambio de domiciliar la nómina, un par de recibos y firmar un contrato de permanencia de 25 meses. Es posible que algunos padres recurran a esta oferta para solucionar el capricho de sus hijos, pero ni Xbox 360 ni PS3 son consolas orientadas a los más pequeños, por su precio, posibilidades y catálogo. El público objetivo de los videojuegos está creciendo, y, por suerte, la imagen que se tiene de esta forma de entretenimiento está madurando. En EE UU ya hay 45,7 millones de hogares que cuentan con una consola. Más importante que el número es ser consciente de los cambios. Los que pretenden abrir nuevos modos de negocio ya lo son.



SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.20minutos.es**

CONSERVAPEDIA

«Creía que era una página de chiste»

Es una Wikipedia para mantener los valores cristianos y americanos. Se define como «la enciclopedia conservadora en la que puedes confiar». Cuenta con unos 3.800 conceptos definidos. Tiene una página de inicio idéntica a la de la Wikipedia.

Esto es más serio de lo que parece: es la ciencia, la verdad y la razón contra la religión y la irracionalidad. Si los norteamericanos permiten que esta gente bienintencionada, pero muy mal informada, controle las universidades y los laboratorios, adiós avances científicos (salvo los relacionados con las armas) y volvemos al Medioevo. *Pablo Yáñez*.

Si la historia no nos es favorable, no pasa nada, nos la inventamos. Nos inventamos lo que haga falta. *Frank*.

¡Ja, ja, ja!, creía que era una página de chiste, pero es de verdad. *Roberto*.

Deberían llamarlo *mepasolacienciaporelforropedia* o *todoelquenopiensecomoyoarderáenelinfiernopedia*, o mejor, *mentirasmalintencionadaspedia*. *SAm*.

CIBERCAFÉS CHINA

China prohíbe la apertura de cibercafés por el aumento de la adicción. Estos locales son vistos como el caldo de cultivo de la delincuencia juvenil. Ya se ha prohibido el acceso de menores a los cibercafés.

China prohíbe todo lo que pueda meter en la cabeza de los súbditos ideas horribles para sus gobernantes, como democracia, apertura, libertad de expresión... *Escopeta nacional*.

Esto no es más que un recrudecimiento de la censura. *Islas baleares*.

Todos sabemos que el control de la información no es por miedo a la adicción. ¿A qué?, ¿a navegar y encontrar información?, ¿a decir lo que uno piensa? *Paraíso comunista*.

W *Entra en nuestros foros* **www.20minutos.es**

PARCHE XBOX360

Microsoft lanza un parche para evitar el pirateo en la Xbox 360. El fallo en la consola podría permitir la instalación de otros sistemas operativos, modificar aplicaciones y jugar con discos no originales.

Más que pirateo, es normalización ciudadana de precios. *Jan*.

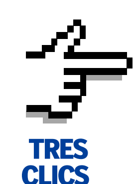
Sed buenos y poned el parche, no vaya a ser que un juego pirata entre en vuestra consola. *Naranjito*.

Más negocio para los que ponen los chips. *Mabarroso*.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 14 DE MARZO DE 2007



TRES CLICS

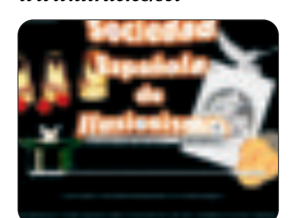
Bond, James Bond

Actores, imágenes, artículos, juegos... Un auténtico archivo 007, para que no te pierdas ni un detalle de la saga.
www.archivo007.com



El don de la magia

¿Te gustaría ser como Edward Norton en *El ilusionista?* Déjate llevar por la Sociedad Española de Ilusionismo.
www.dirac.es/sei



El recreo perfecto

Cuentos, chistes, música, deporte y hasta un salón de charlas. Para que los niños aprendan y se diviertan al mismo tiempo.
www.aprendejugando.com



VIDEOJUEGOS

LA **gran batalla** DE LAS CONSOLAS

La llegada de PS3 completa la oferta de las de **nueva generación**. En *20minutos.es* te lo contamos todo

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

El 23 de marzo saldrá a la venta la PlayStation 3, la máquina que faltaba para que se pudiera hablar de una verdadera batalla por el liderazgo de la última generación de consolas. Se trata de un sector que mueve unos 22.000 millones de euros anuales y que supera desde hace años a la industria cinematográfica en ingresos.

Con este panorama, no extraña que Sony, Nintendo y Microsoft hayan desplegado sus armas más pesadas: una, porque llega con la intención de arrasar (PS3), y las otras dos, porque no están dispuestas a perder ni un ápice de lo conseguido (Xbox 360 y Wii). Potencia gráfica, catálogo de juegos, posibilidades de entretenimiento y conexión a Internet son parte de su artillería pesada, pero también compatibilidad, precio y periféricos.

Nintendo y Sony son viejos rivales en la pugna de las consolas domésticas. Aunque PlayStation 2 logró vencer a GameCube en la anterior generación, esta vez la lucha se plantea mucho más dura. Xbox 360 ha logrado vencer los prejuicios que tenían muchos 'jugones' con respecto a una máquina desarrollada por Microsoft. Por otro lado, Nintendo se ha desmarcado con una consola que, aunque compite con el resto por hacerse con un hueco en el salón, no plantea lucha en la potencia gráfica.



El especial 'Nuevas consolas' incluye novedades, vídeos, análisis, etc.

Habituales y ocasionales

Los expertos hablan de dos tipos de jugadores: los *gamers* (usuarios que juegan a diario y que valoran la potencia como elemento imprescindible) y los *players* (aquellos que juegan de forma ocasional y preferiblemente a los denominados juegos sociales). En *20minutos.es* hemos recopilado todo sobre las nuevas consolas: lo mejor y lo peor, vídeos y fotos con los juegos más destacados y todo lo que debes saber antes de comprar una de ellas. Entra en el especial y cuéntanos qué te parecen y cuál crees que triunfará. Además, permanece atento a nuestros próximos concursos.

PROS Y CONTRAS DE LOS CONTRINCANTES



PlayStation 3 ▸ LA ÚLTIMA EN LLEGAR
Se plantea a priori como la consola más potente, pero su lanzamiento se ha oscurecido debido a los retrasos y a que la consola no será tan compatible con los juegos de PS2 como en principio se anunció. Es, asimismo, la máquina más cara de las tres, aunque también lo fue su predecesora y, aun así, se convirtió en la consola más vendida de la historia.

Wii ▸ OTRA FORMA DE JUGAR
Su innovadora forma de juego ha conseguido atraer a usuarios que nunca se habrían planteado adquirir una consola. Éste es uno de sus factores de éxito, junto con que es la más barata de las tres. Sus juegos sorprenden por su intuitividad, pero algunos ya plantean que pueden llegar a ser monótonos. Por otro lado, se necesita bastante espacio para jugar a los más llamativos.



Xbox 360 ▸ HACIÉNDOSE UN HUECO
Fue la primera consola de nueva generación que vio la luz. Salió a la venta en diciembre de 2005 y muchos la colocan a la altura de PS3 en potencia gráfica. Como aspectos positivos destaca un catálogo amplio y un sistema *on line* con más de seis millones de usuarios. En el lado negativo hay que recordar que este sistema es de pago y que sus accesorios no son precisamente baratos.

Y EN **www.20minutos.es**

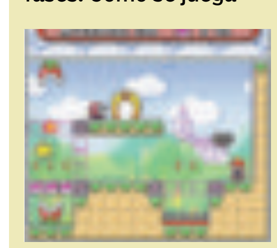
UNA DE LAS CLAVES DEL ÉXITO DE UNA CONSOLA ES SU CATÁLOGO DE JUEGOS. TE OFRECEMOS LAS FOTOS Y TRÁILERES DE LOS TÍTULOS MÁS IMPORTANTES DE CADA UNA DE ELLAS. ENTRA Y OPINA.



El fontanero se divide

Mario y Donkey Kong se vuelven a enfrentar por una princesa en esta revisión del clásico.

Nintendo parece dispuesta a exprimir los títulos que mayores alegrías le han dado en su historia. *Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis* para DS es una revisión mejorada del eterno enfrentamiento entre el fontanero y el mono. El juego se compone de ocho plantas, cada una de ellas dividida en nueve fases. Como se juega



con varios replicantes de Mario, la victoria se conseguirá si al menos uno consigue llegar a la siguiente fase. Para mantenerse fiel al espíritu, en las últimas plantas aparecerá Donkey Kong, el mayor reto al que tendrá que enfrentarse el jugador. Aunque se juega íntegramente con el puntero, logra mantener y mejorar los elementos que ya engancharon a los más veteranos y, pese a lo que pueda parecer por su estética, no es un título sencillo.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Final Fantasy XII' (PS2). **2** 'Spectrobes' (DS). **3** 'Ghost Recon: Advanced Warfighter' (PC). **4** 'Settlers V Gold Edition' (PC). **5** 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' (PS2). **6** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **7** 'World of Warcraft', castellano (PC). **8** 'Grand Theft Auto: Vice City Stories' (PS2). **9** 'Ghost Recon Advanced Warfighter 2' (X360). **10** 'Counter Strike Anthology' (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

PARA GRABAR MENSAJES CON TU VOZ

Seguro que alguna vez te has planteado enviar un mensaje de voz a través del correo electrónico. La estandarización de los formatos de archivos de sonido y la popularización del uso de programas de correo electrónico nos permiten grabar un mensaje con nuestra propia voz y adjuntarlo a un mensaje de correo electrónico para enviarlo fácilmente a cualquier punto del planeta.

1 GRABADORA DE SONIDOS. Para enviar un mensaje de voz, lo primero que debemos hacer es grabarlo en un archivo de sonido, que después adjuntaremos al mensaje de correo electrónico. Nuestro ordenador tiene que contar con un micrófono.

A la grabadora de sonidos se accede a través de **Inicio, Todos los programas, Accesorios, Entretenimiento** y **Grabadora de sonidos.**

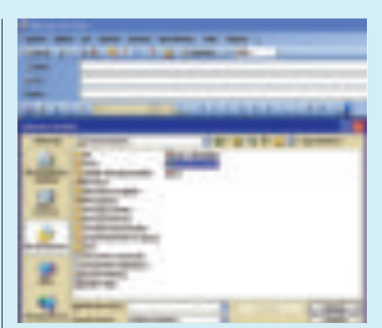
2 UNA INTERFAZ SENCILLA. La interfaz del programa es muy similar a lo que nos encontraríamos en una grabadora convencional; es decir: botones de grabar, detener, reproducir, avance y retroceso, y unos dígitos que señalan el tiempo de grabación. Además, esta grabadora de sonidos ofrece una gráfica que señala el volumen, por lo que podemos comprobar de forma visual si tenemos que hablar más fuerte o no.



3 GRABAR Y REVISAR. Para comenzar a grabar tan sólo habrá que pulsar sobre la tecla de grabar –con un círculo rojo– y hablar ante el micrófono. Cuando hayas terminado, pulsa la tecla detener –señalada con un rectángulo negro–. Ten en cuenta que con esta grabadora sólo tienes un minuto de tiempo por cada mensaje, aunque puedes grabar todos los que quieras.

Una vez registrado, podrás escucharlo todas las veces que quieras y, si no estás satisfecho, siempre tienes la opción de grabarlo otra vez.

4 GUARDAR. Una vez grabado, habrá que guardar en un archivo de sonido, de modo que podamos adjuntarlo al mensaje en el siguiente paso. Para ello sólo hay que ir a **Archivo, Guardar** y teclear un nombre identificativo para el archivo.



5 ADJUNTAR. Sólo queda adjuntarlo a un mensaje de correo electrónico, igual que hacemos con las fotos o documentos de texto, y enviarlo a cuantos destinatarios queramos. La forma de adjuntar el archivo dependerá del programa de gestión de correo que utilicemos.

INFORMÁTICA

TODA LA INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Tus fotos, POR TODO EL MUNDO

Puedes dejarlas en los **mapas de la Red** para que cualquier persona pueda verlas

IVÁN GARCÍA

Esa foto tan bonita que hiciste hace unos años en... ¿dónde era? Seguro que alguna vez has tenido esa duda. Ahora es un problema muy fácil de solucionar, y aunque es algo poco conocido por la mayoría de usuarios, cada vez son más los que se suman a la geolocalización.

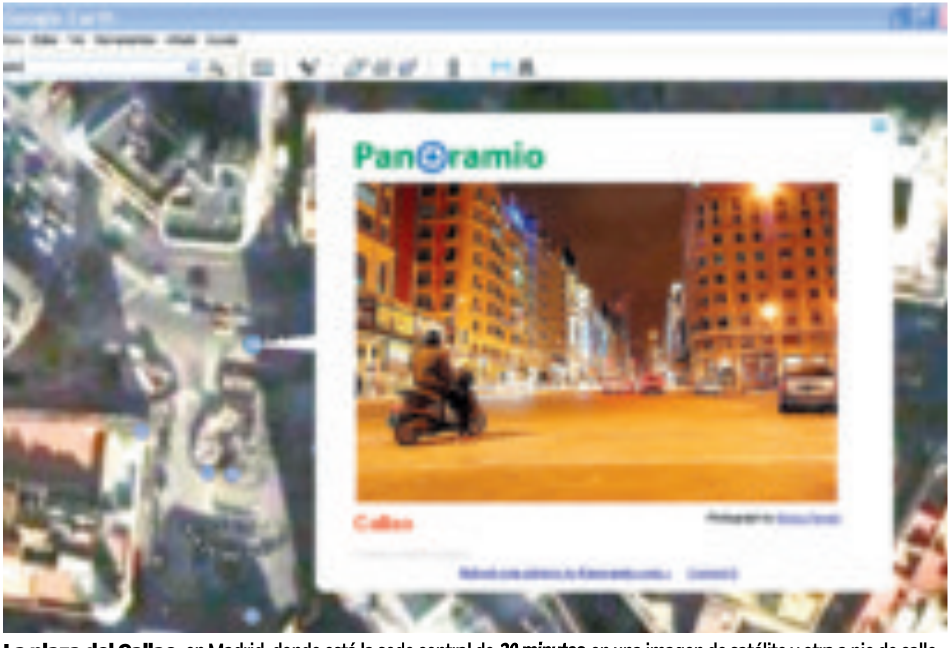
Todas las cámaras digitales, cuando hacen una foto, guardan datos, como el modelo de cámara o los ajustes que se usaron. Son los datos EXIF y, aunque en principio no son visibles, la mayoría de programas de retoque de imágenes los muestran si pedimos las propiedades o la información del archivo.

Coordenadas muy útiles

Si le dices a alguien 40.420400-3.706000, no tendrá ni idea del lugar del que le hablas. Podemos localizarlo con precisión en la casilla de búsqueda de Google Maps *(maps.google.com)*. Son las coordenadas de la sede de *20 minutos* en Madrid.

Sería un engorro consultar las coordenadas de cada foto, abrir el navegador, hacer la búsqueda... Gracias a la geolocalización y a Google Maps, las fotos pueden quedar automáticamente colocadas en el mapa, señalizadas y accesibles para que las vea cualquier persona.

Google Earth incluye en su última versión miles de fotos de usuarios de Panoramio. De este modo, no sólo veremos la foto de satélite del lugar, sino también una imagen, o varias, tomada a pie de calle.



La plaza del Callao, en Madrid, donde está la sede central de *20 minutos*, en una imagen de satélite y otra a pie de calle.

Con la cámara y el GPS a cuestas

La forma más fácil de asignar coordenadas es llevar un GPS cuando hagamos fotos. Si el reloj de la cámara está sincronizado con el GPS, bastará con ejecutar una aplicación en el ordenador (GPS-PhotoLink o RoboGEO, entre otras), para cruzar los datos de la ruta y la hora de las fotos, que quedarán grabados en todos los ficheros. Muchas webs de alojamiento de fotos, como Flickr, Favshare o Panoramio, permiten colocar fotos en cualquier parte del mapa. Flickr tiene su propio sistema *(www.flickr.com/map)*, aunque es algo menos avanzado que el de Google.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Editar al editor

La Wikipedia tendrá que revisar su política por la que escoge a aquellos que supervisan el contenido que editan los usuarios. Esta enciclopedia basa parte de su éxito en que cualquier persona puede crear entradas y modificar las existentes. Pero por encima de ésta se encuentran los administradores, que deciden si las entradas son válidas o no, moderan discusiones, gestionan contenidos polémicos, etc.

Recientemente se ha descubierto que uno de estos editores no era un profesor de religión con experiencia en leyes y derecho como aseguraba en su currículo, sino un estudiante universitario de 24 años.



El descubrimiento ha provocado que los detractores de la Wikipedia tengan una nueva arma. Su fundador, Jimmy Wales, ha declarado que fomentará que los editores demuestren su verdadera identidad y la respuesta de los usuarios no se ha hecho esperar. Mientras algunos aplauden la determinación de Wales, así como que expulsara al impostor, otros defienden el anonimato argumentando que no necesitan saber quién es el autor ni el editor de lo que leen. Los editores fomentan el buen funcionamiento de la popular enciclopedia *on line* y son imprescindibles. Salvo en contadas excepciones, así es. Más allá de que Wales introduzca nuevas reglas para comprobar la verdadera identidad de sus editores, esto no parece tan importante como el encomiable trabajo que realizan a diario.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

DESCARGAS

«Y todo para que Bisbal tenga su mansión»

Cinco páginas que incluían enlaces a contenidos P2P han eliminado sus contenidos. «La web queda cerrada de forma cautelar» es el mensaje que aparece con más frecuencia.

Yo lo tengo claro. En el momento que no pueda descargar música y películas, me daré de baja del ADSL. *Perseo.*

No tienen por qué cerrarlas, ya que no están vendiendo nada; siemplemente ofrecen su descarga mediante P2P, no tienen los contenidos metidos en un servidor. *Marco.*

Y todo para que Bisbal o Alejandro Sanz sigan manteniendo sus mansiones en Miami... En fin, seguiré usando el buscador del eMule hasta que los CD originales tengan un precio asequible a todos los públicos o el cine deje de *sajarnos* por hora y media de peli. *Isi.*

¡Esto es un timo! Que se dejen de chorradas los de la SGAE, que esas webs no hacen nada ilegal. Que sepan que no podrán con nosotros; se cerrarán páginas, pero se abrirán otras. *Moray33.*

Entra en nuestros foros www.20minutos.es

SEGURIDAD

Madrid quiere crear la figura del defensor del internauta para trabajar en defensa de la seguridad y en la protección de menores. El dictamen ha sido aprobado por unanimidad por el PP y el PSOE.

Me parece una idea estupenda, hay que actualizarse. La Administración suele ir siempre por detrás de los ciudadanos, pero en este caso parece que se ha puesto las pilas. Me gusta. *Santa Tecla.*

El defensor del internauta... Suena a superhéroe. En fin, una chorrada más en la que gastar nuestros impuestos. *JMGH.*

MEMORIA

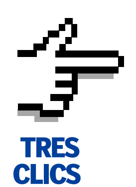
Científicos españoles han inventado un dispositivo que multiplicará la capacidad de las memorias de ordenador.

El cuello de la botella hoy por hoy no es la memoria, es el *hardware* y el ancho de banda de la red. *Daryl.*

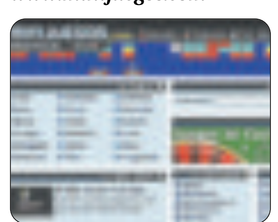
¿Y si inventamos algo que, además de útil, sea factible? *Bla.*

¿Un invento español? Espero que la ampliación de la memoria del ordenador no sea a costa de borrar lo que ya contiene. *Endevé.*




TRES CLICS

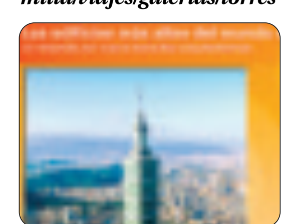
Apta para jugones
Desde competiciones deportivas hasta los clásicos de naves. Todos los retos al acance de los aficionados al entretenimiento.
www.minijuegos.com



Así vistes, así eres
Basta de disimulos. Llega a los armarios el orgullo friki. Aquí puedes encontrar camisetas y complementos a tu medida.
www.ropafriki.com



Las torres más altas
En esta web están las fotos de los edificios más altos del mundo. Disfruta de sus impresionantes vistas.
http://tuwida.aol.com/familia/viajes/galerias/torres



VIDEOJUEGOS

➤ ENTRA EN EL ESPECIAL CONSOLAS DE www.20minutos.es

enREDados CON LAS CONSOLAS

Los videojuegos evolucionan y ahora ofrecen **todo tipo de posibilidades** para conectarse a Internet

B. S.
20 MINUTOS

Las consolas de nueva generación aportan múltiples posibilidades *on line* con respecto a sus predecesoras. Xbox 360 cuenta con *Xbox Live*, un servicio con seis millones de usuarios que ofrece *demos*, descargas, juegos y la posibilidad de comunicarse con otros jugadores. Wii, por su parte, ha incluido conexión WiFi de serie y apuesta por los canales dedicados (encuestas, noticias, navegador, etc.) como forma de diversificar el entretenimiento.

PlayStation 3, que sale al mercado este viernes, no va a dejar pasar la oportunidad de conectar a sus jugadores con un sistema propio y gratuito. También con WiFi de serie, el usuario podrá navegar con el mando convencional, aunque sin cables, como sus competidoras.

Al igual que las demás, contará con una especie de tienda propia en la que se pueden descargar juegos, gratuitos y de pago (el precio oscilará entre uno y nueve euros). Como en todas las nuevas consolas, la principal finalidad de la conexión a Internet es el hecho de jugar y comunicarse con otros jugadores a la vez, ya sea por escrito o mediante voz. A todo ello, PS3 añade *Home*, un mundo virtual que verá la luz en breve y cuyo funcionamiento es similar al conocido *Second Life*.



PlayStation 3 contará con un mundo virtual propio, llamado *Home*, en el que los usuarios pueden interactuar y realizar una vida alternativa.

¿QUIERES UNA CONSOLA DE NUEVA GENERACIÓN? NOSOTROS TE REGALAMOS LAS TRES. ENTRA EN www.20minutos.es Y ENTÉRATE DE TODOS LOS DETALLES DE NUESTRO CONCURSO

HAZTE CON UNA POR LA CARA

Te ofrecemos la oportunidad de conseguir las tres consolas de última generación: Wii, PlayStation 3 o Xbox 360.
Los pasos que debes seguir son:

1 **Elige la consola por la que vas a competir.** En el mensaje que nos envíes no olvides detallar la consola que deseas.

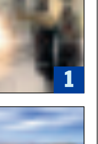
2 **Haz una fotografía (original) que represente de alguna forma por qué crees que mereces ganarla.** ¿Con la nómina que tienes no te llega para comprar una PS3?, ¿tienes todas las consolas antiguas de Nintendo, pero te falta una Wii?, ¿te mueres por jugar a *Halo*, pero no puedes gastarte el dinero en una Xbox 360? Hazte una foto que represente cualquiera de esas ideas, u otra, y envíanosla. Cuando más original sea tu foto, más probabilidades tendrás de conseguirla.

3 **Envíanos la imagen** por correo electrónico a *periodismociudadano@20minutos.es.* También puedes enviárnosla por MMS al 690 20 20 20.

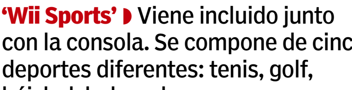
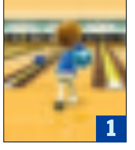
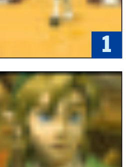
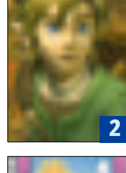
Con las imágenes que nos enviéis haremos una galería. Tienes hasta el **16 de abril** para hacernos llegar tu foto. Antes del día 30 de ese mes publicaremos el listado de ganadores. Si no sabes por qué consola decidirte a la hora de concursar, entra en nuestro ***Especial consolas***, en *www.20minutos.es*, donde te ofrecemos todos los detalles.

LOS JUEGOS MÁS DESTACADOS

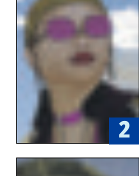
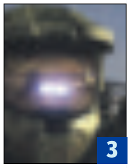




POTENCIA GRÁFICA
'Resistance: Fall of Man' Se ambienta en una realidad alternativa, en un mundo plagado de seres salvajes. Tiene un modo *on line* de hasta 40 jugadores.
'MotorStorm' Motos de trial, todoterrenos, coches de rally e incluso camiones de carreras se dan cita para garantizar el espectáculo.
'Heavenly Sword' Juego de acción al más puro estilo *God of War*, pero con una bella protagonista. Una historia de dioses y demonios.


MOVIMIENTO
'Wii Sports' Viene incluido junto con la consola. Se compone de cinco deportes diferentes: tenis, golf, béisbol, bolos y boxeo.
'Zelda: Twilight Princess' Esta entrega de la saga de rol y aventuras estaba dirigida a la consola GameCube, pero finalmente ha llegado con funciones específicas para la Wii.
'Big Brain Academy' Pone a prueba las habilidades mentales del jugador en áreas como el cálculo, la lógica o la capacidad de asociación.

JUEGOS EN RED
'Gears of War' Elegido por los desarrolladores como el mejor juego del año. Sus puntos fuertes: mucha acción y gráficos espectaculares.
'Crackdown' El desarrollo es muy similar al de la conocida saga GTA, con mucha acción, libertad para moverse y decenas de misiones.
'Halo 3' Las anteriores entregas se convirtieron en los dos mejores juegos para la Xbox anterior. Este nuevo capítulo intentará convertirse en un digno sucesor.

¿QUIERES VER LOS VÍDEOS DE ESTOS Y OTROS JUEGOS? ENTRA Y OPINA EN EL 'ESPECIAL CONSOLAS' DE www.20minutos.es

LA ZONA CRíTICA VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



Conducción sencilla

Las carreras frenéticas llegan a la Wii con 'Excite truck', un título recomendable para los amantes de la conducción arcade

A excepción de unos pocos títulos, la consola Wii de Nintendo ofrece por el momento juegos sencillos que permiten probar el sensor de movimiento del mando. *Excite truck* no es una excepción. Aunque no es el primer juego de conducción para esta plataforma, sí es el más centrado en la jugabilidad. El argumento es sencillo y el juego, también: colocar el mando en horizontal, moverlo como un volante y superar alocadas misiones. Acelerar, frenar o hacer piruetas son las principales actividades de este título de conducción arcade en el que el jugador debe olvidarse de las carreras realistas. Como en la mayoría de estos juegos, uno de sus puntos destacables es la música. En este caso, la elige el propio usuario, ya que permite incluir canciones propias en una tarjeta SD. *Excite truck* mejoraría si se le hubieran agregado posibilidades *on line*, algo que empieza a ser un elemento imprescindible. No obstante, es el título más divertido de carreras de cuantos pueden encontrarse para Wii.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Brothers in Arms Pack' (PC). 2 'Final Fantasy XII' (PS2). 3 'World of Warcraft' Tarjeta Prepago 2 Meses (PC). 4 'Spectrobes' (Nintendo DS). 5 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' (PS2). 6 'Grand Theft Auto: Vice City Stories' (PS2). 7 'Mind Quiz: Exercise your Brain (PSP). 8 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). 9 'Sonic y los Anillos Secretos' (Wii). 10 'Brain Training' (Nintendo DS).
*FUENTE: GAME.ES

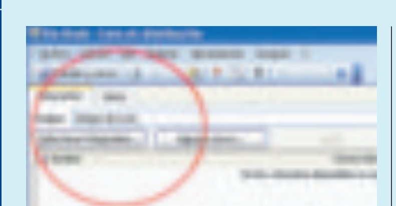
Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



PASO A PASO
PABLO NIETO

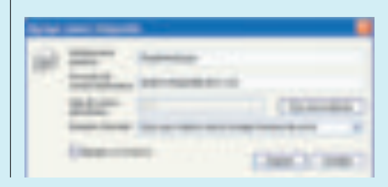
ESTABLECER GRUPOS DE CONTACTOS

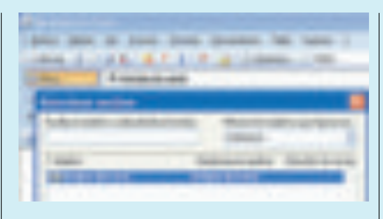
Seguro que en nuestro correo electrónico tenemos las direcciones de personas que pueden agruparse en distintas categorías: gente del trabajo, amigos del colegio, familiares, etc. Si queremos enviar un mensaje, por ejemplo, a todos nuestros familiares, no es necesario que los seleccionemos de uno en uno. Podemos crear una lista y enviar el mensaje a todos a la vez.



1 CREAR LA LISTA. Casi todos los gestores de correo permiten crear listas de distribución. Aunque vamos a crearla en Outlook, los pasos son prácticamente idénticos. En el menú **Archivo** seleccionaremos la opción **Nuevo** y después pincharemos en **Lista de distribución.** Se abrirá una ventana en la que escribiremos un nombre común a todas las personas que van a formar parte de ella, como «Amigos de Lucía».

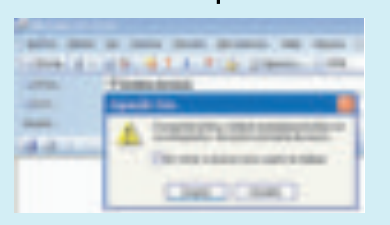
2 SELECCIÓN DE LAS PERSONAS. Una vez creado el grupo, tendremos que seleccionar los integrantes. Pulsaremos sobre el botón **Seleccionar integrantes** si sus correos están en nuestra libreta de direcciones. En el caso de que no sea así, haremos clic sobre **Agregar nuevo.** En la ventana escribiremos la dirección de la/s persona/s que van a formar parte de la lista. Una vez incluidas todas, en el menú **Archivo** pulsaremos sobre **Guardar.**





3 ENVIAR EL MENSAJE. Para enviar un correo a todos los amigos de Lucía sin seleccionarlos uno por uno, abriremos un nuevo *e-mail* y en **Para**, en lugar de todas las direcciones de una en una, seleccionaremos el nombre de la lista, en este caso «Amigos de Lucía». Cuando una dirección forma parte de una lista, sigue disponible como un contacto individual, por si quisiéramos enviar un mensaje sólo a esa persona.

4 ALGUIEN SE QUEDA FUERA. Si no queremos que un par de personas de la lista reciban ese correo, seleccionaremos la lista, como antes, pero pincharemos sobre el símbolo + que antecede al nombre de la lista de distribución. Ésta se expandirá, dejando al descubierto todas las direcciones que forman parte de ella. De ahí eliminaremos las que no queramos que reciban el correo con el botón **Supr.**



GADGETS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

LOS 'cacharros' DEL FUTURO

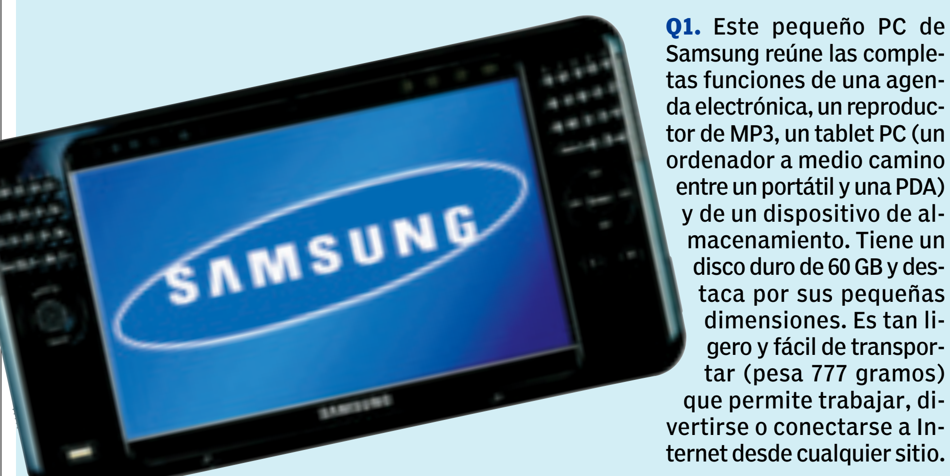
CeBIT, la mayor **feria tecnológica del mundo,** ha mostrado muchas novedades

D. GONZÁLEZ
20 MINUTOS

El CeBIT, la prestigiosa feria tecnológica que se ha celebrado en Hannover (Alemania) desde el pasado día 15, cierra hoy sus puertas.

Esta edición ha estado marcada por los sistemas de navegación, además de tecnologías de recepción de televisión en el teléfono móvil y a través de Internet.

También los sistemas que sucederán al formato DVD actual, el Blu-Ray y el HD DVD, han tenido una gran presencia en la feria.



Q1. Este pequeño PC de Samsung reúne las completas funciones de una agenda electrónica, un reproductor de MP3, un tablet PC (un ordenador a medio camino entre un portátil y una PDA) y de un dispositivo de almacenamiento. Tiene un disco duro de 60 GB y destaca por sus pequeñas dimensiones. Es tan ligero y fácil de transportar (pesa 777 gramos) que permite trabajar, divertirse o conectarse a Internet desde cualquier sitio.

MÓVIL PRADA. LG ha presentado el primer terminal del mundo con pantalla completamente táctil.



CÁMARA WEB. Una cámara adaptada a la cabeza para transmitir imágenes en directo a una página web.



XO. El famoso portátil de 100 dólares para niños de países en vías de desarrollo también se ha dejado ver en el CeBIT. Uno de los responsables del proyecto confirmó que estará listo antes de 2008.

SAMSUNG F300. Un móvil con dos pantallas LCD, una en cada cara. Tiene reproductor MP3 y cámara de dos megapíxeles.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

A la caza del resultado

El sector de los buscadores anda revuelto. Google y Microsoft, enemigos irreconciliables en este mercado, llegan a acuerdos, compran, diversifican, se posicionan ante uno de los negocios más lucrativos de la Red. Según datos de Nielsen/NetRatings, Google tiene alrededor de un 54% del mercado, seguido del 24% de Yahoo y el 8% de Microsoft, así que tanto Yahoo como Microsoft son conscientes de que tienen que empezar a hacer algo para no seguir perdiendo cuota.

Microsoft está ofreciendo compensar de diferentes formas a las empresas que consigan que sus empleados realicen sus búsquedas a través de su buscador. Por otro lado, al igual que Google tiene un acuerdo con Dell por el que sus ordenadores incluyen preinstalada su barra de búsquedas, Microsoft ha cerrado un acuerdo similar con Lenovo (el tercer mayor fabricante de ordenadores del mundo) por el que la página de inicio de las máquinas del fabricante será *Live.com*

Los expertos ya hablan de que este tipo de acuerdos podrían provocar una reacción adversa entre los empleados obligados a utilizar *Live.com* por parte de sus empresas. Sea como fuere, habrá que esperar hasta ver el número de empresas que se adscriben a este programa. Hasta el momento, buscar en Internet es gratis, pero ¿tiene un precio?

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

JUGONES TEMERARIOS

«Cualquier día te van a pedir carné para jugar al GTA»

Un estudio asegura que los usuarios de juegos de velocidad son conductores más temerarios. Este estudio forma parte de una investigación sobre cómo los videojuegos afectan a la conducta.

Soy un fanático de los juegos de carreras y ayudan a tener más reflejos en la conducción real. Y, por supuesto, no voy haciendo el imbécil corriendo por ahí. Eso depende de la persona. Es como si se dijera que a quienes le gustan los juegos de acción son peligrosos porque en la vida real van matando. *Skinner.*

No hacía falta hacer un estudio para eso. Hay cada flipao por ahí... *yop*

Sólo se ponen a estudiar chorradas. Peligroso es el que hace estos estudios. Para mí que se aburre en casa y no tiene otra cosa que hacer. A mí me gustan estos juegos y en 14 años no he tenido ningún accidente. *Tedascuen.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Cualquier día en el *Grand Theft Auto* te van a pedir carné para jugar y te van a quitar tres puntos por atropellar a las putas. *Jorge.*

Las marujas adictas al *Aquí hay tomate* sí que son peligrosas... dejadnos en paz a los que sólo queremos distraernos un rato. *Españoleitor.*

REVOLUCIÓN DIGITAL

Bill Gates augura una auténtica revolución digital en diez años. Afirma que los chicos que hoy tienen 14 años dentro de diez serán personas con «una forma de pensar diferente». Ha precisado que ofrecer ordenadores a bajo precio no servirá para acabar con la brecha digital.

Éste fue el que dijo aquello de *«640K will be enough»*, no? *Menudo visionario.*

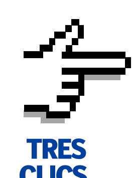
Qué demostración de visión a largo plazo. Yo voy más lejos: Dentro de diez años habrá grandes cambios, no sólo en la informática ni relacionado con ella. *mabarroso.*

¿Qué pasa, que en diez años todo el mundo va a usar Linux? *Alex Juniro.*

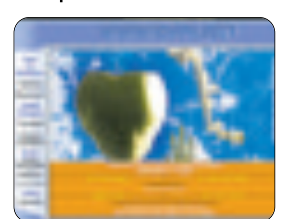
Viene un tsunami digital. Yo ya llevo remando un rato para surfearlo. *digital surfer.*

¿Este personaje no fue el que dijo que Internet era un fenómeno pasajero? Como empresario, será bueno (robando ideas), pero como profeta, no vale. *James Ballard.*

Reparte tu riqueza en África y se acabará el hambre. *rancio.*



Desde el más allá
Misterio, incredulidad e incluso miedo. Las noticias y reportajes más impresionantes sobre ovnis. Una página no apta para escépticos. *www.ovni.net*



No más enanitos
¿Eres de los que no soportan ver figuras de enanos adornando los jardines? Esta web lucha por su libertad. *www.geocities.com/enanojardin*



Cuida tu entorno
Botánica, medio ambiente, zoología... Regístrate en Bioclub y sé partícipe del amplio mundo de la biología. *www.members.tripod.com/bioclub*



CURRA 'on line', DEJA EL DISCO DURO

Edición de imágenes, conversión de formatos, suites ofimáticas... casi todo se puede hacer **en la Red**

IGNACIO FERNÁNDEZ

Google se dio cuenta hace tiempo de que prescindir de nuestro disco duro para trabajar sobre todo tipo de documentos ya no era una utopía. Y también decenas de empresas, que han presentado desarrollos *web 2.0* que acercan al usuario prestaciones de programas habituales sin necesidad de usar nuestro PC. ¿La idea? Editar textos, hojas de cálculo, imágenes o vídeos desde cualquier parte con acceso a Internet.

SUITES OFIMÁTICAS

- Las suites ofimáticas *on line* permiten trabajar con documentos de Word, Excel e incluso PowerPoint.
- Dos opciones destacadas son Google Docs & Spreadsheets *(http://docs.google.com)* y Zoho *(www.zoho.com)*. Ambas ofrecen acceso a la edición de ficheros DOC y XLS, pero Zoho es mucho más ambiciosa y dispone también de presentaciones PowerPoint y herramientas de videoconferencia integradas.

¿CUÁL ES EL PLAN DEL DÍA?

- Las listas de tareas de toda la vida también tienen su versión *on line*, y existen varios proyectos en Internet que les dan acceso inmediato.
- Los hay con nombres realmente curiosos: Remember-TheMilk (acuérdate de la leche *(www.rememberthemilk.com)*, que tiene versión en castellano, o Ta-Da List *(www.tadalist.com)*.

SIN PHOTOSHOP

- Si quieres dejar tus fotos preparadas antes de compartirlas con amigos y conocidos, hay editores de imágenes *on line* que acercan algunas de las tareas más frecuentes a este tipo de aplicaciones web. No pueden competir con Photoshop, pero posibilitan un procesado básico que nos salvará de un apuro.
- Picnik *(www.picnik.com)* es una de las opciones más potentes, con herramientas creativas que permiten aplicar desenfoques, sepias, tintes, esquinas redondeadas...
- Otras opciones válidas son Phixr *(www.phixr.com)* y MyImager *(www.myimager.com)*. Ambas permiten exportar fotos a páginas web de publicación de fotos, como Flickr o Picasa Web Albums, pero además podemos guardarlas en formato JPG o PDF.

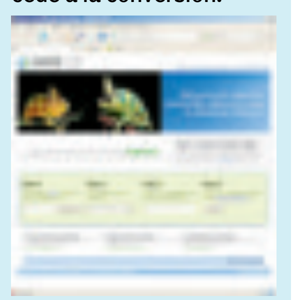

En la página de Picnik se puede modificar una foto: pasarla a sepia, desenfocarla o redondearle las esquinas.

CONVERSORES

Ficheros para todos los gustos

Los conversores de formatos *on line* permiten que convirtamos distintos tipos de documentos en los formatos que necesitemos: de DOC a PDF, de MP3 a WMA, de JPG a GIF o de DivX a FLV, por ejemplo.

Los ficheros pueden ser de gran tamaño y el servidor donde se alojan es el lugar donde luego se procede a la conversión.



El más conocido y versátil de todos es Zamzar *(www.zamzar.com)*. Acepta virtualmente los formatos que cualquiera de nosotros pueda utilizar. Si no lo encuentras en Zamzar, tienes otra excelente opción: Media Convert *(http://media-convert.com/convert/index.php)*. Es perfecto para, por ejemplo, obtener tonos de móvil a partir de melodías en formato MP3.

blogs 2.0



BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Qué ver y cómo

Apple presentó la semana pasada Apple TV, un dispositivo con un objetivo claro: facilitar el concepto de *hogar digital* integrado a aquellos que cumplen a pies juntillas la filosofía iPod (dispositivo portátil + iTunes + Apple TV). Este lanzamiento, y pronto llegará la propuesta de Microsoft, se suma a otros en los que cada uno vende los accesorios del hogar digital ideal. Básicamente, la idea de los fabricantes se reduce a un dispositivo con WiFi que reproduce los contenidos alojados en el ordenador. El problema reside en que cada uno impone unos formatos específicos. Las grandes compañías se olvidan de que al usuario no le gusta que le digan qué programas debe usar para manejar sus contenidos multimedia y mucho menos que se le ate a un *hardware* que le encadena a un formato de reproducción. Para el usuario hay tantos conceptos de hogar digital como fórmulas libres (y baratas) posibles, y todas pasan por un formato que detestan las grandes compañías: el DivX. Mientras los fabricantes se percatan, el verdadero centro del hogar digital son los reproductores que leen DivX o los discos duros que se conectan a la tele y reproducen lo que se les eche.

> **El hogar** *digital pasa por un formato que detestan las grandes firmas: el DivX*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



el foro de www.20minutos.es

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es**

WINDOWS VISTA

«Cuando se deja instalado se apropia del ordenador»

Según las cifras de la compañía, Microsoft vendió 17 millones de licencias de Windows XP en un mes, mientras que Vista ha llegado a los 20 millones.

Con el Vista hemos llegado al punto de inflexión: la gente se plantea utilizar sistemas operativos libres. Que Microsoft empiece a mirar las orejas al lobo porque el tenderete se le va a venir abajo. *Ernst.*

El Vista es el enemigo del buscador de recursos económicos, o lo que algunos llaman pirata; una vez instalado, se apropia del ordenador y no te deja ser libre nunca más. *Lorki.*

Es normal que venda más Vistas que XP, no hay quien encuentre una licencia de este último en ningún distribuidor, sin contar los equipos que ya vienen con el Vista de marras instalado... *Asqueado del jodido Vista.*

Yo considero el Vista como la encarnación del mal. No es que esté a favor de lo pirata, pero menos de que me cobren hasta por respirar; las limitaciones y los recursos que consume ese sistema dan pena. Muy bonitos los iconos e imágenes, pero el que lo coge sólo por eso es porque le sobra la pasta y no tiene ni idea de ordenadores. *Nexus.*

> W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

INTERNET

Ya está disponible Citizendium, la nueva alternativa a la Wikipedia.

Pues ojalá que tenga mucho éxito, porque la Wikipedia tiene a su favor su ingente cantidad de artículos, pero en contra la mínima fiabilidad que ofrece. Cualquier prenda puede modificar una entrada y los errores se ven como caracoles después de un día lluvioso... *Paco el del tabaco.*



CAJA DE HERRAMIENTAS

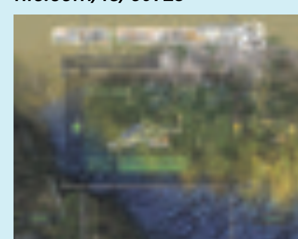
ADAPTACIONES DE CLÁSICOS Y NOVEDADES

JUEGA GRATIS EN LA RED

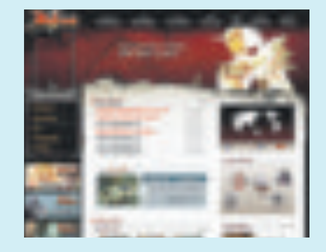
No esperes una gran complejidad en sus argumentos ni en los gráficos a los que nos han acostumbrado las consolas de última generación. Pero si sólo quieres jugar sin complicaciones, la Red te ofrece interesantes alternativas gratuitas.

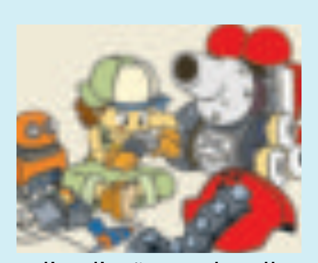


'AIR ASSAULT 2'. Un espectacular juego de helicópteros que destaca por un apartado visual más que aceptable, con vistosos escenarios y bonitos efectos gráficos. Además, tiene un control muy sencillo. Basta con mover el ratón para dirigir tu *pájaro de acero,* pulsar el botón izquierdo para el disparo convencional y pulsar el derecho para soltar misiles. Elige tu helicóptero (al principio sólo hay uno, los demás debes desbloquearlos) y prepárate para abatir aviones, tanques y submarinos. El único pero destacable es la música, que llega a hacerse demasiado repetitiva. *http://air-assault-2.softonic.com/ie/60729*



'RAKION: CHAOS FORCE'. Este título de estrategia y ambiente medieval sólo se puede jugar *on line.* No se trata de un juego rápido y sencillo, por lo que será necesario dedicarle unas cuantas horas para manejarlo con cierta destreza y conseguir las armas y habilidades necesarias para poder aumentar de nivel. Aunque el juego es gratuito, su limitación consiste en que a partir de un determinado nivel no permite sumar los puntos necesarios para seguir ascendiendo, aunque sí seguir jugando de forma indefinida. *http://rakion.softnyx.net*





'GUNBOUND'. Un juego de estrategia con un estilo heredado directamente del mítico *Worms* (un juego de guerra entre simpáticos gusanos). Pero aquí no se controlan bichitos, sino unos pequeños tanques con un peculiar diseño. Las batallas se desarrollan mediante turnos y hace falta algo de habilidad, suerte y cabeza para ganar la partida. Es un juego *on line,* así que antes de jugar es necesario registrarse y crear un avatar. *http://gunbound-world-champion.softonic.com/ie/42701*

VIDEOJUEGOS

VISITA EL ESPECIAL CONSOLAS EN www.20minutos.es

LA MAGIA HEREDADA DE 'Final Fantasy', PARA PS3

'Enchanted Arms' presenta un mundo plagado de personajes con un argumento apocalíptico

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Enchanted Arms forma parte de ese catálogo de juegos que permite comparar la potencia gráfica de Xbox 360 y PlayStation 3. Disponible en ambas plataformas, el título recuerda a alguna de las entregas de la saga *Final Fantasy,* sobre todo en lo relativo al diseño de personajes.

El argumento, apocalíptico, narra cómo unas fuerzas del mal que parecían derrotadas reaparecen para sembrar el pánico entre los humanos. Con esta premisa y asumiendo el papel de un aprendiz de mago se inicia un título de rol que se caracteriza por unos escenarios llenos de color y unos protagonistas con personalidades diferenciadas. Uno de sus apartados más interesantes es que el juego incluye más de 100 personajes, que se desbloquearán a medida que se avance en la historia.



El juego tiene más de 500 personajes, 100 de ellos desbloqueables.

Con un sistema de juego calculado sobre las 50 horas, los expertos le han criticado que apenas da motivos para volver a jugar una vez terminado. Aun así, destacan los combates por turnos y aleatorios, que obligan al jugador a estar pendiente de todo lo que sucede de alrededor para conseguir la victoria.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **From Software** ● PLATAFORMAS: **PS3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 euros** ● EDAD: **+ 12** ● WEB: ***http://enchantedarmsgame.uk.ubi.com***

OTRAS NOVEDADES



'DEF JAM ICON'. Título básicamente de lucha en el que los golpes se hacen siempre a ritmo de hip hop. El objetivo del jugador es lanzar un sello discográfico, pero para ello deberá aprender a manejar la música mucho antes que sus propios puños. **EA Big, PS3 y Xbox 360, +18. 69,99 euros.**



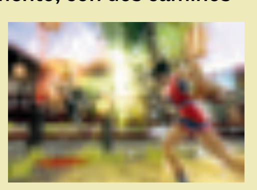
'NEW ZEALAND STORY REVOLUTION'. Revisión del exitoso clásico de 1988 que se adapta a la doble pantalla de la portátil de Nintendo para ofrecer nuevas posibilidades, como los minijuegos táctiles o la acción a doble pantalla. **Rising Star, NDS, +3. 39,99 euros.**

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Rol con aires de acción

'Jade Empire' salió a la venta para la primera consola de Microsoft. Ahora le han hecho un lavado de cara para PC

Hace casi dos años que *Jade Empire* vio la luz para Xbox. Con escenarios exóticos y una historia interesante, el título se mantiene gráficamente a la altura de juegos muy posteriores, ya que lo que se echa de menos en potencia se ha suplido con un buen diseño y una ambientación adecuada. En cuanto al modo de juego, cada decisión que tome el protagonista influirá en cómo se desarrolla el argumento, con dos caminos posibles que no se dividen necesariamente en ser buena o mala persona. *Jade Empire* es un título innovador como ya lo fue su versión previa. Se trata de un juego que logra mezclar con éxito dos géneros, con combates en los que es necesario emplear las diversas técnicas aprendidas. Pese a que se trata de un título de rol, también incorpora bastantes elementos de acción, algo que disgustará a los jugadores más puristas, pero que quizá logre atraer a un público más numeroso. Aunque a los más experimentados les resultará demasiado fácil, es una buena oportunidad para acercarse a una de las historias más interesantes que vio la luz en Xbox.



LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Resistance: Fall of Man' (PS3). **2** 'Virtua Tennis 3' (PS3). **3** 'Motorstorm' (PS3). **4** 'Formula One Championship Edition' (PS3). **5** 'World of Warcraft-Tarjeta Prepago 2 Meses' (PC). **6** 'Brain Training' (DS). **7** 'Call of Duty 3' (PS3). **8** 'Virtua Fighter 5' (PS3). **9** 'Spectrobes' (DS). **10** 'Final Fantasy XII' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



ASUS P535. Desde planificar un viaje a escanear una tarjeta de visita. Este Smart Phone de Asus incluye PDA, sistema GPS, memoria flash, sistema operativo Windows Mobile 5.0 y, por supuesto, teléfono. Permite usar archivos de Word y Excel.

QUICKCAM DELUXE FOR NOTEBOOKS. La nueva cámara de Logitech, compatible con Windows Vista, incorpora una lente de cristal con el fin de obtener una mayor claridad de imagen y mejor contraste de colores, e integra una función de supresión de ruido, entre otros muchos dispositivos.





PIONEER AVIC-D3. Entretenimiento, navegación y seguridad al servivio de los conductores. Este navegador incorpora una pantalla de 6,1 pulgadas, mapas de 26 países y permite conectar reproductores MP3. Como elemento opcional, una cámara de visión trasera que ayuda a aparcar el vehículo en espacios reducidos con facilidad.

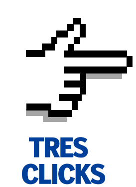
LG FM37. Un dispositivo multimedia sin botones capaz de reproducir archivos MP3, películas y libros digitales. Incorpora la función de grabación de voz y visor de textos. Cuenta con 20 horas de autonomía en audio y 3 en vídeo y 4 GB de memoria flash. 199 €.





BA 169. Estación meteorológica con imán para sobremesa, pared y superficies metálicas, ideal para colocar en el frigorífico. Este dispositivo de Oregon Scientific, además de medir la temperatura interior de la estancia, incorpora reloj y alarma y está disponible en azul, blanco y negro. 24,99 €. Dentro de la misma gama destaca la estación meteorológica BA 900. 99,90 €.





¿Será niño o niña?

Artículos, dudas resueltas y recomendaciones sobre el sexo del bebé. Además, información del mundo de las futuras mamás.

www.embarazada.com



Con estas manitas

Si eres aficionado a las manualidades, aquí encontrarás miles de ideas para dar a tu casa el toque personal que necesita.

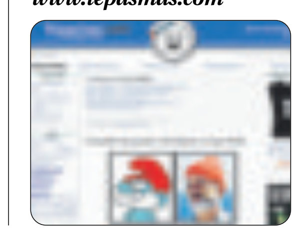
www.hazlotu.com



El celuloide curioso

Los grandes títulos del séptimo arte esconden anécdotas y curiosidades sorprendentes. Como muestra, esta página.

www.tepasmas.com



TODA LA INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es



Una imagen real de Chernóbil, a la izquierda, junto al escenario del videojuego que se ha recreado a partir de esa fotografía.

FORTUNA EN tierra peligrosa

‘S.T.A.L.K.E.R.’ **recrea los escenarios** del mayor accidente nuclear de la historia, la tragedia de Chernóbil

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernóbil es un videojuego ambientado en Chernóbil, aunque no trata sobre la tragedia nuclear de 1986. Los desarrolladores han plasmado al milímetro los escenarios reales para lograr una ambientación cuyo desarrollo tiene poco que ver con la historia real, pero sí ayuda a transmitir la sensación de desolación y angustia que se buscaba para el videojuego.

S.T.A.L.K.E.R. tiene dos partes: una real y otra figurada. Los escenarios son reales y el recuerdo del desastre subyace en el fondo del argumento. Pero el juego es una historia inventada llena de seres sobrenaturales.

El jugador adquiere el papel de un *stalker*, un personaje creado para la ocasión que se convierte en un mercenario buscador de tesoros que se adentra en la zona del desastre para conseguir artefactos deseados por ciertas organizaciones. Su labor será esconderse del ejército que vela por la seguridad de la zona y huir de las extrañas criaturas que le salgan al paso.

Cómo se hizo

En un principio se pensó en ambientar el título en escenarios futuristas, pero la cercanía física del estudio de desarrollo con Chernóbil (sus oficinas están situadas a poco más de 100 km) ayudó a llevar a cabo el enfoque final. Se consiguió así una ubicación realista que representaba a la vez una de las mayores devastaciones provocadas por el hombre. Además, parte del equipo de desarrollo, el estudio ucraniano GSC, vivió de cerca la tragedia. En un trabajo que ha tardado más de seis años en ver la luz se ha partido de las fotografías tomadas en la zona y se ha recreado cada una de las áreas. Así, en el juego se pueden observar las calles de Pripyat (la ciudad irradiada que quedó abandonada tras el desastre), el tenebroso reactor n.º 4, el bosque rojo o los asentamientos destruidos.

La salida de este juego ha levantado la polémica, no tanto entre los aficionados como en algunos medios de comunicación. Unos alegan que no es necesario acercarse a una tragedia en la que se calculan 250.000 víctimas para realizar un videojuego y otros hablan de realismo, de acercar a la gente un hecho que no se debe repetir, dejando claro que los desarrolladores sólo han usado la zona y no en el desastre en sí mismo.

CAPTURAS FOTOGRÁFICAS

Los escenarios

El título recrea 30 km² de parajes desolados en los que el jugador puede moverse libremente y desarrollar una historia con ocho finales diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **GSC** ● PLATAFORMA: **PC** ● PRECIO: **49,95 €; 55,95, ed. especial,** ● EDAD: **A partir de 16** ● WEB: ***www.stalker-videogame.com***



Fuerza... y pericia

Fiel a un estilo propio basado en la técnica, este* Virtua Fighter *mejora sus gráficos y su velocidad

Aunque la que suscribe se confiesa incondicional de *SoulCalibur*, este *Virtua Fighter 5* merece también un hueco en el podio de juegos con patadas y puñetazos. *Virtua Fighter* tiene el interés de la inmediatez, de resultar ganador o perdedor en pocos minutos. A esto añade un depurado estilo en cuanto a técnica: todos los golpes pueden parecer



iguales, pero no lo son. De ello dan fe los millones de japoneses que han dedicado años a aprender cada combo, a coordinar los segundos entre que se realiza el golpe y lo recibe el contrario. Esta entrega añade además las posibilidades gráficas de PS3: escenarios cuidados, detalles en la piel y los músculos, rapidez y precisión en los movimientos... Con 17 estilos marciales representados, gana enteros cuando se juega con otras personas en lugar de contra la máquina. También verá la luz para Xbox 360.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 ‘Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2’ (Wii). **2 ‘Brain Training’** (DS). **3 ‘Resistance: Fall of Man’** (PS3). **4 ‘Horsez’** (DS). **5 ‘WWE SmackDown! vs Raw 2007’** (PS2). **6 ‘World of Warcraft - Tarjeta Prepago 2 Meses’** (PC). **7 ‘Animal Crossing: Wild World’** (DS). **8 ‘Rayman: Raving Rabbids’** (DS). **9 ‘Motorstorm’** (PS3). **10 ‘Virtua Tennis 3’** (PS3).

*FUENTE: GAME.ES

Y el lunes, en La Revista, **LIBROS,** *por Sonia Rueda*

20minutos.es Trivial

DEMUESTRA LO QUE SABES DE...

...VIDEOJUEGOS

1 ¿Qué tipo de personaje es Larry?
A ☐ Un ligón de poca monta.
B ☐ Un superhéroe de *Final Fantasy*.
C ☐ El mejor luchador de *Tekken*.

2 ¿Cuál fue el primer videojuego?
A ☐ *Tetris.*
B ☐ *Pong.*
C ☐ *Nought and crosses.*



JUEGA A ESTE TRIVIAL Y A MUCHOS MÁS EN... www.20minutos.es

3 ¿Qué relación tienen Mario y Wario?
A ☐ Son amigos.
B ☐ Son pareja de hecho.
C ☐ Son enemigos feroces.

4 ¿En qué mundo virtual se pueden comprar objetos con dinero real?
A ☐ *Unreal Tournament.*
B ☐ *Project Entropia.*
C ☐ *SoulCalibur 3.*

5 ¿Cuál de estas películas no se ha convertido en videojuego?
A ☐ *Matrix.*
B ☐ *Easy Rider.*
C ☐ *Star Wars: La amenaza fantasma.*

6 Si te hablan de los Covenant, ¿de qué videojuego te hablan?
A ☐ *Halo.*
B ☐ *Dinasty Warriors.*
C ☐ *Metal Gear Solid.*

7 ¿De qué año data la saga *Unreal*?
A ☐ 1990.
B ☐ 1995.
C ☐ 1998.

8 ¿Qué futbolista prestó su imagen para la portada del FIFA 2003?
A ☐ Ronaldinho.
B ☐ Roberto Carlos.
C ☐ Fernando Morientes.

9 ¿Qué consola fue retirada por su fracaso comercial?
A ☐ Dreamcast.
B ☐ Jaguar.
C ☐ 3DO.



10 ¿Cómo se llama la princesa que Yitán debe salvar en *Final Fantasy IX*?
A ☐ Garnet.
B ☐ Yuna.
C ☐ Selphie.

SOLUCIONES **1-A; 2-C; 3-C; 4-B; 5-B; 6-A; 7-C; 8-B; 9-C; 10-A. Suma un punto por acierto. De 1 a 3 puntos:** Eres una calamidad. **De 3 a 7:** Has jugado lo tuyo, pero no estás a la altura de los grandes. **De 7 a 10:** Eres un crack. ¡Mereces dar clases.

PASO A PASO

RECUPERAR ARCHIVOS BORRADOS

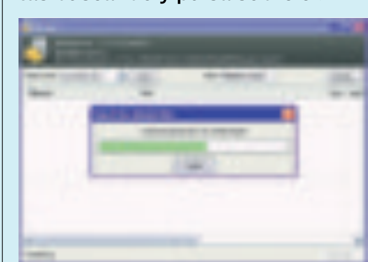
Seguro que más de una vez has borrado accidentalmente un archivo que no has podido recuperar con ninguna de las herramientas de Windows. Sin embargo, existen diferentes soluciones que ayudan a devolver a la vida aquella información importante que ya no aparece ni tan siquiera en la papelera de reciclaje. Puedes hacerlo entrando en *www.recuva.com/download*

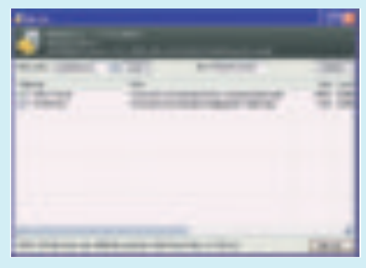


1 DESCARGA E INSTALACIÓN. Si instalamos esta aplicación conseguiremos recuperar la mayoría de archivos que se borren de forma accidental o sufran daños. Su funcionamiento es muy sencillo, ya que sea realiza todo a través de una interfaz gráfica fácil de manejar. La descarga se hace por medio de un par de clics en la página web y la instalación se hace mediante el clásico asistente que nos indica detalladamente los pasos a seguir.

2 ¿DÓNDE ESTABA EL ARCHIVO? Es el único dato importante que debemos recordar, además del nombre o parte del nombre del archivo que hemos perdido. Conocer dónde se encontraba almacenado nos ayudará a la hora de realizar el análisis para su búsqueda. Así, podemos escanear por completo un disco en busca de todos los archivos borrados y que pueden ser recuperados o señalar una ruta o el nombre para llegar de forma más directa.

3 ANÁLISIS DEL DISCO DURO. Para analizar cualquier unidad de almacenamiento sólo hay que seleccionarla y pulsar sobre el botón **scan**. Tras realizar el análisis, el programa ofrecerá un listado de los archivos eliminados que ha encontrado y que son susceptibles de ser recuperados. Selecciona el que estás buscando y pulsa sobre él.





4 BÚSQUEDA MANUAL. Sin embargo, si en algún caso recordamos exactamente dónde se encontraba el archivo y su nombre, o, al menos, parte del mismo, podremos completar el campo **filename or path** y la unidad en la que queremos que se realice la búsqueda, y pulsar nuevamente sobre **scan**.

INTERNET

MÁS SOBRE INTERNET EN www.20minutos.es

CONSTRUYE TU **reflejo virtual** EN LA RED

Planos o en 3D. Fotos o dibujos. Los **avatares** son nuestra mejor tarjeta de presentación en el ciberespacio

PABLO NIETO

Un avatar es la imagen que representa a una persona en Internet, donde existen multitud de sitios que permiten crearlos a gusto del usuario. Se utilizan habitualmente en foros, *blogs*, programas de mensajería instantánea y juegos en red.

PARA CADA OCASIÓN

Mensajería instantánea → Aunque los usuarios más experimentados suelen construirse su propio avatar en Photoshop partiendo de un modelo, la mayoría recurre a un programa concreto para hacerlo, ya que es mucho más sencillo. Los programas de mensajería instantánea más populares tienen su propio gestor de avatares, aunque nada nos impide crear un avatar, por ejemplo, en Yahoo (siempre que estemos registrados), y usarlo después en otros programas de mensajería o en un foro simplemente guardando la imagen, aunque no debe sorprendernos si nos encontramos en la red a otra persona que ha escogido prácticamente nuestra misma imagen.

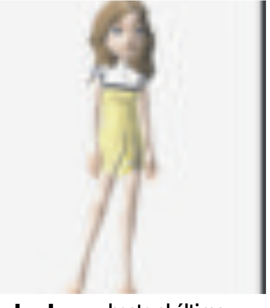
Juegos en red → Mundos virtuales como *Second Life* o *World of Warcraft* tienen, al igual que los programas de mensajería, su propia gestión de avatares, aunque en este caso el propio juego proporciona más accesorios o un mayor nivel de detalle a medida que podamos comprarlos o completemos misiones. Los avatares creados en este tipo de sistemas tienen tres dimensiones, ya que tienen que moverse e interactuar con otros. Una vez creados, también podemos convertirlos en una imagen fija.

Sitios especializados → La mayoría de los usuarios desea tener un avatar lo más personalizado posible para distinguirse del resto. En Internet se pueden encontrar fácilmente multitud de programas para crearlos: Meez *(http://meez.com/)*, por ejemplo, es un buen editor de avatares en tres dimensiones.

La edición de un avatar no puede ser más sencilla y, aunque algunos de los accesorios no son gratuitos, sí es posible crear un avatar original sin realizar ningún desembolso. Una vez construido, nos pedirá que nos registremos en la página. Si hemos utilizado accesorios de pago, la página nos lo avisará, y podremos seguir exportando el avatar sin esos accesorios.

Una vez seleccionado el tamaño, podemos decidir si queremos que sea animado o no –la página nos mostrará el código HTML que debemos adjuntar cuando vayamos a incluirlo–. También podemos descargarlo como un GIF animado.





Desde el sexo hasta el último complemento, todo se puede elegir.

Hora de tomar medidas

Un avatar suele medir entre 80 × 80 y 100 × 100 píxeles. La herramienta Avatar Sizer (*www.jql.co.uk/avatarsizer.htm*) permite cambiar el tamaño de una imagen de forma sencilla. Sólo hay que seleccionar la imagen mediante el explorador, especificar a la derecha el tamaño resultante y elegir la calidad deseada.

blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA



Una luz al final del túnel

Algunos nos hemos animado ante el anuncio de que EMI va a suprimir los DRM de su catálogo musical *on line*. EMI ha anunciado más calidad –se pasa de de 128 a 256 kbps– y sin DRM, un conjunto de restricciones anticopia que impiden hacer determinados usos de las obras. iTunes, de Apple, será la primera tienda en tomar esta medida, aunque en poco tiempo se le unirán más.

El caramelo se ha vuelto algo amargo al descubrir que el precio también se ha modificado, pasando de los 0,99 céntimos actuales a 1,29 euros por canción. Se supone que tenemos que pagar esa diferencia por el aumento de calidad y porque las canciones van sin los absurdos DRM. Que los álbumes completos y los vídeos se mantengan al mismo precio sí puede suponer un avance, pero pequeño. Que EMI suprima los DRM es un gran paso, aunque aún está lejos de comprender al usuario. Parece que viene a decir: quito los DRM (algo que ya se ha demostrado que no funciona), pero págame un 30% más por canción. Lo que podía haber sido una gran noticia ha quedado en parte empañada. Un gran anuncio para la prensa, pero un pequeño paso para el usuario.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Visto el éxito de los 'realities', esta web triunfará...»

Un joven ha creado una página web en la que se ve cómo se desarrolla su vida 24 horas. Se trata de *Pierde el tiempo viendo cómo otra gente pierde el tiempo*, un nuevo éxito en Internet.

Qué tontería más grande, ¿no? Eso ya está inventado; si no, que miren a todos los que estamos aquí, a ver si no perdemos el tiempo viendo cómo los demás también lo hacen. *Fae.*

Pues eso, que Internet ya es de por sí gente perdiendo el tiempo viendo cómo otros pierden el tiempo. Creí que no lo mencionaría el artículo, pero sí que lo hace: «[...] al igual que lo es leer la tonelada de *blogs*, perfiles en *MySpace* o vídeos en *YouTube* de internautas dedicados a mirarse el ombligo». Yo añadiría también los foros y los comentaristas de noticias. Realmente es una alternativa a mirar las obras y no hace falta estar necesariamente jubilado. *Nadie.*

Bienaventurados los frikis porque ellos heredarán Internet. *Liberal.*

Teniendo en cuenta el éxito de los *realities*, esta web también triunfará. *Castings.*

DESCARGAS

La música de Apple por fin es compatible con cualquier reproductor. Se utilizará un nuevo formato denominado *premium* que hará que la música de iTunes no sea exclusivamente para el iPod.

¿Pero quién es el pringao que compra música en iTunes? Yo tengo un iPod desde hace años y me bajo la musica gratis con eMule, como el 99% de la gente. *José Luis.*

iTunes = absurdo. *Mithrand.*

ANTICOPIA

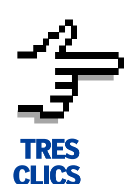
EMI confirma que venderá música sin protección anticopia.

Por fin nos libramos del maldito DRM. ¡Viva Apple! ¡Viva EMI! En serio, esto es un paso muy grande, por fin las discográficas tratan a los usuarios como a gente civilizada y no como a ladrones. El primer paso para eliminar el canon, entre otras cosas...



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 11 DE ABRIL DE 2007



Cuida de los tuyos

Ésta es una clínica psiquiátrica para peluches maltratados. Acude a la consulta antes de que sea demasiado tarde.

www.parapluesch.de



El chat de todos

¿Prefieres hablar con Canadá, Rusia, Finlandia...? Ahora puedes visualizar un chat desde el mismo mapa mundial.

http://twittervision.com



Descarga tu ira

No pongas más en riesgo a tu ordenador y descarga tus enfados en éste, que siempre puedes repararlo.

www.thestylemachine.com/metele_es.html



INTERNET

MÁS INFORMACIÓN EN www.20minutos.es

TODA LA tele, A TRAVÉS DE LA RED

La mejora de la **banda ancha** en todo el mundo ha permitido acceder a un nuevo mercado televisivo

IGNACIO FERNÁNDEZ

La bajada de precios y las nuevas prestaciones de las líneas de banda ancha favorecen la existencia de múltiples alternativas para acceder a contenidos televisivos de medio mundo. Hay algunas diferencias entre unas y otras.

VÍDEO BAJO DEMANDA

El primer gran grupo de servicios incluye a muchos de los grandes portales de publicación de vídeos *on line*. Las grandes cadenas han firmado acuerdos con YouTube o servicios similares para distribuir contenidos con *Copyright*. En España lo hacen Antena 3 y Cuatro.

También lo hacen gigantes como Apple –que sigue potenciando los contenidos de vídeo bajo demanda con su iTunes Store– y Microsoft, que en Navidad de este año tendrá a punto su propia tienda de alquiler y compra de vídeos *on line* y que convertirá a la Xbox 360 en todo un centro de ocio digital.

TVP2P, LA REVOLUCIÓN

La gran sorpresa la ha causado la aplicación de la tecnología P2P al mundo televisivo. Los clientes del protocolo BitTorrent se lo están tomando muy en serio, con su propia tienda de contenidos de pago *(www.bittorrent.com)*. Lo mismo hacen –por ahora, gratis– Azureus, *(http://azureus.soourceforge.net)* y Democracy Player *(www.getdemocracy.com)*.

Joost *(www.joost.com)*, la famosa propuesta de los creadores de Kazaa y Skype, pretende aprovechar la potencia de las redes P2P para distribuir vídeos con más calidad que YouTube.

Hace varios meses han aflorado servicios TVP2P que permiten no perderse un partido de la Liga española de los que se emiten por PPV.

Aplicaciones como TVants, PPLive, SopCast o PPStream se están haciendo un hueco entre los internautas, pese a los retrasos en la emisión y a su calidad limitada. RojaDirecta *(www.rojadirecta.com)* y TVMix *(www.tvmix.net)* ofrecen todo lo necesario para aprovechar esos recursos.

IPTV

España es un excelente ejemplo de la llegada y expansión de la IPTV, que no es más que la transmisión de la señal de televisión a través de las mismas redes que ahora nos dan banda ancha.

El mejor ejemplo es Imagenio, la oferta de Telefónica, que está siendo contrarrestada por Jazztel con su Jazztelia TV y con Orange TV. Aun así, la interactividad que prometían no es tan elevada como se esperaba.







La oferta es casi ilimitada, desde dibujos animados hasta concursos, películas o partidos de fútbol de cualquier rincón del mundo.



Azureus, uno de los sitios gratuitos con contenidos televisivos.

Al borde de la legalidad

La delgada línea de lo que es legal y lo que no lo es parece mucho más endeble en el caso de las aplicaciones TVP2P. De hecho, ocurre con servicios como YouTube y similares: todas las culpas se las lleva el servicio, en lugar de los responsables de la publicación del contenido protegido *on line*, como demuestra la reciente demanda multimillonaria de ViaCom a YouTube. En el caso de los partidos de PPV, a los que cualquiera puede acceder con una conexión de banda ancha y un cliente como TVants o PPLive, ocurre algo similar: el contenido está ahí, y la responsabilidad es de quien lo ha publicado (en muchos casos, esas emisiones se retransmiten desde servidores chinos).

CACHARRERÍA



NOKIA 5700 XPRESSMUSIC. Un móvil 3G con cámara de dos megapíxeles y videollamada diseñado específicamente para disfrutar de la música. Almacena hasta 1.500 canciones, incorpora unos altavoces estéreo a modo de equipo de sonido y permite descargar y reproducir temas de una amplia gama de tiendas de Internet. 350 € aprox.

MOTOROLA S9. Un auricular Bluetooth inalámbrico y estéreo que permite escuchar música y responder llamadas desde cualquier lugar. Su sistema de ejecución trasera, un peso inferior a 38 gramos (menos que unas gafas de sol) y sus altavoces compactos de 1,3 cm hacen que el usuario pueda hacer deporte sin apenas notarlo. 99 €.





FORERUNNER 305. El nuevo entrenador personal para *fitness* y actividades al aire libre de Garmin, además de registrar distancias, calorías, velocidad, tiempo, altitud sobre el nivel del mar..., es resistente al agua e integra un receptor GPS de alta sensibilidad.

PARROT MK6100. Este kit musical para el coche de Cebit es capaz de reproducir archivos MP3 en los altavoces desde cualquier fuente Bluetooth estéreo, como un móvil o un reproductor MP3. El control remoto inalámbrico RF permite hacer uso de todas sus capacidades sin necesidad de quitar las manos del volante. Incluye una pantalla OLED desmontable antirrobo. 199 €.



blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Un código ético para los 'blogs'

La experiencia dice que tanta importancia tienen las entradas del propio autor como cada uno de los comentarios que generan los lectores, incluso más. Según algunos, se están perdiendo las formas en la *blogosfera*. La polémica ha surgido a raíz de que Kathy Sierra, una *blogger* y escritora, decidiera anular una conferencia ante el pavor que le supuso leer las amenazas de muerte que le habían dejado en su *blog*. Vista la trascendencia del caso, unos *bloggers* se han decidido a realizar una especie de código de conducta. «La *blogosfera*» es para mí un concepto difuso, como «la gente». Por eso resulta especialmente difícil, y no sé si útil, crear un código de conducta para ella. También porque no son los *blogs* los que están en tela de juicio, sino el comportamiento de algunos de los visitantes. Asusta un poco el hecho de que se hable de la *blogosfera* como una entidad única que necesita de un decálogo para avanzar. Millones de usuarios hasta ahora no han necesitado de más normas que las que les dicta su sentido común. Debería bastar con ser consciente de la existencia del otro, como siempre. Y eso es algo que no sólo se está perdiendo en la *blogosfera*.

> **La conducta** *de algunos de sus visitantes es lo que está en tela de juicio, no los 'blogs'*

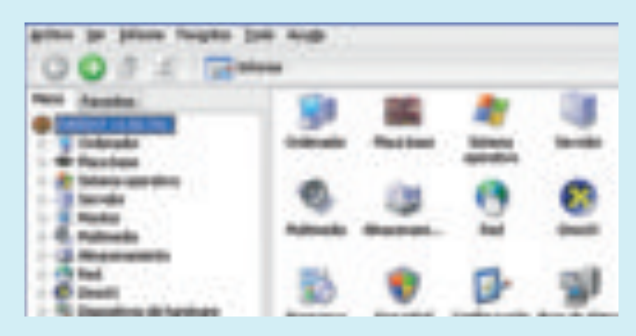
SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CAJA DE HERRAMIENTAS

ANÁLISIS DE LOS **COMPONENTES DEL PC**

TU EQUIPO POR DENTRO

La mejor forma de conocer los componentes del ordenador y saber si funcionan adecuadamente es abriendo la máquina. Para no tener que hacer algo tan complicado, existen programas como Everest Home Edition que realizan estas funciones.



EVEREST HOME EDITION 2.2. Este programa permite conocer con detalle todo tipo de datos acerca de nuestro sistema, tanto en lo referente a los componentes que lo integran como a los programas que tengamos instalados. *www.lavalys.com*

CATEGORÍAS. El programa organiza la información en categorías. De este modo, podemos buscar información referente al ordenador en general, a la placa base, al sistema operativo, al monitor, a los componentes multimedia, a las unidades de almacenamiento, a la Red, a los programas instalados y a la seguridad, entre otros aspectos.

EL ORDENADOR, A FONDO. Lo más común es no conocer la velocidad del procesador, la cantidad de memoria o la capacidad de los discos duros. Aunque el propio sistema operativo puede informar sobre parte de esos datos, con esta aplicación podremos conocer detalles, como el tipo de memoria instalada y la ranura en la que se encuentra, el modelo de nuestro microprocesador y su velocidad o la memoria caché real. Además, podremos estudiar con minuciosidad el esquema de nuestra placa base, una labor fundamental al ampliar y optimizar nuestro ordenador.

DETALLES DEL SISTEMA OPERATIVO. Muchas veces necesitamos conocer de forma pormenorizada los controladores instalados en el sistema, los programas en ejecución y otros detalles, como la tarjeta gráfica o de sonido. El programa no sólo efectúa un examen de cada componente y su estado, sino que elabora un informe detallado.

PROGRAMAS INSTALADOS. En ocasiones tenemos dificultad a la hora de conocer cuáles son todos los programas que están instalados, cuáles se utilizan y cuáles podrían desinstalarse sin que eso suponga ninguna pérdida. Everest hace un análisis de todas las unidades y ofrece un listado con sus versiones, los números de licencia e incluso una relación de los formatos de archivos que abre cada programa.

COMPARATIVAS. Everest permite comparar nuestros componentes con otros del mercado. Estas pruebas nos ayudarán a decidirnos en la compra de algún nuevo componente para el sistema.

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

A **saltos** POR LA CIUDAD Y SIN TOCAR EL SUELO

Los Yamakasi, que saltaron a la fama a raíz de una película de Luc Besson, llegan ahora a los videojuegos

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

El *parkour* es un deporte urbano extremo que, aunque no tiene demasiados seguidores en nuestro país, consigue asombrar a todos los que han sido testigos de las piruetas de estos acróbatas. Básicamente consiste en desplazarse por la ciudad superando los obstáculos que se presenten en el camino utilizando únicamente el propio cuerpo.

Aunque la historia del *parkour* es muy anterior, Luc Besson lo popularizó con su película *Los Yamakasi,* un famoso grupo que practica este deporte y que cuenta con una disciplina propia. Moverse por la ciudad libremente y avanzar en las distintas pruebas es la base argumental de *Free Running,* un videojuego basado en este deporte que traslada al jugador a Londres.

LOS ELEMENTOS

Estilos de juego → No todos los que practican el *parkour* siguen la misma técnica. En el juego se ven estilos distintos, divididos en 10 niveles y más de 60 pruebas.

Conseguir objetivos → A medida que se mejora la técnica, se pueden conseguir objetos y nuevas acrobacias.

La pericia es práctica → Parte de la dificultad de este deporte se ha trasladado a los mandos de la consola. No hay que desesperar si los saltos no salen bien al principio.

Multijugador → Además del modo carrera, se puede jugar a través de Internet con otros usuarios en su versión portátil.



MIRA EL VÍDEO DE ESTE JUEGO EN... 20minutos.es

El *parkour* es un deporte arriesgado, aunque algunos lo llegan a considerar una forma de vida.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Reef Entertainment** ● PLATAFORMAS: **PS2 y PSP** ● PRECIO: **39,99 y 29,99 €** ● EDAD: **A partir de 7 años** ● WEB: ***www.freerunning.com***

OTRAS NOVEDADES

'VIRTUA TENNIS 3'. El clásico que se popularizó en Dreamcast regresa con una nueva entrega de gráficos mejorados y más posibilidades de juego en Red. Incluye jugadores como Federer, Nadal, Hewitt, Sharapova, Davenport, o Hingis, entre otros. También permite la creación de jugadores propios. ☛ **SEGA; PC, PS3, PSP, Xbox 360; desde 39,99 €; +3**

'THE COLLECTION'. Sierra ha decidido reeditar, a precio reducido, títulos antiguos que ya no se comercializaban. Destacan los juegos de estrategia clásica, aunque también el humor subido de tono y la acción. Algunos de los elegidos para formar parte de la colección son *Empire Earth, Caesar III, Larry Magna Cum Laude, Lords of the Realms III, Faraón* y *Swat 4.* ☛ **Sierra; PC; 6,99 €; varias edades.**



El regreso de un clásico

'Bomberman Land Touch' es la segunda entrega de este personaje en la portátil de Nintendo

No es la primera vez que Bomberman, un personaje nacido hace más de 20 años, aparece en la Nintendo DS. Ambientado en un parque de atracciones, *Bomberman Land Touch* ofrece en su modo para un jugador 36 minijuegos relacionados con el *arte* de la explosión inofensiva. La oferta se completa con partidas multijugador a través de la conectividad local de la consola o mediante Internet. Además, mantiene la estética 2D retro que muchos consideran imprescindible para este tipo de juegos. Pese a que algunos opinan que *Bomberman* debería renovarse con historias y escenarios más elaborados, otros apuestan por la fidelidad al origen de la saga. Su jugabilidad, grado de diversión y posibilidades *on line* son más que recomendables para los aficionados a las partidas breves.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' (PS2). **2 'Horsez'** (Nintendo DS). **3 'Brain Training'** (Nintendo DS). **4 'Resistance: Fall of Man'** (PS3). **5 'Animal Crossing: Wild World'** (Nintendo DS). **6 'Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2'** (Wii). **7 'Dogz 2006'** (Nintendo DS). **8 'Final Fantasy XII'** (PS2). **9 'Motorstorm'** (PS3). **10 'Command & Conquer 3 Tiberium Wars'** (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

MARIO Y LA WII, GAYS

«Si era gay, ¿por qué rescataba princesas?»

La Wii se ha convertido en la consola icono de la comunidad gay, según *Chueca.com.* Algunas de las razones: el diseño, la ausencia de violencia en muchos de sus juegos... Mario ha sido nombrado «el personaje más homosexual».

Vaya, la falta de violencia de un juego lo convierte en gay... Vaya conclusiones más absurdas. *teleope.*

Y entonces, el amigo de Mario ¿era algo más que su amigo? *javivi.*

¿No será que Nintendo tiene una tradición de juegos orientados al público infantil y ha heredado esa imagen?, ¿de verdad hace falta tener juegos con violencia e hiperrealismo gore para ser un machote? Vivan los topicazos... *David.*

Soy homosexual y bastante *friki.* No se puede estereotipar a todo el colectivo gay, pero es cierto que Mario podría ir perfectamente en una carroza del orgullo gay, y que a Link se le notaba la pluma desde hacía mucho tiempo. *Frikisada.*

Y si Mario Bros era gay, ¿por qué perdía el tiempo rescatando princesas? Se me ha caído un mito... *El enano rumbero.*

MENORES Y JUEGOS

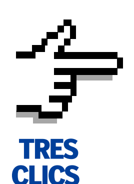
China prohíbe a los menores de edad jugar más de 3 horas diarias por Internet. Las autoridades quieren aplicar un sistema que limite el tiempo de juego de los menores.

¿Y cuántas horas les permiten ver la televisión manipulada? Imagino que ahí no hay límite. *Asdf.*

No les preocupaban los problemas de la infancia cuando los enseñaban a ser pequeños soldaditos de la patria y a delatar a los padres cuando tocaba purga. *Acratius implacabilis.*

Cada uno gasta su tiempo en lo que le da la gana. *Merle!*





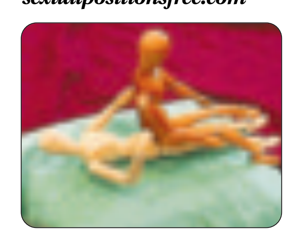
Y esto... ¿para qué? Barriles adosados a la cabeza, tubos para las orejas de los perros... Conoce los inventos más inútiles y disparatados. *http://totallyabsurd.com*



Tumbas famosas Toda la información sobre cómo y cuándo murieron tus ídolos, y dónde están enterrados. Incluye fotografías de las tumbas. *www.findagrave.com*



El buen amante Siempre queda algo por aprender... Una guía de posturas para innovar, cambiar o mejorar tus relaciones sexuales. *www.sexualpositionsfree.com*



INFORMÁTICA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN **www.20minutos.es**

ORDENADORES **ultraportátiles**

Se les conoce como UMPC, pesan **menos de un kilo** y ofrecen todo tipo de posibilidades multimedia

PABLO NIETO

Los Ultra Mobile Personal Computer (UMPC) son pequeños ordenadores, a caballo entre una PDA, un ordenador portátil, un Tablet PC y un teléfono móvil avanzado, que reúnen las funcionalidades de todos estos dispositivos. Son potentes ordenadores portátiles de reducidas dimensiones (alrededor de siete pulgadas de pantalla y menos de un kilo de peso), pero con grandes posibilidades para la comunicación.

Como sus teclados son muy pequeños, los UMPC incorporan también una pantalla táctil para manejar todos los programas e introducir datos.

En 2006 se filtraron los primeros datos de un nuevo proyecto que Microsoft tenía entre manos. Se anunció el nombre de un futuro dispositivo móvil, que integraría Windows y que sería un todo en uno definitivo. Nacía Origami. La colaboración entre Samsung y Microsoft hacía surgir un nuevo concepto, el UMPC.

Al contrario que con los teléfonos móviles o con las PDA, para el usuario final lo que aparece en pantalla es lo mismo que tiene en su ordenador personal: un sistema operativo (Windows, Mac OS o Linux), todas las herramientas ofimáticas conocidas, las aplicaciones multimedia necesarias para disfrutar del ocio y programas para gestionar el correo electrónico o realizar llamadas.

Pero lo mejor de estos miniordenadores son sus posibilidades añadidas. Como concepto de dispositivo plenamente portátil, está preparado para que podamos estar en contacto a través de correo electrónico, mensajería instantánea, voz sobre IP, videoconferencia o redes de telefonía móvil.

Además, pueden utilizarse como dispositivos multimedia portátiles: para escuchar música, ver fotos o películas. Pero sus posibilidades no acaban ahí. Ya se están desarrollando aplicaciones que permitirán ver la televisión digital, utilizarlos como navegador GPS o para controlar los electrodomésticos.

> **Son sistemas multimedia** con pantalla táctil para trabajar y comunicarse en cualquier lugar

Entre los rasgos más positivos del UMPC está la integración de trabajo, ocio y comunicación en un dispositivo fácil de manejar gracias a la pantalla táctil. Pero la duración de la batería no es acorde a lo que se espera de un producto con tantas funcionalidades. Además, su precio actual es aún prohibitivo, aunque se pueden encontrar desde 900 euros.



ORIGAMI, EL UMPC ORIGINAL. Desarrollado por Samsung, junto con Microsoft, se le considera como el primer UMPC. Su principal característica es no ofrecer un teclado físico y haberlo sustituido por la tecnología Dial Keys, una forma de escribir en pantalla con los pulgares. Es posible conseguirlo por menos de 1.000 euros. ☛ **Samsung Q1, www.samsung.com/es**



EL ÚLTIMO EN LLEGAR. Con 30 GB de almacenamiento, está a medio camino entre un ordenador y un teléfono móvil, dadas sus capacidades de conexión. Saldrá en el tercer trimestre de este año. ☛ **HTC Shift, www.europe.htc.com**

LA ESPERA TIENE PREMIO. Asus ha preferido esperar un poco más que sus competidores. Windows Vista, GPS, seguridad mediante huella, cámara de 1,3 MP, WiFi, Bluetooth, ranura para tarjetas SD, etc. ☛ **Asus R2H, http://es.asus.com**





DE SEGUNDA GENERACIÓN. Tuvo un modelo previo, pero se actualizó para incluir almacenamiento SSD de 32 GB y Vista como sistema operativo, además de otras opciones. Ronda los 3.000 euros. ☛ **Sony Vaio UX1 Ultra, http://vaio.sony.es**

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Canonizar sin freno

Canon y canonizar son dos palabras que, pese a que se parecen, no tienen nada en común. De hecho, la segunda acepción de canonizar según la Real Academia Española es la de «calificar de bueno a alguien o algo», y este significado no puede estar más lejos de lo que implica el canon, al menos para los usuarios. La definición de un nuevo canon, de un nuevo impuesto para los dispositivos digitales, implica a muchas entidades y fabricantes, pero afecta sobre todo al usuario, que verá cómo se incrementa el precio de algunos productos. Y es que varios de los integrantes de la negociación de este canon se han empeñado en mezclar conceptos que no tienen nada que ver. Canon y piratería son criterios que no pueden ni deben relacionarse, y eso es lo que se intenta desde uno de los frentes. Mientras los Ministerios de Industria y Cultura intentan tomar una decisión conciliadora entre las entidades gestoras de derechos de autor y fabricantes y asociaciones de usuarios, son muchos los que piensan que hasta después de las elecciones autonómicas no se hará pública la decisión. Lo que algunos creían cosa de cuatro locos de la informática nos afecta a todos, y cada día más.

> **Lo que se creía** *que era cosa de cuatro locos de la informática nos afectará a todos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**

VIDEOJUEGOS

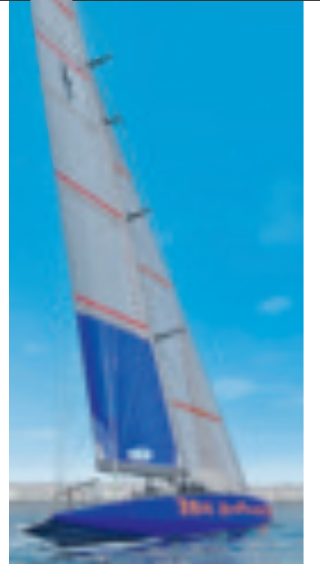
➤ TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN **www.20minutos.es**

CÓMO SER **patrón** OFICIAL EN LA COPA DEL AMÉRICA

Virtual Skipper 4 permite practicar la vela para convertirse en el el mejor en esta competición

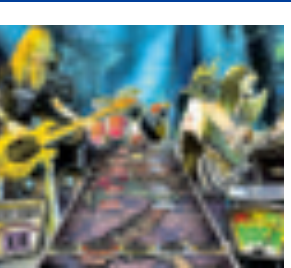
Valencia ya está celebrando las regatas previas a la Copa del América. Se trata del tercer acontecimiento náutico más importante del mundo, por detrás de la Copa Mundial y los Juegos Olímpicos.

El videojuego, que recrea la ciudad por completo, convierte al jugador en patrón de una de las 11 embarcaciones que se disputan la Copa Louis Vuitton. La victoria permitirá participar en la campaña de la Copa del América, la gran final. El juego incluye 14 rutas marítimas conocidas para los aficionados a la navegación, aunque también se puede optar por crear rutas propias a través de un editor. Las diversas condiciones climatológicas completan la dificultad. ☛ **Nobilis; PC; +3; 29,99 €; *www.virtualskipper-game.com***

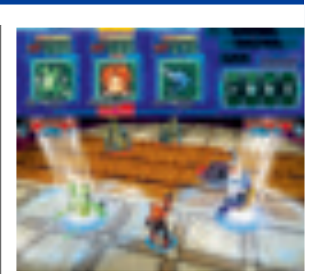


Modelado y animación del mar.

OTRAS NOVEDADES



'GUITAR HERO II'. El juego de guitarra que se popularizó para PS2 llega a Xbox 360. El instrumento ha cambiado y, pese a que las canciones son las mismas, se han añadido nuevos modos de juego. ☛ **Harmonix; Xbox 360; +3; 89,95 €; *www.guitarhero.es***



'SPECTROBES'. Título de rol y acción cuyo rasgo más llamativo consiste en unas tarjetas físicas que, colocadas sobre la pantalla de la consola, aportan nuevas posibilidades al juego. También tiene funcionalidades *on line*. ☛ **Disney; DS; +7; 39,95 €.**

INTERNET

TODA LA INFORMACIÓN SOBRE LA RED EN www.20minutos.es

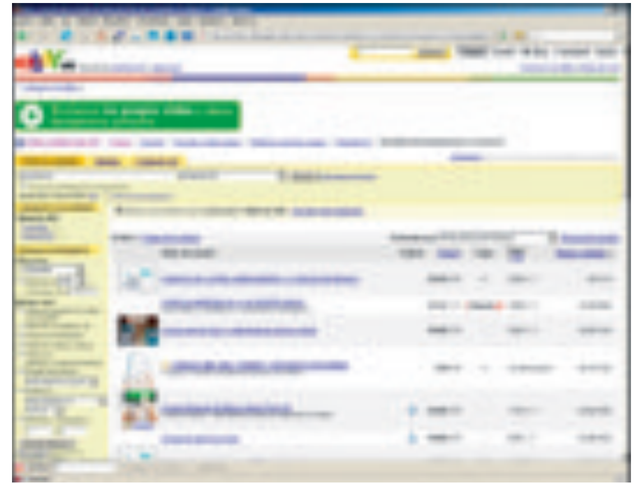
PARA SER EL MÁS LISTO EN eBay

Conseguir los **productos más codiciados** es fácil si sigues algunos consejos

JAVIER PASTOR

El portal de subastas más conocido en todo el mundo, eBay, permite encontrar gangas que de otro modo sería muy difícil localizar. Sin embargo, llevarse un producto codiciado puede ser realmente complicado. A no ser que sigas nuestros consejos.

Puedes tener muchas más opciones para ganar cualquier subasta y, además, hacerlo de forma totalmente legal con algunos truquillos, como hacer un seguimiento de las pujas para ofrecer más en el último segundo y así conseguir llevarte el objeto.



La página de eBay permite automatizar las pujas.

POSIBILIDADES DE ÉXITO

Antes de pujar conviene hacer una búsqueda en eBay del artículo para saber el precio de pujas similares. Eso nos permitirá saber en qué rangos de precios nos movemos.

No pujes por el primer producto que veas: es probable que lo consigas más tarde a mejor precio. De hecho, las búsquedas pueden quedar almacenadas para volver a hacerlas en fechas posteriores.

CUESTIÓN DE REPUTACIÓN

Todo el que conoce eBay sabe que la reputación de un vendedor es básica para confiar en el producto que ofrece. eBay utiliza un sistema de votos muy útil, a favor y en contra de los vendedores.

TRAS LA PISTA

El seguimiento de artículos es fácil de configurar –eBay avisa de nuevas pujas en el correo electrónico–. Además, eso oculta nuestras intenciones y puede ayudar a que el precio final sea muy inferior.

SIN REDONDEO

Haz pujas por cantidades que no sean redondas. Por ejemplo, en lugar de aumentar 10 euros, hazlo en 10,01, lo que permitiría que un usuario que pujase en la misma franja de tiempo quedaría por detrás de ti y no tendrías que pujar de forma tan insistente.

EL TIEMPO A TU FAVOR

Comprueba qué subastas acaban justo el día que haces tu puja: a menor tiempo y menor número de pujas, más posibilidades de que otros compradores no se hayan dado cuenta de la oferta.

Snipers y francotiradores

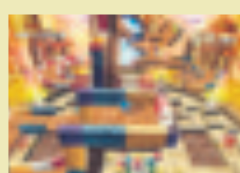
El secreto mejor guardado de algunos compradores es la táctica del *sniping* (aceptada en eBay, *http://pages.ebay.com/help/newtoebay/glossary.html#Sniping*). Consiste en mantener el interés, sin pujar hasta los últimos segundos. Hay servicios que automatizan el proceso, como AuctionSniper (*www.auctionsniper.com*), o BidSlammer (*www.bidslammer.com*). Pero los *snipers* no siempre ganan: puede que otro francotirador haya sido más listo o que un madrugador ofrezca un límite secreto más alto. ¿Cómo superar esos obstáculos? Se puede de aprovechar una característica de eBay llamada *Proxy Bidding* que deja que el sistema puje automáticamente hasta cierto límite. Las pujas pueden ser aún más afinadas con el llamado *Time Conscious Proxy Bidding* (que combina el Sniping y el Proxy Biding) e indicando lo que pagaríamos como máximo. eBay se asegurará de que si alguien puja, nosotros lo hagamos inmediatamente con lo justo para colocarnos como puja ganadora.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El retro se renueva

'Kororinpa' para Wii es un juego basado en el equilibrio, en el que el mando vuelve a ser la única estrella

Desde que Wii salió a la venta se ha hablado mucho del sensor de movimiento de su mando, y siempre ha sido para bien. Una vez visto lo que puede hacer, los jugadores adultos buscan incansablemente buenos títulos que al mismo tiempo les permitan jugar de esa forma distinta. No es el caso de *Kororimpa*, un videojuego susceptible de ser adquirido en la tienda Wii por un módico precio, pero que puede parecer corto (y caro) a los jugadores más experimentados. El argumento es sencillo, pero divertido: manejamos una bola que debe seguir un camino concreto, y la forma de hacerlo es inclinando el mando hacia donde corresponda, poniendo de nuevo a prueba la precisión del sensor de Wii y nuestro propio pulso. Y de esta prueba el juego sale victorioso. Con gráficos sencillos pero agradables y un nivel de dificultad en correcto ascenso, el jugador adulto echará de menos más niveles o la inclusión de pantallas alternativas que introduzcan nuevos elementos de juego. Aun así, es recomendable para los que se compraron una Wii pensando en su mando y en las opciones que éste puede ofrecerles.



LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **Pokemon Ranger** (Nintendo DS). **2** **Hotel Dusk: Room 215** (Nintendo DS). **3** **WWE SmackDown! vs Raw 2007** (PS2). **4** **Horsez** (Nintendo DS). **5** **Brain Training** (Nintendo DS). **6** **New Super Mario Bros** (Nintendo DS). **7** **Dogz 2006** (Nintendo DS). **8** **Dragon Ball Z Shin Budokai Platinum** (PSP). **9** **Resistance: Fall of Man** (PS3). **10** **Guitar Hero II + Guitarra** (X360).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

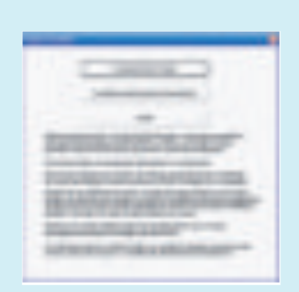
PASO A PASO

LA DECLARACIÓN DE LA RENTA, POR INTERNET

Llega el momento de hacer la declaración de la renta. Si dispones de conexión a Internet, ésta puede serte muy útil tanto a la hora de pedir documentos importantes como para descargar el programa de ayuda.

1 ACCESO A LA PÁGINA WEB. Si Hacienda no nos envía el borrador de la declaración o si queremos comprobar por nosotros mismos cuál es el resultado, podemos recurrir a la página web de la Agencia Tributaria (*www.aeat.es*).

2 SOLICITUD. Dentro del apartado **Ciudadanos**, pincha sobre **Renta 2006**. Si no nos han enviado el borrador de la declaración, procederemos a pedirlo pinchando sobre el apartado **Solicitud de datos fiscales.** El envío de esta solicitud se realiza en un plazo de dos a diez días.



3 DATOS. Este documento permite trasladar automáticamente una serie de datos y después añadir los que este informe no contempla, como por ejemplo, si ha habido un segundo pagador.

4 DESCARGA. Para descargar el programa PADRE, pincharemos sobre **Programa de Ayuda Renta 2006** en la ventana anterior, procediendo a descargarlo desde **Módulo único.** En este caso lo guardaremos en el escritorio. Su denominación será s1006101.exe.

5 INSTALACIÓN. Para instalarlo, tan sólo habrá que hacer doble clic sobre este archivo, y el propio programa irá indicando los pasos a seguir en la instalación. Luego preguntará si queremos colocar un acceso directo en el escritorio, recomendable en caso de no tener mucha experiencia informática.

6 PROGRAMA. Para realizar la declaración, haz doble clic sobre el acceso directo **Renta 2006.** Con el programa PADRE la declaración se realiza igual que en los años anteriores.

7 CONTENIDO. Una vez introducido el nombre de la declaración y unos cuantos datos personales, se ofrecerá la posibilidad de **Incorporar datos fiscales,** algo interesante si hemos pedido previamente el borrador de la declaración o si poseemos un certificado de usuario. Introduciendo cualquiera de estas dos referencias, los datos se incorporarán de forma automática, y



ya sólo habrá que agregar los que no están contemplados, algo que además el programa también detalla. Si dispones de certificado digital, también puedes enviar la declaración directamente a través de Internet.

8 MENOS TRABAJO PARA LOS QUE REPITEN. Esta versión del programa también permite incorporar los datos personales de años anteriores, de forma que, si ya hemos hecho la declaración otros años con el programa PADRE y seguimos teniéndola guardada en el ordenador, esos datos se incorporarán de forma automática al indicar dónde se encuentra.



TRES CLICS

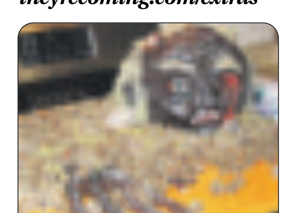
Caras asimétricas

Comprueba la simetría de tu cara con la composición de cada lado por separado. Posiblemente veas dos personas diferentes. *www.iaadesign.com/asimetria*



Delicias siniestras

Si te gusta innovar en la cocina, atrévete con estas tartas monstruosas, bastante más originales que apetecibles... *www.theyrecoming.com/extras*



Antigüedades

Plumas, radios, relojes, libros, discos, juguetes, teléfonos... Una página de compraventa para todo tipo de coleccionismo. *www.todocoleccion.net*



VIDEOJUEGOS

➤ TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

UNA **novela** EN FORMA DE JUEGO

La literatura **de serie negra** llega al mundo de las consolas con una historia orientada a adultos

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Los videojuegos buscan nuevas fórmulas para atraer aficionados. A medio camino entre la narrativa y el videojuego, y con influencia de películas como *Bagdad Café*, *Hotel Dusk: Room 215*, plantea una historia que tiene más de novela que de juego, aunque mezcla elementos de ambos lados.

El argumento tiene como protagonista a Kyle Hyde, un ex policía de Nueva York con una vida de antihéroe que ahora se gana la vida con un mísero trabajo de viajante. Citado en un motel de carretera, tendrá que desentrañar una maraña de mentiras mientras se va implicando emocionalmente en la trama.

Aunque la acción también juega un papel importante en esta novela interactiva, sus desarrolladores hacen hincapié en que se han centrado en los diálogos, la ambientación, la música y la propia historia, ya que sin esos elementos el título perdería parte de su faceta innovadora. No se descarta que salgan videojuegos de este tipo para otras consolas portátiles, con la peculiaridad de que cada una de ellas tendrá que adaptar las opciones añadidas de este tipo de historias a sus propias posibilidades.

En este caso, la pantalla táctil es fundamental para avanzar en el argumento, tanto para moverse por los escenarios como para tomar las notas con las que resolver los casos. Además, cerrando la consola se consigue que los dos personajes que aparecen en las pantallas se besen. El juego ofrece varios finales y distintos desarrollos, al más puro estilo de los libros *Elige tu propia aventura*.

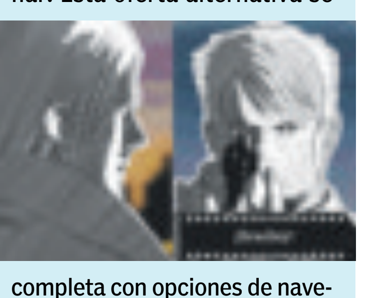
▸ NO TE PIERDAS ÉSTE Y OTROS VÍDEOS DE JUEGOS EN... www.20minutos.es

La pantalla táctil es uno de los mejores aliados de la trama.

OTROS USOS

Algo más que juegos

No es la primera vez que los fabricantes de dispositivos se esfuerzan en convertir sus portátiles en algo más que dispositivos para jugar. Sony ya lo hizo con el lanzamiento de unas guías de viajes para su consola portátil PSP, aunque no ha sido ésta la única propuesta. Los títulos para aprender idiomas han salido tanto en PSP como en DS, y a ellos se suman otros para aprender a cocinar. Esta oferta alternativa se



completa con opciones de navegación a través de Wi-Fi y posibilidades de utilizar la consola como un reproductor de MP3 y vídeo. Por su parte, las consolas de sobremesa también han optado por añadir prestaciones más allá de los videojuegos, como la navegación sin cables, convertirse en un *media center* o integrar las últimas propuestas en lectores de alta definición.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Cing, Nintendo** ● PLATAFORMAS: **DS** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 12** ● WEB: ***www.hoteldusk.com***

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Acción de miedo PS3

'F.E.A.R.', el juego de disparos más terrorífico de la nueva generación, se estrena en Sony

El espectacular *shooter* en primera persona que aterrorizó a miles de jugones de PC en 2005 y a otros tantos de Xbox 360 en 2006 llega por fin a la PlayStation 3. Como buena conversión, mantiene las virtudes que le hicieron destacar en su momento, especialmente la acertada mezcla de acción tradicional con un toque de terror que pone los pelos de punta. De este modo, la escasa originalidad del desarrollo (avanzar y disparar sin casi libertad de acción) queda de sobra compensado con una sobrecogedora atmósfera a la altura de grandes como *Doom 3*.

Otro de los puntos fuertes del título es su adictivo y completo modo multijugador –hasta 16 personas–, que completaría una adaptación perfecta si no fuese por las deficiencias gráficas. Sorprendentemente, este *F.E.A.R.* no aprovecha las capacidades de la consola, por lo que su apartado visual queda por debajo de las otras versiones.

Aun así, si quieres sentir un poco de delicioso terror sin soltar el gatillo, échale el guante.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pokémon Ranger'** (Nintendo DS). **2** **'Hotel Dusk: Room 215'** (Nintendo DS). **3** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007'** (PS2). **4** **'Dogz 2006'** (Nintendo DS). **5** **'Brain Training'** (Nintendo DS). **6** **'Wii Play' + Wii Remote** (Wii). **7** **'Horsez'** (Nintendo DS). **8** **'New Super Mario Bros'** (Nintendo DS). **9** **'Resistance: Fall of Man'** (PlayStation 3). **10** **'God of War' platinum** (PlayStation 2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«¿Por qué compiten con la DS, si es otro mercado...?»

Sony reduce el precio de la PSP para competir con la Nintendo DS. También ha anunciado una bajada de precios en algunos juegos.

Se veía venir, y lo mismo pasará con la PS3... Nintendo también podía bajar el precio, aunque no lo necesite aún. De todas formas, si la maquinita DS no era competencia para ellos, ¿por qué quieren competir con Nintendo si es otro mercado? *Aish*, lo que hace la prepotencia... Que le pregunten a los de Nintendo no hace mucho. *Hot Rod.*

¡La PSP es lo mejor! Yo no la cambiaría por la DS. Soy feliz. No digo que la DS sea mala..., pero prefiero la PSP. *SamSkater.*

Han tardado demasiado en realizar esa bajada de precio, y justo tras el descalabro que está teniendo la PS3 frente a la Wii... Sony parece que no anda muy encaminado en la nueva generación de portátiles. Ya veremos si cuando entre en la nueva generación de sobremesa, como ha hecho Nintendo con la Wii, puede al menos plantear algo serio, porque, no nos engañemos, la PS3 no supone ninguna revolución, sólo mejores gráficos y un motor mas potente. La Wii puede ser acusada de ser sólo dos Game Cube pegadas, pero al menos el concepto de juego ha cambiado. *Consolero.*

INTERNET

Google es la marca más valiosa del mundo, por delante de General Electric, Microsoft y Coca-Cola, según el *ranking* Brandz.

Lo de Google asustaría si no fuese porque hacen tan bien las cosas que es imposible cabrearse con ellos. Deberían fichar a Messi y a Maradona. *Taranguh*.

Gracias a estos productos todos somos un pocos más ricos, disponemos de servicios que, si no, no existirían. Es la empresa más poderosa del mundo y sólo dispone de 6.000 trabajadores... El futuro ya presente. *Mejorando la Humanidad Global.*

INFORMÁTICA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

TUS COSAS, SIEMPRE a mano

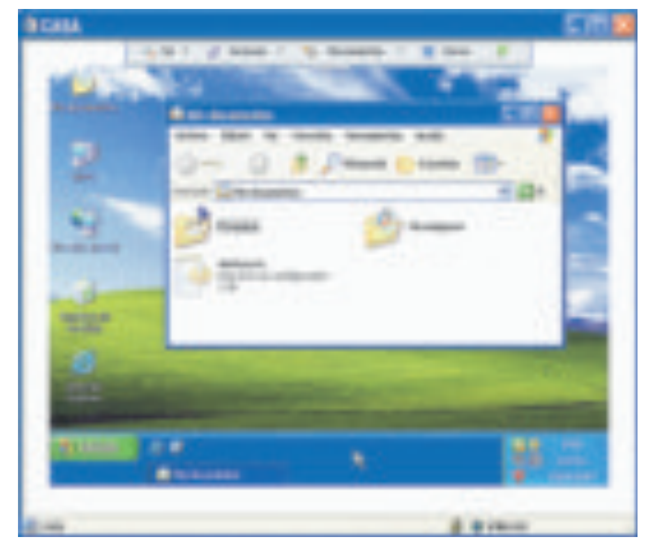
NTRconnect permite **acceder a tu ordenador desde cualquier lugar** del mundo

IVÁN GARCÍA

Seguro que más de una vez has pensado que estaría bien poder conectarte a tu ordenador desde cualquier lugar. Los programas de control remoto no son nada nuevo, pero normalmente exigen que se instale una aplicación en el ordenador *esclavo* y otra en el *maestro*. Esta obligación limita su uso a dos ordenadores en los que tengamos permisos de administración o instalación de programas, algo que, en la práctica, restringe mucho su utilidad.

Sin embargo, hay una aplicación que resuelve este problema, pues sólo es necesario que se instale en el *esclavo* (nuestro ordenador), mientras que el *maestro* puede ser cualquier ordenador conectado a Internet, sin necesidad de que instalemos nada. Esta aplicación se llama NTRconnect, es gratuita y se puede descargar desde *www.ntrconnect.com.*

Esto permite que, por ejemplo, podamos controlar un PC con Windows desde un sistema Linux, Macintosh o incluso desde un Pocket PC. Además, como no hay que instalar nada, podemos conectarnos al ordenador incluso desde un cibercafé.



Con esta aplicación podrás controlar todo el contenido de tu ordenador.

Información a prueba de riesgo

Esta aplicación puede instalarse en tantos ordenadores como queramos y elegir un acceso –controlado sólo a través de usuario y contraseña, o también por una clave de una tarjeta de seguridad–. Todo el tráfico circula encriptado para garantizar la seguridad y, además, es transparente a firewalls, sin que sea necesario que se abra ningún puerto.

Las utilidades de un programa como éste son múltiples y cada usuario le encontrará nuevas aplicaciones. Por ejemplo, puedes conectarte a tu correo desde cualquier sitio sin necesidad de tener una cuenta de correo web, acceder a un archivo desde cualquier lugar del mundo o despreocuparte de si el ordenador ha terminado ese largo proceso que dejaste a medias.

Una simple conexión desde un Pocket PC en cualquier acceso Wi-Fi gratuito serviría para verificar que ha terminado y hasta apagar el ordenador si así lo deseas.

Si conectamos a nuestro ordenador alguno de los múltiples sistemas domóticos que existen para controlar las funciones del hogar, sería posible manejarlo en tiempo real desde cualquier sitio donde haya una conexión a Internet. Por ejemplo, podríamos pedir que se encienda la calefacción antes de salir del trabajo para encontrar la casa caliente cuando lleguemos.

Versión para empresas

Desde la página web de NTRconnect se accede al panel de control que permite gestionar todos los equipos que tengamos configurados y a un histórico de conexiones. Además, los fabricantes están preparando una versión avanzada para empresas, lo que permitiría a cualquier empleado tener acceso a su ordenador y a la intranet de la oficina desde cualquier lugar del mundo. De momento, se mantiene la versión personal gratuita con sus funciones habituales.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

Quién navega con el móvil

Que la telefonía móvil ha adelantado a la fija en número de usuarios es un hecho. La comodidad y el abaratamiento de algunos servicios han sido los factores clave para este ascenso imparable. Un estudio de la Asociación Española de Empresas de Consultoría (AEC) afirma que el año que viene la mitad de los usuarios de móvil navegará por Internet con su terminal. Atendiendo a la realidad, este augurio no parece demasiado creíble. Aunque es cierto que la tecnología ya existe y que este tipo de posibilidades podría facilitar mucho la vida de muchos usuarios, se trata de un servicio que requiere de un terminal optimizado para que la navegación no sea un infierno y, sobre todo, son exigibles unas tarifas mucho más económicas de las que se están ofreciendo ahora. En su día, otros estudios auguraron la revolución del WAP, y no pasó del fiasco. Todos los ojos se pusieron después en el UMTS, y la cosa no mejoró en exceso. Ahora se habla del HSDPA, de la velocidad que permite y de sus infinitas posibilidades en navegación, pero lo cierto es que por el momento la revolución masiva sólo ha llegado de la mano del sistema de comunicación móvil más básico (y más económico, relativamente): el SMS. Y es que el avance en las tecnologías tiene que ir acompañado irremediablemente de una bajada en los precios. Si éstos no mejoran, no parece probable que en 2008 los usuarios se lancen a navegar a través de su teléfono móvil.



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CAJA DE HERRAMIENTAS

PROGRAMAS **INCREÍBLES**

YA LO HACE ÉL POR TI...

Útiles para algunos, inútiles para la mayoría, existen pequeños programas informáticos desarrollados para llevar a cabo tareas impensables en un ordenador. Es el caso de iDo: Wedding Couple Edition, Hippo Name 2.0 y Break Reminder. ¿Te atreves a dejar tareas en sus manos?

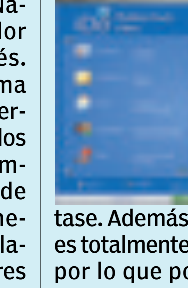


ORGANIZADOR DE BODAS. Es una de las tareas más complicadas a las que se enfrentan las parejas. La celebración de una boda implica a muchas personas y un gran esfuerzo organizativo para que todo salga a la perfección. Con la sencilla pero completa herramienta iDo: Wedding Couple Edition los prometidos –o las suegras– dispondrán de una interfaz de gestión desde la que controlar las listas de invitados, el envío de invitaciones o el seguimiento de regalos y la distribución de las mesas de forma gráfica, sin perder de vista en ningún momento el presupuesto fijado. Podrán además revisar informes con todos los datos necesarios para conocer el estado organizativo del acontecimiento.

¿QUÉ NOMBRE LE PONGO? ¡QUÉ LO ELIJA EL PC! Otra aplicación que nunca habrás imaginado instalar en el ordenador es HippoName 2.0, un seleccionador de nombres para bebés. Este pequeño programa ofrece innumerables alternativas organizadas en dos columnas: una con nombres de chicas y otra de chicos. Además, esta herramienta de fácil instalación organiza los nombres por su origen en diferentes lenguas, por lo que podemos acceder a los más comunes en nuestra lengua, pero también a nombres africanos, orientales, árabes, anglosajones, germanos, griegos y de otras lenguas.



TÓMATE UN RESPIRO. Seguro que sabes que tu convenio laboral indica que debes realizar una serie de pausas para descansar en tu jornada de trabajo. ¿Te acuerdas de ellas? Con Break Reminder no tendrás que estar pendiente de los descansos; este programa lanza una ventana que te lo recordará, como si del timbre para el recreo se tratase. Además, la aplicación es totalmente configurable, por lo que podrás decidir los períodos de tiempo entre pausas e, incluso, medir el tiempo de actividad frente al ordenador.



Descárgate estos y otros programas en http://descargar.20minutos.es **o entra desde** www.20minutos.es





DOS CLICS

Predice tu futuro

¿Quieres saber cómo te irá en el amor, la salud, el dinero...? Lee las líneas de tu mano: *www.eurore-sidentes.es/leerlamano/leer-la-mano.htm*



Abrazos gratuitos

Todos necesitamos un abrazo de vez en cuando. Aquí los tendrás muy a menudo y, encima, gratis. Si te gusta la idea, entra en *http://abrazosgratis.org*



VIDEOJUEGOS

EL RETORNO DE **una venganza**

Llega la segunda parte de 'God of War', el juego **de acción salvaje** más premiado de 2005

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

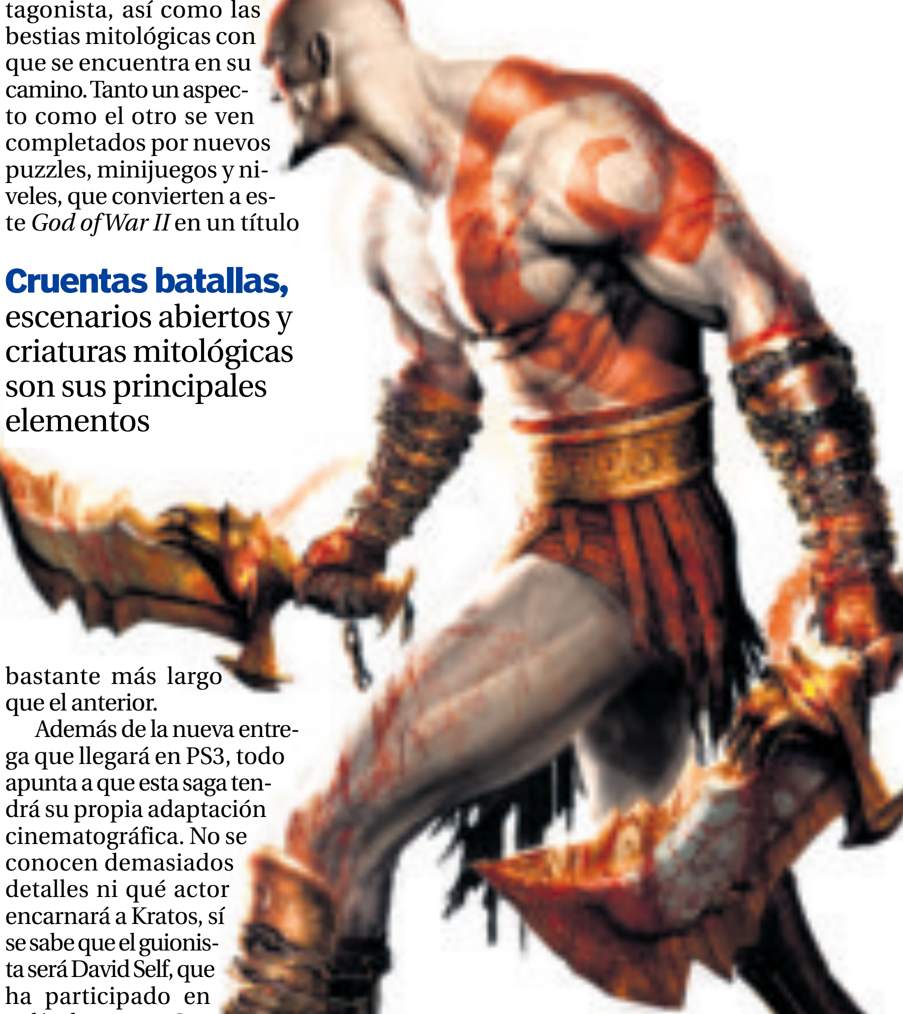
Con aires de gran tragedia griega, *God of War* narra la historia de Kratos, un general del Ejército espartano que se ve abocado a la locura y a librar una venganza personal contra dioses y criaturas mitológicas. La historia griega está plagada de elementos violentos, y eso es algo que recoge y potencia este título. Esta segunda entrega continúa el argumento donde lo dejó la primera, sin introducir novedades revolucionarias. Después de acabar con el dios Ares, Kratos se convierte en el nuevo dios de la guerra. Sus conflictos personales le llevan a comenzar una búsqueda plagada de acción y violencia en la que, además, se ve despojado de sus poderes.

Más allá de cómo se desarrollan las batallas y de las posibilidades del combate, uno de los aspectos más valorados de este título es la historia que hay detrás, con un héroe atormentado a medio camino entre ser humano y deidad. A ello hay que sumar el sistema de lucha, que mezcla movimientos con acciones mágicas, y la libertad con la que el personaje se mueve por los escenarios.

Manteniendo las escenas cinemáticas que sorprendieron en la primera entrega, también se han mejorado y ampliado los mundos por los que debe moverse el protagonista, así como las bestias mitológicas con que se encuentra en su camino. Tanto un aspecto como el otro se ven completados por nuevos puzzles, minijuegos y niveles, que convierten a este *God of War II* en un título bastante más largo que el anterior.

Cruentas batallas, escenarios abiertos y criaturas mitológicas son sus principales elementos

Además de la nueva entrega que llegará en PS3, todo apunta a que esta saga tendrá su propia adaptación cinematográfica. No se conocen demasiados detalles ni qué actor encarnará a Kratos, sí se sabe que el guionista será David Self, que ha participado en películas como *Camino a la perdición.*

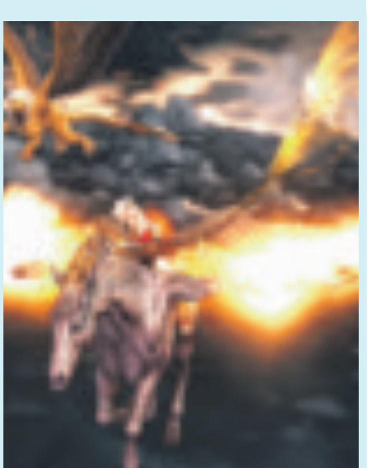


El protagonista es Kratos, un personaje sanguinario que comienza su andadura como general del Ejército espartano.



REGRESO EXTRAÑO

***God of War* fue una de las grandes sorpresas de 2005. Cuando muchos aseguraban que la capacidad gráfica de PlayStation 2 había llegado a su fin y que ya podía dar pocas sorpresas, este título consiguió convertirse en uno de los más premiados de ese año, tanto por la historia que narraba como por su factura visual. La evolución lógica hacía pensar que su segunda parte vería la luz en PlayStation 3, convirtiéndose en su abanderado de acción. No ha sido así, y habrá que esperar hasta la tercera parte para ver las aventuras épicas de Kratos en alta definición.**



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony Computer** ● PLATAFORMA: **PlayStation 2** ● GÉNERO: **Acción** ● PRECIO: **59,99 euros** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● LANZAMIENTO: **9 de mayo** ● WEB: ***www.us.playstation.com/GodofWar2***



Los clásicos no mueren

Nintendo recupera 'Final Fantasy V' y lo lanza para su consola portátil más necesitada

Siempre hay que agradecer que una compañía no abandone las consolas que tantos éxitos le han dado. Es el caso de Nintendo con Game Boy Advance, una máquina con más de seis años que esta vez recupera un clásico de Super Nintendo: *Final Fantasy V.* Esta quinta entrega está considerada como uno de los mejores videojuegos de la historia, aunque se trata de una adaptación de un juego original de hace 15 años, y eso se nota. No hay que esperar potencia gráfica, pero sí una buena adaptación de este clásico de rol por turnos al que se le han añadido elementos extras: profesiones, enemigos especiales o un nuevo modo de juego. Sencillo y directo en juego y argumento, el título es muy similar a la cuarta entrega. Propone una aventura en la que hay que proteger al mundo de las fuerzas del mal. *Final Fantasy V Advance* no ofrece grandes revoluciones, pero sí una oportunidad para retomar los buenos y clásicos juegos de rol en la portátil de Nintendo. Es probable que sea una de las últimas.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pokemon Ranger' (Nintendo DS). **2** 'Metal Gear Solid Portable Ops' (PSP). **3** 'Hotel Dusk: Room 215' (Nintendo DS). **4** 'The Elder Scrolls IV: Oblivion' (PS3). **5** 'Capcom Classics Collection Vol. 2' (PS2). **6** 'Dragon Ball Z Shin Budokai' Platinum (PSP). **7** 'Wii Play' + Wii Remote (Wii). **8** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **9** 'Motorstorm' (PS3). **10** 'Horsez' (Nintendo DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.20minutos.es**

TECNOLOGÍA

«Creí que era el único que usaba password de contraseña»

El proyecto del portátil de 100 dólares para llevar la tecnología a los niños de los países más desfavorecidos pasa por mal momento. Se necesita un pedido de 3 millones de ordenadores para cubrir los gastos. Además, podrían haber llegado a un acuerdo con Microsoft para incorporarles Windows.

En Uruguay estos portátiles se enviarán a un pueblito llamado Cardal para que comiencen a usarlos en las escuelas en mayo. Un amigo trabaja en este proyecto y me ha tenido al tanto. No entiendo por qué dicen que no se pueden producir si ya hay unidades en marcha. *Piris.*

Todo lo que toca Bill Gates se convierte en mierda. *Anti-Midas.*

Si no tienen ni para comer, ¿para qué coño quieren un portátil? *Marta.*

INTERNET

Una revista publica las contraseñas más comunes en la Red. Los expertos ven a los internautas poco precavidos y recomiendan combinaciones largas y más complejas.

¡Mi contraseña! ¡Han publicado mi contraseña! *Chuska.*

Y yo que pensaba que era el único en el mundo que usaba password como contraseña... Me muero de vergüenza. *También han puesto la mía, tío.*

Imagino que los caracteres acentuados también son interesantes para crear una contraseña segura. Por ejemplo, en lugar de «fulanito», poner «fúlâñîtö'». Es la misma estrategia: usar un rango mayor de caracteres. Lo que no sé es si es más o menos seguro que alternar mayúsculas y minúsculas. *Otro.*

La mejor es ésta: XdjfsjsdfuFv0255fVCdcv55f6VNDs454gftr&fjd9%$[435]=45;354ñ3d48. A ver quién es el *hacker* que me la revienta. *Skinner.*

Yo *hackeé* una conocida página web porque uno de sus administradores tenía de contraseña «perro». Todo un maestro... *eMulero.*

Mejor una contraseña fácil que una difícil y luego no acordarte... *Asdf.*



CAJA DE HERRAMIENTAS

OPTIMIZA LA **BARRA DE TAREAS**

TODO RÁPIDO Y A MANO

Todos los sistemas operativos ofrecen innumerables aplicaciones, que muchas veces no llegamos ni siquiera a conocer, porque están escondidas dentro de los programas o en subcarpetas. Más allá de los accesos directos en el escritorio, la barra de tareas resulta una plataforma ideal para tenerlo todo siempre a mano y, de esta forma, trabajar más ágilmente.



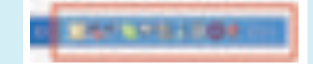
BARRA DE TAREAS. La barra de tareas o barra de inicio se encuentra siempre visible durante la ejecución de los programas, por lo que resulta un lugar idóneo para situar los accesos a los programas o funcionalidades que nos interesa tener a mano. Se compone de cuatro apartados, y en ellos es posible situar iconos de acceso o de información: el botón de inicio y las barras de herramientas, el inicio rápido y los elementos activos.

BOTÓN DE INICIO. El botón de inicio conduce a todos los programas que tenemos instalados en el sistema operativo. Mediante un árbol de carpetas podemos acceder a todos ellos y además gestionar el orden y la organización de estos iconos como nos resulte más conveniente, moviendo las carpetas y los programas a nuestro antojo.

BARRA DE HERRAMIENTAS. Su función es la de ubicar todos los accesos a los programas que tenemos abiertos y sobre los que estamos trabajando. Cuantas más ventanas tengamos abiertas, más accesos aparecerán en esta barra. Además, si nos situamos en la parte superior de la barra, la podemos agrandar para que quepan más y más ventanas abiertas a la vez.

INICIO RÁPIDO Una de las grandes funciones desconocidas de la barra de tareas, pero que resulta de gran utilidad, es la sección de inicio rápido; junto al botón de inicio, es un espacio reservado para tres iconos que nos dirigirán a los programas de nuestra elección y que resultan fundamentales tenerlos siempre a mano. Además, ofrece una extensión a través de otro icono en forma de flecha, que despliega un menú con otros accesos a programas.

ELEMENTOS ACTIVOS. Finalmente, la barra de elementos activos, situada al lado del reloj del sistema, en la parte derecha de la barra de tareas, nos permite tener siempre presentes todos los procesos que se están ejecutando y que se mantienen abiertos. No es una referencia directa a programas necesariamente, sino una ventana de visionado de lo que está en ejecución, desde donde se permite llevar a cabo tareas de gestión.



INTERNET

TEXTO COMPLETO, EN www.20minutos.es

EMISORAS DE **radio** A LA CARTA

La Red ofrece soluciones para acabar con el aburrimiento musical y tener siempre a mano **la canción que necesitas**

JAVIER PASTOR

Bienvenidos a las radios personalizadas: emisoras que se nutren de tus gustos y de los de otros usuarios para emitir sus contenidos. Los servicios *on line* suponen una nueva forma de escuchar la radio sin interminables cortes publicitarios ni repeticiones de temas comerciales. Éstas son algunas de las alternativas.



MyStrands, una opción que surgió en España y que está dando mucho que hablar.

PANDORA

▶ El servicio más conocido *(www.pandora.com)*. En una pequeña aplicación ofrece la reproducción y gestión de nuestras emisoras *(stations)*, así como la creación de otras nuevas. Sólo hace falta introducir un artista o una canción, y el sistema deducirá qué otras canciones y qué artistas nos pueden gustar. Podremos ir afinando el comportamiento del sistema de aprendizaje, indicándole si un tema nos gusta o no, mediante iconos flotantes.

▶ El sistema se basa en la opinión de decenas de musicólogos, que analizan diversos matices de cada canción para clasificarla de forma tan precisa que esas características sean las que determinen si un tema se parece a otro y por lo tanto puede resultar interesante para el usuario.

▶ Aunque el proceso es tedioso, su eficiencia es prodigiosa, sobre todo en los primeros minutos, en los que se da el efecto conocido como «gratificación instantánea»: la canción o el artista que hemos elegido (incluso varias de ese mismo autor) se reproducirán en ese rango de tiempo inicial con mucha probabilidad.



La interfaz de Pandora, el servicio de radio *on line* más conocido.

LAST.FM

▶ Este servicio *(www.last.fm)* va mucho más allá de lo que ofrece Pandora. Su gran valor se encuentra en su red social; esa red se construye alrededor de AudioScrobbler, el pequeño *software* que se acopla a cualquier reproductor (Windows Media Player, Winamp, iTunes, Amarok, etc.) y que permite que el sistema de Last.fm *aprenda* qué es lo que nos gusta. Cuando escuchamos una canción, ese *plug-in* se activa –a no ser que lo desactivemos, claro– para registrar el tema y el artista, de forma que el servidor pueda construir un patrón de recomendación.

▶ Lo mejor es que todos esos patrones se reúnen en una gran red de usuarios, cada uno con su página propia en el servicio, que pueden averiguar así quién tiene gustos afines y, por lo tanto, qué otros grupos que no conoce pueden ser interesantes.

▶ El sistema de recomendación social de Last.fm no hace uso del análisis humano directo, sino que se nutre de dos grandes ventajas: el *feedback*, o interacción de los usuarios, y la red social, que deduce, poco más o menos, que si a mí me gustan los grupos A y B, y a otro usuario le gustan A y C, es muy probable que a mí me guste C.

MYSTRANDS

▶ Una empresa española que triunfa en la red *(www.mystrands.com)*, en la que la tecnología es clave. Su red social es la más versátil: cada usuario cuenta con un *blog* personal integrado, además de una sección de mensajes y un registro de las canciones escuchadas.

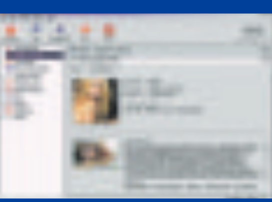
▶ Este registro funciona de una forma idéntica a Last.fm. La diferencia es que en MyStrands esas recomendaciones se muestran con vistas a su compra y, aunque se pueden escuchar fracciones de 30 segundos, su faceta de radio *on line* es menos potente.

▶ No obstante, MyStrands cuenta con una radio Flash de autores independientes llamada Indie Radio *(http://www.mystrands.com/radio)*, que igualmente puede descubrirnos nuevos talentos.

LOS COSTES

Con alguna dificultad

Aunque son muchas las virtudes de estos sistemas, la industria musical no ha tardado en querer beneficios a costa de las radios *on line*. Hasta la fecha, las tarifas se manejaban de forma que la emisión de miles de canciones era económicamente permisible para estos servicios, pero el nuevo régimen de pago que la industria quiere imponer podría imposibilitar a estas emisoras afrontar los costes, y acabarían en el olvido. Los responsables de estos servicios ya se han manifestado en contra de estas medidas, propiciadas por las discográficas y las sociedades protectoras de los derechos de autor, mientras que las radios *on line* sólo piden que esas alternativas tecnológicas nos beneficien a todos.



blogs20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Dos formas de ver los videojuegos

Vencedores y vencidos, así es la guerra de las consolas, y las cosas se les están poniendo difíciles a Sony y su PlayStation 3. Aunque es una marca asociada históricamente a un triunfo seguro, hay que plantearse cada lanzamiento como si fuera el único, sin pretender vivir de éxitos pasados. Los tres grandes –Nintendo, Sony y Microsoft– son conscientes de la importancia de la generación de Wii, PS3 y Xbox 360. Por eso, cada una apostó por un aspecto diferencial. La primera batalla ha tenido unas consecuencias claras: Ken Kutaragi, el hasta ahora consejero delegado de la división de juegos de Sony y padre de la PlayStation, abandonará este puesto ante las ventas de PS3. Satoru Iwata, presidente de Nintendo, está exultante. En su momento, y tras el fiasco que supuso GameCube, el ideólogo de DS y Wii apostó por un cambio de estrategia. Y lo que algunos vieron como una *espantá* del que no podía competir contra la potencia de otras consolas, reconocen el mérito de apostar por un camino arriesgado y triunfar. Pero aún es momento de cautela: las consolas son máquinas de largo recorrido, y los éxitos de la PS3 y la Xbox 360 también estarán condicionados (e impulsados) por el Blu-ray y el HD DVD, formatos con los que Wii no puede competir.

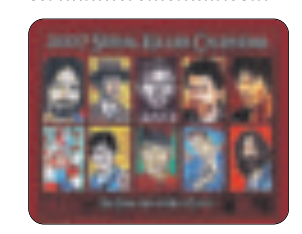
SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es





Un año terrorífico

Los asesinos en serie más famosos de la historia reunidos –eso sí, en caricatura– en un macabro calendario.
serialkillercalendar.com



Derecho al pataleo

Una página de denuncia y un espacio para compartir quejas sobre todo tipo de injusticias. Ya se sabe, aquí, el que no llora...
neiralameiga.blogspot.com



VIDEOJUEGOS

EL REGRESO DEL BROTE **arácnido**

'Spiderman' vuelve a convertirse en juego con la **adaptación de la película** que se acaba de estrenar

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Las películas más taquilleras suelen llegar acompañadas de su correspondiente adaptación en videojuego. Si, además, el largometraje está protagonizado por un personaje de éxito de la factoría Marvel, el juego de acción está asegurado. Con los X-Men –que se han visto reflejados varias veces, ya sea como equipo o mostrando a sus componentes de forma individual– y una nueva hornada, en la que el Capitán América, Hulk, Thor o Iron Man también tendrán su hueco, Spiderman es sin duda uno de los personajes mejor tratados por la industria del videojuego.

Nuevos villanos

Cada una de sus películas ha tenido su consiguiente adaptación, aunque el hombre arácnido ha logrado desarrollar un mundo de aventuras paralelo sin necesidad de película. *Spiderman 3*, el videojuego, sigue casi al pie de la letra la película de Sam Raimi, aunque aprovecha para ampliar la historia introduciendo nuevos villanos y distintas líneas argumentales.

Como en el cine, el título se ambienta en Nueva York, una ciudad abierta en la que el personaje puede moverse por los edificios con total libertad, sin tener que seguir un esquema. Esto le resta linealidad al argumento, pero a la vez permite que el jugador desarrolle las aventuras cuando desee.

El protagonista tendrá que controlar unas bandas delictivas que han surgido en la ciudad, al tiempo que no pierde de vista a los villanos clásicos, aunque será el jugador el que decida cuándo y cómo enfrentarse a ellos.

La ciudad está viva en todo momento, por lo que el jugador tendrá la sensación de que continuamente le surgen nuevas misiones, aunque se encuentre inmerso en alguna en ese momento.

Cuando comienza el juego, Spiderman tiene unos poderes muy limitados, aunque según se avanza en las 42 misiones que incluye el título va adquiriendo nuevos poderes en los movimientos aéreos y la lucha cuerpo a cuerpo.

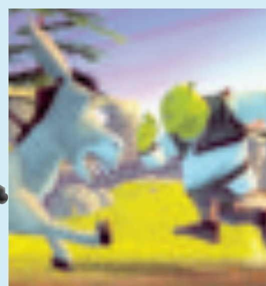
Pese a que en principio pudiera pensarse que el juego está dirigido a un público infantil, los analistas afirman que no se trata de un título sencillo. De hecho, será necesario conocer y controlar con soltura las distintas habilidades de combate de Spiderman para avanzar en una historia con decenas de enemigos.

El juego refleja la peli, pero incluye novedades.

EL OGRO VERDE

Shrek también repite

El ogro más tierno de todos los tiempos va a protagonizar su tercera película. Y con ella llegará el videojuego –aunque no verá la luz hasta finales de junio–. En *Shrek Tercero* la misión será salvar Muy, Muy Lejano, aunque el jugador no tiene que hacerlo utilizando al protagonista de la película. Cada uno de los personajes tiene po-



deres especiales, por lo que habrá que emplear a uno u otro dependiendo de la misión. El poder ogro de Shrek, la patada voladora de Fiona, el lindo gatito de Gato o el ataque de desvanecimiento de la Bella Durmiente son algunas de las técnicas disponibles. Minijuegos y puzles completan la oferta.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Treyarch, Vicarious Vision, Beenox Studios** ● PLATAFORMAS: **GBA, NDS, PC, PS3, PSP, Wii, Xbox 360** ● PRECIO: **desde 29,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://sm3thegame.com/***



Juntos en la batalla

Sony lanza la segunda parte de Socom para PSP, uno de sus juegos de guerra más potentes

Hablar de *Socom: Fireteam Bravo 2* es hablar ineludiblemente de *Socom: Combined Assault*, la cuarta entrega para PS2. Además de las relaciones argumentales, estableciendo una conexión entre la PSP y la PS2 se consiguen nuevas armas, misiones o accesorios. Éste es uno de los mayores atractivos de un juego que ha pulido algunos detalles con respecto a su predecesor y ha roto la línea argumental de la saga. Algunos de sus seguidores se quejan de que el hecho de no tener PS 2 les resta opciones, aunque Sony no ha quitado elementos a aquellos que no cuentan con el juego para PlayStation. Sólo ofrece elementos extras a los que sí. Con respecto a las mejoras para PSP, se ha ampliado el tamaño de los escenarios y mejorado las posibilidades de elegir a un compañero de combate. A ello hay que sumar las opciones de comunicación con los cascos, uno de los aspectos más apreciados de este título. Fireteam Bravo 2 es una buena secuela, aunque aún puede pulir algunos detalles gráficos.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Spider-Man 3' (PS2). **2 'World of Warcraft - Tarjeta Prepago 2 Meses'** (PC). **3 'Pokemon Ranger'** (DS). **4 'Metal Gear Solid Portable Ops'** (PSP). **5 'Dogz 2006'** (DS). **6 'Final Fantasy III'** (DS). **7 'English Training: Have Fun Improving Your Skills'** (DS). **8 'The Legend of Zelda : Twilight Princess'** (Wii). **9 'Brain Training '** (DS). **10 'Horsez'** (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es**

el foro de **www.20minutos.es**

TELÉFONO EN LA PS3

«Y secar los calcetines, confesarte, hacerte mechas...»

La empresa de llamadas de teléfono por Internet Jajah ha creado un sistema que permite realizar llamadas gratuitas o muy baratas gracias a la PlayStation 3.

Una auténtica lástima que no tenga ni un juego decente... El *Resistance* es una broma, un intento de competir con el increíble *Gears of War*, y el *Motorstom* está muy bonito, pero tras diez carreras, es siempre lo mismo. Eso sí, puedo ver pelis, fotos, navegar por Internet, reproducir todo lo que quiera y llamarme a mí mismo. Ah, pero todo esto lo puedo hacer desde hace años con mi PC de 2003... ***jajaja.***

Además, con la *plei* puedes hacer tostadas, secar los calcetines recién lavados, confesarte automáticamente gracias a su conexión con el Obispado, hacer la compra de la semana, reproducir MP3, MP4, MP6 y MP7, ducharte y hacerte mechas. No sé qué hacéis que no tenéis ya catorce *pleis*. Quien no tiene una *plei* no es nadie. ***genial.***

Está bien, gastarte 600 euros en un teléfono fijo es lo mejor. ***Perry.***

La *plei* 3 es la mejor. Cada día estoy más convencido. Y tengo todas las consolas...

PIRATERÍA

Hollywood inicia la batalla contra la piratería en los DVD de alta definición. Un consorcio de estudios ha enviado cartas a varias webs para que desistan de ofrecer el código hackeado de estos DVD.

Es que eso de intentar ponerle puertas al campo.... ***Fabes.***

Pretender borrar de Internet 16 bytes es una de las cosas más estúpidas que se han intentado en la historia. ***ad.***

Que se metan los nuevos inventos innecesarios por donde les quepan. ***ega.***

PASO A PASO

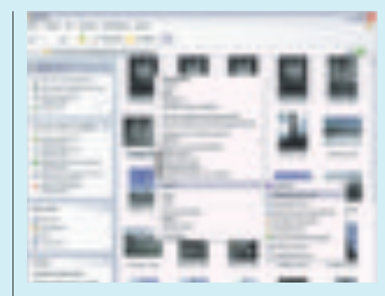
PABLO NIETO

ENVIAR FOTOS POR CORREO ELECTRÓNICO

Las cámaras digitales ofrecen una gran calidad de imagen, lo que hace que los archivos sean demasiado grandes para enviarlos a través de mensajes de correo electrónico. Cuanto mayor sea el tamaño y la resolución de la foto, mayor será el archivo. Sin embargo, podemos modificar el tamaño fácilmente para que el archivo ocupe menos espacio y sea más fácil de enviar.

1 TRANSFERENCIA. Para transferir las imágenes al ordenador desde la cámara digital lo mejor es que creemos una carpeta nueva. Para ello, sobre el escritorio pulsamos el botón derecho del ratón. En el menú que se despliega vamos a ***Nuevo**, **Crear carpeta.*** Aquí transferiremos las imágenes.

2 SELECCIÓN. Es importante ser selectivo en el envío. Componer un mensaje de correo con muchas imágenes no tiene sentido si éstas son similares o no merecen la pena. Copiemos las más adecuadas a una nueva carpeta para que nos resulte más sencillo operar con ellas. No debemos arrastrarlas a la nueva carpeta, sino copiarlas y pegarlas.

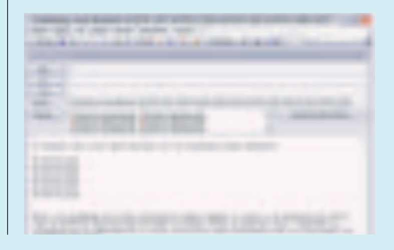


3 MENSAJE. Sin necesidad de usar ningún programa, podemos cambiar el tamaño de las imágenes sólo con el ratón. Seleccionamos las imágenes y situamos el puntero del ratón encima de una. Pulsando el botón derecho aparece un menú. Entre sus opciones figura ***Enviar a.*** Seleccionamos ***Destinatario de Correo.***

4 CAMBIO DE TAMAÑO. Aparecerá una ventana que nos indicará cómo debemos proceder para enviar correctamente las imágenes. Podemos elegir si dejarlas en su tamaño original o cambiarlas. También podemos elegir hacer todas mis imágenes más pequeñas de forma automática o podemos seleccionar ***Mostrar más opciones.***

5 ELEGIR TAMAÑO. En la ventana emergente se despliegan tres nuevas opciones de tres tamaños de imagen diferentes a elegir. Una imagen pequeña se corresponde a un archivo de tamaño 640 x 480 píxeles. Uno mediano se corresponde con 800 x 600 píxeles. Uno grande se quedará en 1024 x 768 píxeles.

6 COMPONER EL MENSAJE. Una vez seleccionado el tamaño resultante deseado, pulsamos sobre el botón ***Aceptar*** y veremos cómo los archivos de imágenes se van convirtiendo a un nuevo tamaño. Se abrirá entonces una ventana con un mensaje de correo electrónico en blanco, con los archivos de imágenes adjuntos. Lo completaremos y pulsaremos sobre ***Enviar.***



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿PUEDO fiarme DE MIS WEBS FAVORITAS?

Cualquier página puede incluir errores, imprecisiones o publicidad encubierta. Aprende a **medir su credibilidad**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

La Red se convierte cada vez más en nuestra fuente de información, mientras que los libros de consulta, las enciclopedias y obras de referencia en general van perdiendo popularidad. Pero no todo lo que hay en Internet es cierto ni correcto. Cualquiera puede colgar contenidos, por lo que hay gran cantidad de mentiras e imprecisiones que debes aprender a detectar.

TOMA NOTA

El dueño de la página En general, los sitios a cargo de institutos, organismos oficiales o universidades suelen ser más veraces que los que tienen una finalidad comercial. Si una página que vende cosméticos te cuenta quién inventó el jabón y cuándo, es posible que no sea cierto.

Financiación Una página cuesta dinero. Pregúntate quién se gasta y para qué. Quizá intenten venderte algo, en cuyo caso los contenidos pueden ser publicidad encubierta.

Transparencia El propósito de la página ha de estar claro y debe reflejarse en su contenido. El acceso a la información debe ser sencillo. La publicidad no debe entorpecer la consulta.

Contactos ¿Se sabe quién es el verdadero autor de la página? ¿Hay una dirección de correo para consultas? ¿Tiene vínculos a otras páginas similares? Si la respuesta a estas preguntas no es afirmativa, es mejor que busquemos por otro lado.

Corrección lingüística Si hay errores en la escritura, probablemente los habrá también en la información.

Actualización Una buena página debe actualizarse a menudo y dar la fecha en que se hizo por última vez.

Estabilidad Las páginas fiables suelen durar y mantener una estructura. El prestigio de una página estriba en su fondo, no en los colores de su forma externa.

Opinión Desconfía de las webs con muchas opiniones del *webmaster*. Coteja los datos con otra fuente para comprobar su veracidad.

Referencias Un sitio de Internet, al igual que un libro, ha de citar las fuentes de los datos que publica.

Calidad técnica Las páginas buenas están bien hechas. Si tarda en cargarse o si es difícil desplazarse por ella, desconfía. Si su estructura es una chapuza, sus contenidos también lo serán.



blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Portátiles a cien

El proyecto *Un portátil para cada niño* trata de llevar ordenadores portátiles por 100 dólares (79 euros) a países en vías de desarrollo. Para ofrecer ese precio se necesitaba un pedido de 3 millones de portátiles. El proyecto parecía ir viento en popa, pero recientemente la India ha anunciado el desarrollo de sus propios ordenadores portátiles de 10 dólares. El fin es el mismo que el del proyecto *Un portátil para cada niño*. Sin embargo, esto puede provocar que al final no se haga realidad ni una iniciativa ni la otra. Nadie puede restarle valor al proyecto de la India, sin duda arriesgado, pero aún le estiman unos dos años de desarrollo –también depende del número de pedidos– y puede acarrear problemas graves para el desarrollo de la iniciativa pionera. Parece claro que uno de los dos proyectos no sobrevivirá, pero también es posible que no lo haga ninguno. Entonces no habrá portátiles de 100, 47 ni 10 dólares, y más de una gran compañía sonreirá para sus adentros. La competencia siempre es buena, pero en este caso el fin que, no lo olvidemos, es comunicar con ordenadores a gente que no puede acceder de otra forma a estos sistemas, debería estar por encima de las luchas internacionales.

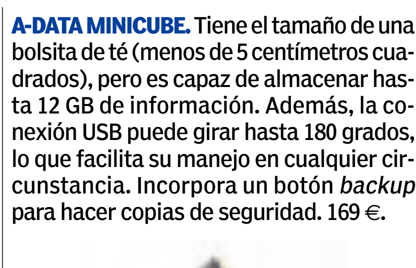
SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA

EWOO. Un mando a distancia que permite controlar el iPod a un radio de 30 metros de la estación de base. Se puede conectar tanto a equipos de audio como a equipos de vídeo para visualizar las imágenes del iPod. Su batería dura hasta 10 días. 149 €.

YP-K3. Más de 2.000 canciones, 20.000 fotografías y radio, en un único reproductor MP3. Disponible con 1, 2, 4 y 8 GB de capacidad, tiene en su reducido tamaño (6,95 mm de grosor y 50 gramos de peso) su principal atractivo. Además, dispone de un panel de control táctil y una pantalla de 1,8".





HOME CINEMA PYRAMID. Un sistema firmado por LG con 5 altavoces –en columnas de cristal con base piramidal– y un *subwoofer*. Compatible con todos los formatos de audio y vídeo, cuenta con puerto USB para conectar directamente MP3 o cámaras. 1.400 €.

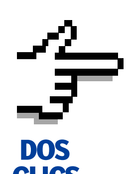
A-DATA MINICUBE. Tiene el tamaño de una bolsita de té (menos de 5 centímetros cuadrados), pero es capaz de almacenar hasta 12 GB de información. Además, la conexión USB puede girar hasta 180 grados, lo que facilita su manejo en cualquier circunstancia. Incorpora un botón *backup* para hacer copias de seguridad. 169 €.





TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

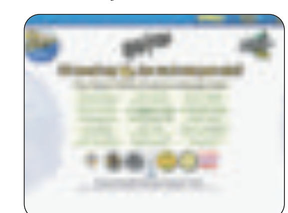
MIÉRCOLES 16 DE MAYO DE 2007



DOS CLICS

La página adivina

Piensa en cualquier objeto que se te ocurra y, a través de preguntas, esta página web acabará adivinándolo seguro.
www.20q.net



Vámonos de tapas

Todo sobre esa costumbre tan española del tapeo. Los mejores bares ordenados por ciudades y hasta recetas...
www.atapear.com



VIDEOJUEGOS

NUEVA PROMOCIÓN DE **peleonas**

Las heroínas **Lara Croft y Eva Cash** no luchan entre sí, aunque resulta imposible no compararlas

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

La primera entrega de *Tomb Raider*, un juego protagonizado por la ahora muy popular Lara Croft, vio la luz en 1996. Los controles y el apartado gráfico del juego resultaron revolucionarios para la época y la heroína logró hacerse con el corazón de millones de jugadores, que veían por primera vez cómo una heroína con curvas y carácter se adueñaba completamente de un título de acción y aventuras.

Tomb Raider: Anniversary es una versión nueva del juego de 1996 que, con el tiempo, ha sido considerado por los expertos como uno de los mejores de acción y aventura de la historia. Partiendo del argumento original, se han extraído los momentos más impactantes de la primera entrega y, a partir de ellos, se ha desarrollado una nueva aventura.

Con nuevas posibilidades gráficas, más aventuras y comentarios del director, se ha utilizado una versión optimizada del motor del juego *Tomb Raider: Legend* (la última aventura de Lara hasta la fecha). Los desarrolladores pretenden así atraer tanto a una nueva legión de jugadores –que muy raramente se acercarían a los títulos ya anticuados de PlayStation– como a aquellos que ya jugaron en esta plataforma pero desean probar un título renovado.

Eva Cash, la protagonista de *Dirt Project* tiene muy pocos elementos en común con Lara Croft, aunque ambas son estrellas de sus correspondientes nuevos videojuegos de aventura y acción. Esta heroína novata parece llamada a hacer las delicias de los aficionados a las armas empuñadas por féminas de ropa ajustada. Con un arsenal completo y varios modos de juego –que van de la exploración a la agresión–, el objetivo de Eva Cash es localizar a sus amigos, que han sido secuestrados, y de paso descubrir sus propios orígenes. Armas, saltos y poderes paranormales para un personaje que aspira a convertirse en la sucesora de Lara. Aunque ésta no se lo va a poner nada fácil.

CLÁSICA FRENTE A RECIÉN LLEGADA

Lara Croft	Eva Cash
En la ficción nació el 14 de febrero de 1968 en Wimbledon, Inglaterra. Atlética y aventurera.	Nació en 1999 en Sacramento, California, EE UU. Es aficionada a las artes marciales.
Representada por multitud de modelos reales, también ha tenido versión cinematográfica.	El videojuego acaba de salir a la venta y aún no se sabe si alguien le dará la réplica en la vida real o en el cine.
Se mueve a la perfección entre ruinas. Es especialista en arqueología y pertenece a la aristocracia.	Sus ambientes son urbanos, va al instituto y tiene interés por las ciencias. Su padre la abandonó cuando tenía 7 años.
Aunque con el tiempo ha mejorado sus movimientos, no dispone más que de saltos, carreras y de sus dos pistolas.	Además de las armas, posee poderes especiales como la telequinesia para luchar contra sus enemigos.
Con tanto tesoro arqueológico rescatado, aparece en la lista de los más ricos de ficción elaborada por la revista Forbes.	En su primera aventura tiene que conformarse con salvar a sus amigos, que han sido secuestrados.

Lara y Eva son las estrellas de dos títulos de acción y aventura. La primera lleva más de diez años en esto; la segunda pretende hacerse un hueco

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Crystal Dynamics / Eidos** ● PLATAFORMAS: **PC, PS2, PSP** ● PRECIO: **desde 44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://www.tombraider.com***

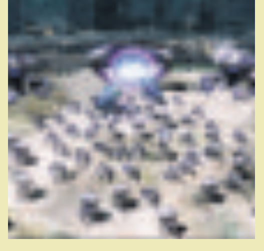
FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **NUGeneration Games** ● PLATAFORMA: **PC** ● PRECIO: **29,99 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://www.evacash-thegame.com***



En una tierra contaminada

La saga* Command & Conquer *regresa fiel a los elementos clásicos, pero con novedades para jugar en grupo

Command & Conquer es, junto a *Age of Empires*, uno de los mejores títulos de estrategia de la historia y este *Tiberium Wars* demuestra que la franquicia aún está lejos de agotarse. Disponible para PC y Xbox 360, se ambienta en el año 2047. La Tierra se encuentra dividida en zonas según la contaminación y la misión del jugador es defender las áreas



limpias. Para ello hay que organizar una compleja campaña de defensa y ataque que se alterna con vídeos reales en los que aparecen actores de series como *House*, *Perdidos* o *Battlestar Galactica*. Incluye más de 30 misiones en el modo individual, por lo que se trata de un título con muchas horas de juego. Además, cuenta con varios modos *on line*. Imprescindible para los amantes de la estrategia y un buen juego para iniciarse en un estilo que no abunda en consolas.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **'Pro Evolution Soccer 6'** (PS2). **2** **'God of War II'** (PS2). **3** **'Pro Evolution Soccer 6 (Platinum)'** (PSP). **4** **'World of Warcraft' - Tarjeta Prepago 2 Meses'** (PC). **5** **'Spider-Man 3'** (PS2). **6** **'Pro Evolution Soccer 6 (Platinum)'** (PS2). **7** **'Pokemon Ranger'** (DS). **8** **'Final Fantasy III'** (DS). **9** **'Brain Training'** (DS). **10** **'English Training: Have Fun Improving Your Skills'** (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

DERECHOS DE AUTOR

«Si silbo una canción, ¿es ilegal?»

Según el director de Relaciones Corporativas de la SGAE, Pedro Farré, ahora mismo no se respetan los derechos de autor en Internet. Farré también ha criticado los excesos que cometen los usuarios y empresarios con los contenidos cinematográficos y musicales en la Red.

Que no me fastidien... ¿acaso se creen que lo único que me descargo de Internet son películas españolas y música de españoles que pertenecen a la SGAE? *Mokoson.*

Si silbo una canción, ¿estoy incumpliendo la ley?, ¿si la canción que silbo me la graba mi vecino de enfrente, puedo romperle la grabadora en los cataplines?, ¿el silbido podría llegar a ser ilegal?, ¿y si me pedo?, ¿podrá repetir otro la misma nota?, ¿podrán servir los calzoncillos como prueba? Quizá el propio calzoncillo sea ilegal... ya no sé ni lo que me digo. *Dia-rrea.*

Cuanto más se quejan, más disfruto de mis copias de seguridad. *Tsuki no Hime.*

¡Antes de que la SGAE se lleve un céntimo de mi bolsillo, me marcho de compras a Australia! *Dolores.*

Si me parezco físicamente a algún famoso, ¿me pueden acusar de plagio? ¿Y si cito alguna frase que aparezca en algún libro (por ejemplo: «Ella salió por la puerta corriendo»)? Si pongo un CD alto, ¿me pueden acusar de exhibición pública de contenidos? *Cuidado españoles.*

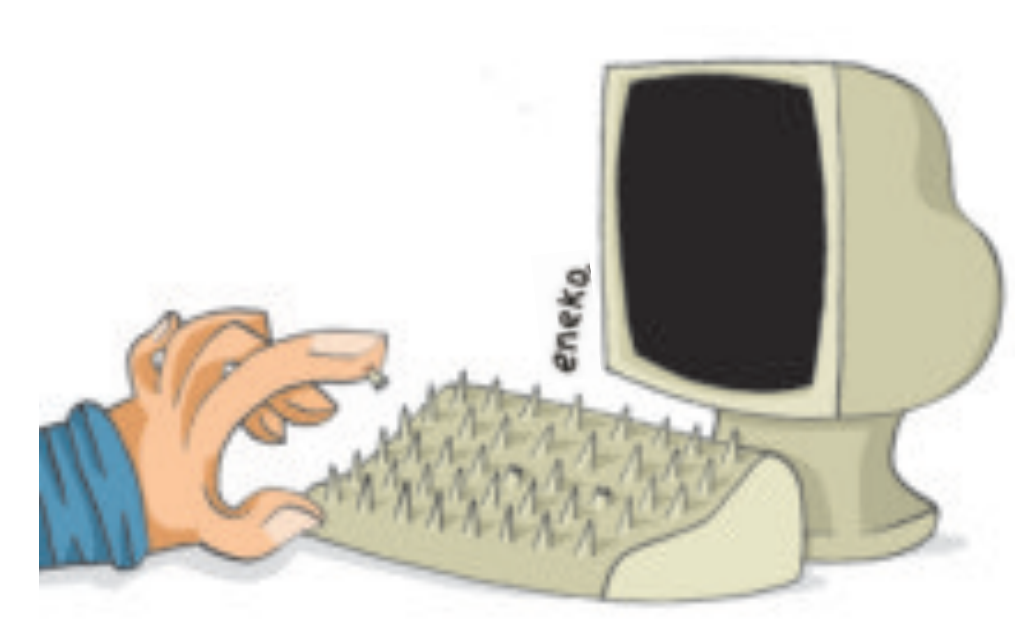
MICROSOFT Y LINUX

Microsoft afirma que Linux tiene calidad porque el sistema operativo viola 235 patentes y que ése es el motivo de la calidad del *software* libre.

Patentes que, por el momento, no tienen validez en Europa. El modelo de EE UU es famoso por lo fácil que es patentar cualquier idea copiada de sistemas ya existentes (es decir, patentar sin haber inventado antes). Y Microsoft podía inventar algo de verdad, que el 99% de lo que se le atribuye fue creado por otros. *Tunfish.*

¿Entonces el Linux también se cuelga y da pantallazos azules? *Viccio.*

INFORMÁTICA



LA MEJOR contraseña PARA EVITAR INTRUSOS

Utiliza todas tus **armas defensivas en la Red** para proteger tu intimidad virtual. Tus claves deben ser solamente tuyas

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Las contraseñas que se emplean para autentificar un usuario sólo proporcionan un nivel muy básico de protección. Es un mecanismo débil, debido a que los usuarios que no dominamos los secretos de la informática no siempre elegimos las contraseñas adecuadas.

Hay programas muy sofisticados, rápidos y efectivos para romper contraseñas, llamados *password crackers,* basados en distintos sistemas combinatorios; pero nosotros no debemos morir sin presentar batalla.

PÓNSELO DIFÍCIL

Fuera del diccionario Hay sistemas de desciframiento basados en los diccionarios, por ello elegir como contraseña una palabra que esté en el diccionario no es una buena idea, aunque el término sea muy raro o esté en otro idioma. Por la misma razón, una palabra que empiece por las letras x ó z tiene menos posibilidades de descubrirse, porque esos programas funcionan alfabéticamente. Evita combinaciones que empiecen por las primeras letras.

Datos desconocidos Es posible que la persona que quiere entrar en nuestros archivos nos conozca, por lo que el nombre de nuestra pareja o padre es una mala opción. Lo mismo pasa con las fechas de cumpleaños o nombres de mascotas. Si el atacante sabe que nos gusta *Harry Potter,* probará cualquier palabra asociada a él.

Pregunta relacionada Si olvidas tu contraseña, en algunos lugares te la envían tras responder a una pregunta relacionada que tú mismo has elegido previamente. Es mejor no usar nunca esta opción. Si tienes una pregunta muy fácil (¿cuál es mi libro preferido? ¿En qué lugar veraneo?), la cadena de seguridad se rompe por ahí, porque quizá en algún lugar de tu página web hayas incluido esa información.

Tamaño Una buena contraseña debe tener al menos seis caracteres. Lo ideal es usar el número máximo de caracteres que se nos permita en cada caso. El tamaño sí importa, porque cuantos más caracteres haya, más difícil es reventar la contraseña.

Complejidad Lo mismo puede decirse de su grado de dificultad. Muchos ataques sólo combinan letras y números y no son eficaces contra combinaciones raras de signos. Es muy eficaz utilizar @, $, &, #, !, etc., en medio de nuestra contraseña.

Crea una difícil de descubrir

Elige una frase que te guste (UN TRISTE TIGRE, por ejemplo); elimina los espacios (UNTRISTETIGRE); sustituye letras por números o signos que recuerdes, por ejemplo: la E por un 3, la I por un 1, la T por # (UN#R1S#3#1GR3). Usa los primeros ocho o diez caracteres –todos los que puedas– y tendrás una contraseña excelente y muy segura. No olvides cambiarla con regularidad.

blogs 20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Contra la adicción, ¿tutorías?

El candidato del PP al Ayuntamiento de Madrid, Alberto Ruiz-Gallardón, ha anunciado un plan de adicciones que contempla las «nuevas dependencias» de los menores: Internet, videojuegos y móviles. Pretende que desde la escuela se eduque a los niños en su uso. Y eso estaría muy bien, si no fuera porque dirigir recursos a paliar supuestas adicciones tecnológicas, cuando el nivel educativo de los jóvenes españoles (de los que juegan y de los que no) es uno de los más bajos de Europa, parece un despropósito.

Hace unos meses resultaba graciosa la noticia de que Bill Gates había limitado a sus hijos el tiempo que pasaban en Internet, y es que eso es trabajo de los padres.

Para los aficionados a los videojuegos, el aspecto más triste de este anuncio es que una vez más se vuelven a asociar juegos y adicción, una mentira mil veces repetida que ya muchos consideran verdad. Internet, los videojuegos y los móviles no son adictivos, al menos, no más que la televisión. Plantear el tema de las «nuevas adicciones» puede generar una imagen de vanguardia en ciertos grupos sociales. Quizá sólo sea eso lo que se pretende.

SIGUE ESTE 'BLOG' EN www.20minutos.es

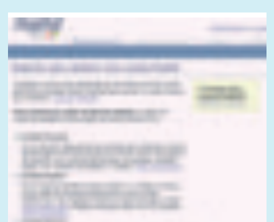
PASO A PASO

PABLO NIETO

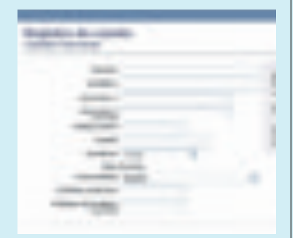
COMPRAR SIN TARJETA

Aunque cada vez hay más métodos de compra segura, muchos usuarios aún desconfían de la Red para hacer compras. PayPal nació para evitar introducir los datos bancarios en las tiendas *on line.* Hoy se ha convertido en uno de los sistemas de pago más populares.

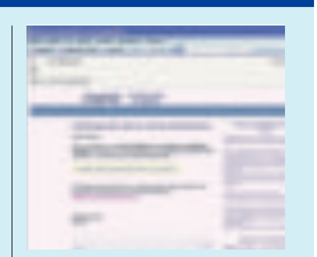
1 ELEGIR LA CUENTA. Lo primero que tenemos que hacer es registrarnos en la página de PayPal *(www.paypal.es).* Es gratuito y debemos elegir entre una cuenta Personal, Premier o Business, en función de nuestras necesidades. Creamos una cuenta personal, pulsamos sobre el país desde el que vamos a operar y el idioma que preferimos, y hacemos clic en **Continuar.**



2 REGISTRARSE. Un paso sencillo, similar a cualquier otro formulario de datos personales. Completamos así nuestra información personal y tendremos que incluir una dirección de correo electrónico y una contraseña.



3 CONFIRMACIÓN. Aunque ya podemos introducir todos nuestros datos bancarios, es preferible esperar y hacerlo un poco más adelante. En este punto, el sistema nos envía un correo electrónico a la dirección que hemos facilitado. Abrimos este mensaje y hacemos clic sobre el vínculo **Pulse aquí para activar su cuenta** para confirmar nuestro registro en PayPal.



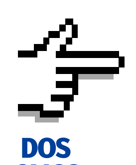
4 ESTADO DE LA CUENTA. Nuevamente en la web de PayPal, tendremos que identificarnos escribiendo nuestra dirección de correo electrónico y la contraseña, y pulsaremos sobre **Confirmar** para finalizar el proceso de registro y confirmación de la dirección de correo. Falta el paso más importante: asociar nuestra cuenta a una tarjeta.

5 DATOS BANCARIOS. Pulsamos sobre **Obtener verificación** para volver sobre nuestros pasos hasta el momento en que debemos introducir los datos bancarios. Especificamos el tipo de tarjeta, el número, la fecha de vencimiento y el número de verificación que incorpora y pulsamos sobre **Añadir tarjeta.**

6 COMPRAR. Elige el producto en la forma que indique la página web donde estemos haciendo la compra y, en el momento en que tengamos que elegir la forma de pago, pulsamos sobre **PayPal.** Cuando lo hagamos sobre confirmar la compra, se nos pedirá que tecleemos la dirección de correo electrónico y la contraseña de nuestra cuenta PayPal, y la compra quedará hecha.







DOS CLICS

Mide tu rareza
Reconoces que eres friki, pero ¿sabes hasta qué punto? Realiza este test y sabrás si tu nivel llega a ser preocupante...
www.frikitest.net



Vida en miniatura
Mosquitos, hormigas, mariposas... Una web imprencidible para los fanáticos de las curiosidades de la entomología.
www.insectariumvirtual.com



VIDEOJUEGOS

REGRESAN AL COMBATE LOS CORSARIOS **más canallas**

La nueva entrega de **'Piratas del Caribe',** que será la última, desembarca antes en videojuego que en la gran pantalla

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

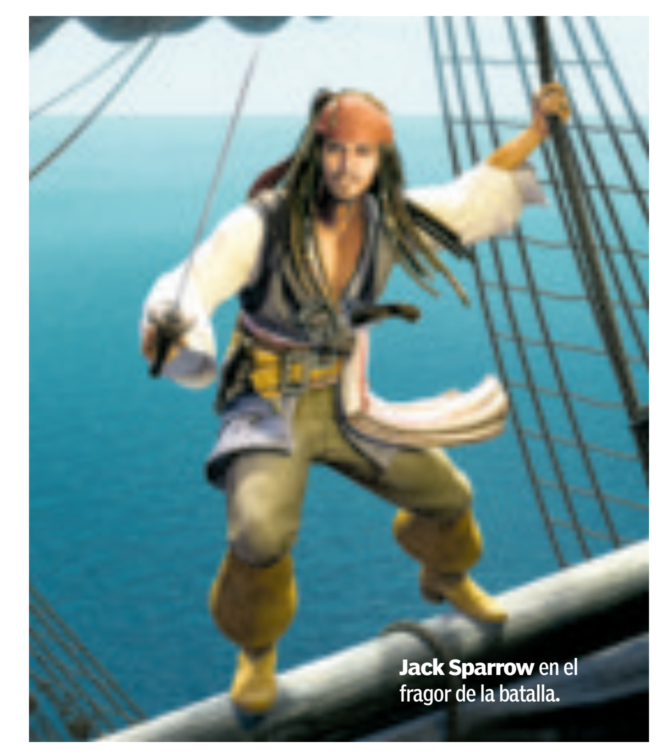
Cada película taquillera tiene su correspondiente versión en videojuego. Además, si los personajes resultan atractivos, también se desarrollan títulos paralelos basados en el protagonista. Es el caso de *Piratas del Caribe*, que, además de las adaptaciones de las tres películas, ha visto nacer numerosas versiones.

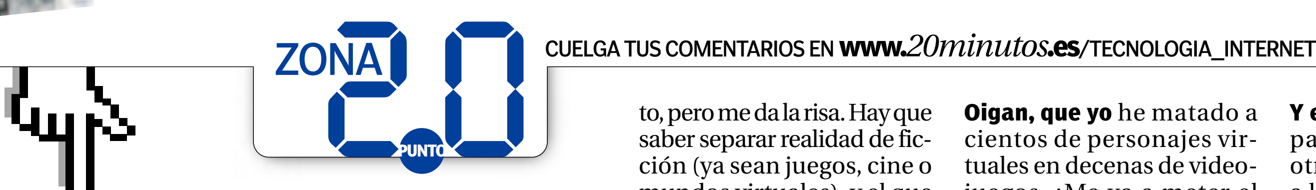
En el fin del mundo ofrece la posibilidad de controlar al capitán Jack Sparrow utilizando su peculiar carácter en las numerosas escaramuzas que se ofrecen.

En la piel de Jack Sparrow
Con unas contiendas en las que prima el manejo de la espada, una de las aportaciones más interesantes es que en la versión de Wii se puede controlar el arma en el aire, realizando los mismos movimientos que se harían si se manejase en el mundo real.

A eso hay que sumar las batallas colectivas, en las que será necesario controlar varios personajes simultáneamente, como Elisabeth Swann y Will Turner, que se enfrentarán a algunos de los extraños piratas que se han visto en las películas y a todo tipo de criaturas malditas.

El argumento del juego *En el fin del mundo* está inspirado en los guiones y recorre los escenarios de la segunda y la tercera entrega cinematográfica, y aunque muchos incondicionales de la saga esperaban ver una réplica exacta de la película, lo cierto es que no descubrirán en su consola el final de las aventuras de Sparrow y compañía. Muchos otros, en cambio, opinan que estos mundos paralelos amplían el universo *Piratas del Caribe*, ofreciendo una historia más larga, y nuevos personajes, objetos, armas y escenarios.


Jack Sparrow en el fragor de la batalla.


FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Eurocom, Amaze** ● PLATAFORMAS: **NDS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox 360** ● PRECIO: **desde 29,95 €** ● EDAD: **+ 12, +16**

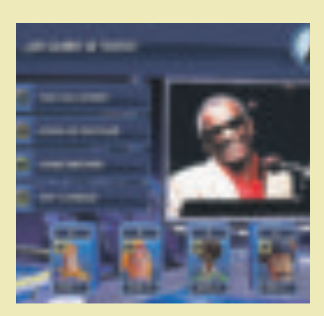
LA ZONA CRÍTICA

El juego preguntón

Imagina que te invitan a participar en un concurso televisivo de cultura general... en tu propio salón. ¿Podrás con los rivales?

Sony se ha convertido en un especialista en juegos sociales. Franquicias como *SingStar* o *Buzz* han conseguido ampliar la vida y el público de la PlayStation 2, una consola que gráficamente se ha quedado muy atrás con respecto a sus sucesoras.

Buzz: El Magareto es la nueva y cuarta entrega para adultos (también tiene sus correspondientes versiones infantiles) de esta especie de concurso televisivo que sigue la estela de *El gran reto*, basado en preguntas de cultura general.



Nuevos modos de juego y 5.000 preguntas son el atractivo de un título que admite múltiples secuelas y que ha logrado sustituir al clásico trivial en muchas reuniones familiares.

El hecho de que puedan participar hasta ocho personas apretando los pulsadores a la vez y que incluya nuevos contenidos multimedia es un acierto, aunque lo más destacable para los usuarios que ya tienen otras entregas son los nuevos modos, divertidos e ingeniosos.

Eso sí, ***Buzz*** no está hecho para jugar en soledad. Cuanta más gente participe en este simulador de concurso televisivo, más entretenido será.

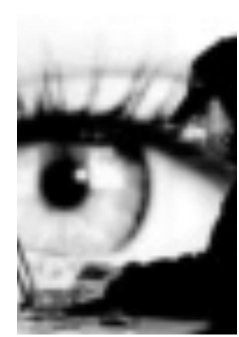
LOS MÁS VENDIDOS*. **1.** 'Pro Evolution Soccer 6' (PS2). **2.** 'God of War II' (PS2). **3.** 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PSP). **4.** 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PS2). **5.** 'Ratchet & Clank: El Tamaño Importa' (PSP). **6.** 'Pro Evolution Soccer 6' (PSP). **7.** 'Pokemon Ranger' (Nintendo DS). **8.** 'New Super Mario Bros' (Nintendo DS). **9.** 'Brain Training' (Nintendo DS). **10.** 'Spider-Man 3' (PS3).

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

20 SEGUNDOS

Preparan la secuela de 'Starcraft'

Blizzard Entertainment, desarrolladores del popular juego de estrategia, han desvelado algunos detalles de su segunda entrega, aunque no su fecha de lanzamiento. El aspecto sobre el que más se especula es su motor gráfico, ya que la primera entrega ha quedado desfasada con respecto a otros juegos de este tipo. El juego mostrará el retorno de las razas protoss, terran y zerg, rediseñadas, y mostrará unidades enormes con gran detalle y ejércitos gigantescos de forma simultánea.


Una *bloguera.*

China, por la autocensura
Los blogueros chinos tendrán que firmar un acuerdo por el que se comprometerán a no difundir en sus bitácoras contenidos insanos, ilegales, pornográficos, difamatorios o falsos. Además, estarán obligados a usar su nombre real en el registro.

La Wi-Fi podría ser perjudicial
La tecnología Wi-Fi podría acarrear graves riesgos para la salud. Según una investigación de la BBC, las ondas de radio emitidas por este sistema de transmisión son tres veces más potentes que las emitidas por una torre de telefonía móvil.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

DELITOS 'SECOND LIFE'

«¿Me puede pasar algo si me como a otro en el parchís?»

Los delitos cometidos en *Second Life* son delitos reales si lo dictamina el juez. Hace unas semanas se denunció un caso de pederastia en *Second Life*: un *avatar* de un adulto y otro de un niño mantuvieron una relación sexual virtual.

Ya confundimos los juegos con la realidad. Uno ya no puede ni jugar a ser lo que en la realidad no pueda ser. Lo siento, pero me da la risa. Hay que saber separar realidad de ficción (ya sean juegos, cine o mundos virtuales), y el que no lo hace, no es por culpa de la ficción, sino que, sencillamente, está loco. *Adrián.*

Es decir, ¿que si escribo un libro en el que cuento una violación o narro la vida de un pederasta también es un delito real? *Manuel.*

De aquí a lo de *Minority Report* va un paso. Cualquier día toca la pasma en la puerta de mi casa para detenerme (preventivamente) por alguna sustracción futura. *Simango vs Alcampo.*

Oigan, que yo he matado a cientos de personajes virtuales en decenas de videojuegos. ¿Me va a meter el juez en la cárcel? *pendejo electrónico.*

Vale, pero que sea un juez virtual, con una pena virtual, y tu condena que sea virtual, en una cárcel virtual que, si no... no entiendo nada. *Pier.*

Y en el *Halo*, si matas a alguien, ¿puedes ir a la cárcel? Mierda, soy el mayor asesino en serie de la historia. *jajaja.*

Con el Counter,... ¿te pueden declarar terrorista? *lolo17.*

Y en el parchís, ¿me puede pasar algo si me como al otro? ¿Me pueden mandar a la cárcel por antropófaga? *Ozú.*

PORTÁTILES BARATOS

Los portátiles de 100 dólares que pretenden llevar la tecnología a los niños de los países más desfavorecidos comenzarán a repartirse en el mes de octubre.

No tienen agua, no tienen comida, no tienen salud, pero tienen un portátil... Empecemos por lo básico y luego vendrá el resto, ¿no? *Cotario.*

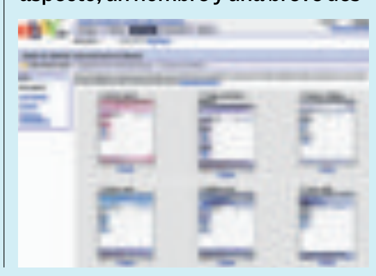
PASO A PASO

MÓNTATE UNA TIENDA VIRTUAL EN EBAY

Si quieres deshacerte de lo que guardas en el trastero o eres de los que les gusta vender artículos porque los consigues a precios de coste, opta por montarte una tienda en eBay (*www.ebay.es*). Crearla es relativamente fácil y los gastos son mínimos, aunque sólo te compensará si dispones de muchos productos para vender.

1 VENDEDOR REGISTRADO. Aunque debemos introducir datos personales como el NIF, un teléfono de contacto, una dirección y un *e mail*, éstos no se harán públicos salvo que así lo queramos. Además, tendremos que registrar un nombre de usuario y una contraseña. Para ello, pulsa el botón **Registrarse,** rellena el formulario, pulsa sobre **Continuar** y acepta las condiciones del contrato. Llegará un mensaje de eBay a la dirección registrada; pulsa sobre **Completar el proceso de registro en eBay.** Además, en **Vender** dentro de **Mi eBay** podrás crear una cuenta de vendedor. Una vez completados los datos, habrá que continuar y elegir el sistema por el que eBay nos cobrará los gastos.

2 CREAR LA TIENDA. Crear una tienda tiene diferentes ventajas, ya que se incluye en el directorio de tiendas, se destaca el nombre en los artículos y los anuncios permanecen más tiempo. Para ello habrá que tener al menos 10 votos o registrar una tarjeta de crédito en eBay. Pulsa sobre **Abrir una cuenta** y elige su aspecto, un nombre y una breve descripción. Además, tendrás la opción de incluir un logotipo diseñado por ti mismo. Al elegir el tipo de tienda habrá que atender a las cuotas mensuales, ya que son variables. Sólo falta pulsar sobre **Iniciar la suscripción ahora** para comenzar a operar con nuestra tienda.



3 PONER ARTÍCULOS EN VENTA. Pulsa sobre el botón **Vender** para que aparezca la opción **Subasta.** Al elegirla, habrá que decidir si el artículo será subastado de forma convencional, si se venderá por el sistema de precio fijo «cómpralo ya» o pertenecerá al Inventario de tienda. Podrás seleccionar la categoría del producto y completar el anuncio con más datos y fotografías.



4 FINALIZAR. Así, podrás continuar subiendo anuncios hasta completar la tienda. Una vez hechos públicos, algunos usuarios comenzarán a señalar varios de ellos en sus seguimientos y otros comenzarán a pujar. El que ofrezca la mayor cifra será el ganador, con el que habrá que ponerse en contacto para finalizar la transacción y el envío. Cuando el comprador reciba el producto nos votará y nosotros también le votaremos a él.

INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LA RED, UNA biblioteca SIN LÍMITE

Libros descatalogados, autores desconocidos... Todo está en Internet, **sólo hay que saber buscarlo**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

En un momento u otro todos necesitamos referencias de libros para nuestros trabajos, estudios o actividades de ocio. Ya no hace falta rebuscar en bibliotecas, porque todo está en la Red. Pero, ¿dónde se encuentra antes y mejor?

DE PLENA CONFIANZA

Tiendas → Las librerías poseen bases de datos de las obras en depósito. Son poco útiles, pues se centran en los libros que más venden. Su información suele ser incompleta y depende de la cultura del empleado que trabajó en la base de datos. Las mejores son *www.fnac.es, www.elcorteingles.es* y *www.crisol.es*

Ministerio de Cultura → Si se trata de un libro moderno editado en España, la mejor base de datos es la de la Agencia Española del ISBN (International Standard Book Number), que incluye libros en cualquier soporte. La dirección es *www.mcu.es/libro/CE/AgenISBN.html*

Biblioteca Nacional de España → Tiene su propia base, llamada Catálogo Bibliográfico Ariadna. Es más amplio que el anterior, ya que incluye muchos libros en otras lenguas, así como obras antiguas, manuscritos, etc. Se encuentra en *www.bne.es*

Otros países → En caso de que busques libros específicos en otros idiomas, cada país tiene sus propias bibliotecas nacionales. Puedes encontrar las páginas con cualquier buscador, aunque tendrás que tener ligeras nociones del idioma en cuestión para poder manejarte.

La mayor base de datos → La mayor biblioteca del mundo, con la más amplia base de datos, es la Biblioteca del Congreso de EE UU (Library of Congress). Se denomina Library of Congress Online Catalog y, aunque está en inglés, aun sin saber bien el idioma es fácil usarla. La dirección es *http://catalog.loc.gov*

Libros descatalogados → Un recurso para saber cosas sobre libros antiguos o agotados es recurrir a la página de los libreros de viejo: Iberlibro. Aunque su objetivo es la venta, sirve perfectamente para obtener información sobre obras raras, ya que más de 14.000 librerías han incluido sus fondos. Está en *www.iberlibro.com*



Internet ha cambiado la forma tradicional de venta y búsqueda de libros. Ya no hace falta salir a la calle.

blogs 20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

«¿Dónde le llevo?»

Ayer tomé un taxi en Madrid para realizar un recorrido bastante breve a una calle poco conocida. El taxista no conocía la ubicación exacta y, ya en marcha, procedió a introducirla en el sistema GPS portátil. Llevaba el GPS colocado a la izquierda, pero no era zurdo, lo que le impedía mover el volante con soltura a la vez que buscaba la dirección. Su poca pericia a la hora de utilizarlo, sumado al caótico tráfico de Madrid, provocó en mí una sensación cercana al terror. Recordé entonces la casi amenaza de la DGT, en la que se advertía sobre el uso del navegador en los automóviles. Por el momento, el organismo de Tráfico sólo ha recomendado que se utilice con el vehículo detenido, aunque esta recomendación podría convertirse en prohibición (como los sistemas de manos libres con auricular) si se observa que los conductores lo utilizan en marcha. Los usuarios están en contra de que se prohíban los GPS , y yo también, sobre todo porque bien empleados son muy útiles. Pero actitudes como la del taxista de ayer no contribuyen a dar una buena imagen. Y si, además, el sistema se utiliza sin sonido, se están perdiendo un 50% de las prestaciones que incluye. No es necesario llegar a la prohibición. En casos como éste, basta un poco de sentido común.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA



WINX PORTABLE ENERGY D15. El primer dispositivo autónomo capaz de recargar prácticamente cualquier equipo de bolsillo (baterías de móviles, cámaras, agendas y PDAs, navegadores GPS, consolas portátiles, MP3...) sin necesidad de enchufes y con un único cargador universal. 59,90 €

REPRODUCTOR F529. El nuevo reproductor de audio de Aigo, compatible con MP3 y WMA y con una memoria interna de 512 MG, integra un altavoz omnidireccional de 8W con magnetos dobles NuFeB que complementa el espectacular efecto de iluminación: 512 colores al ritmo de la música.

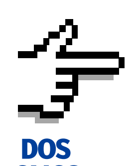


NOKIA N76. El terminal más estilizado de la firma (con diseño de concha) permite controlar con mayor rapidez y facilidad las prestaciones musicales que ofrece, gracias a la incorporación de teclas de acceso rápido en la propia tapa del dispositivo. 469 € aprox.

PINNACLE PCTV DVB-T FLASH STICK. La nueva grabadora-sintonizadora de TV Digital Terrestre Pinnacle PCTV Flash Stick es un dispositivo USB que permite ver la televisión en cualquier PC de forma sencilla y portátil gracias al sintonizador de TV digital y el software preinstalado que viene incluido en la propia memoria. 99,99 €



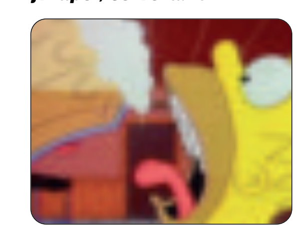




DOS CLICS

Mundo cervecero

Historia, tipos, recetas, festivales, chistes... ¿Te gusta la cerveza? En esta web es la única protagonista. ***www.geocities.com/jvilaper/cerveza.html***



Un día especial

Fiestas de helados, de cine, de empresas, para mayores, niños... Ideas y productos para organizar todo tipo de celebraciones. ***www.fiestafacil.com***



VIDEOJUEGOS

LA REVOLUCIÓN DE **los robots**

Los mutantes **Transformers** son los últimos en llegar a un mundo que los ve como una amenaza

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Con una historia de más de 20 años a sus espaldas, los Transformers son un sinónimo de éxito en la animación y los juguetes articulados. Estos robots guerrilleros que mutan, sienten y piensan llegarán a los cines en junio. Junto a esta puesta de largo, se presentará también un videojuego que pretende completar su fama. *Transformers: el videojuego* se convierte así en la última novedad que intenta triunfar como adaptación de una película, algo que los críticos ya consideran una limitación previa, pero que suele augurar un gran éxito de ventas.


Los robots libran una guerra entre ellos.

El videojuego permite que el usuario influya en el desenlace de la batalla por la Tierra. Para ello, es necesario elegir entre los dos tipos de Transformers: los Autobots, que tratan de proteger el planeta; y los Decepticons, que quieren destruirlo. Aunque el juego está basado en el filme, la línea argumental será muy diferente según se opte por escoger a los 'buenos' o a los 'malos'. Mientras que con los primeros se puede seguir un paralelismo entre la película y el videojuego, si se opta por los segundos, se entrará en una nueva historia centrada en qué pasaría si los Decepticons lograsen ganar la batalla.

Movimiento en libertad

La forma de juego es similar a la del popular *Grand Theft Auto*, con unos escenarios en los que los robots pueden moverse con libertad. Así, el jugador puede aprovecharse del entorno para destrozar o arrojar a sus contrincantes los objetos que va encontrando –uno de los aspectos más apreciados por los seguidores de la serie de televisión–.

A estas batallas hay que sumar las específicas de cada Transformer, que dependen de su habilidad diferencial con el resto. Por ello, además de las luchas, también hay posibilidad de conducir distintos tipos de vehículos.

En cuanto a los personajes, se empieza manejando un número de robots que se amplía según avanza el juego. Algunos de los más conocidos de ambos bandos son: Optimus Prime, Megatron, Starscream, Bumblebee o Ironhide, cada uno con sus correspondientes transformaciones en camiones, coches, aviones o helicópteros.

OTRAS MÁQUINAS DE ÉXITO

Robocop y Terminator

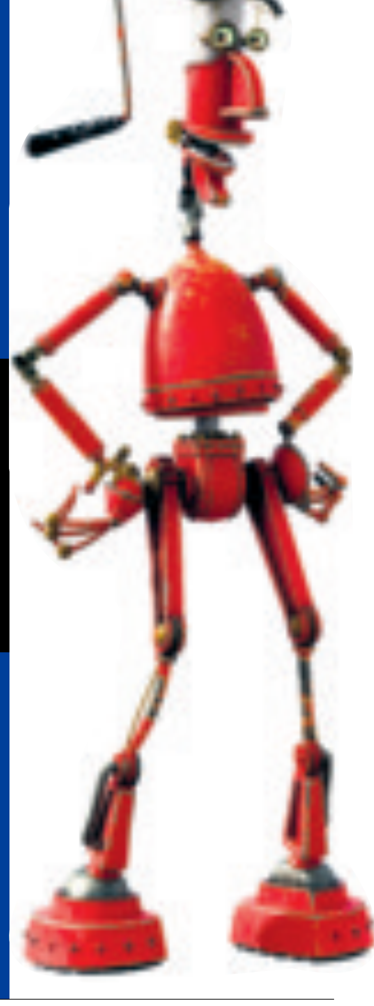
Personajes triunfadores en la taquilla, estos robots humanizados no han conseguido convencer en sus versiones de videojuego. *Robocop vs. Terminator*, un título de grandes aspiraciones, logró aunar en un único juego a los dos grandes mitos de la pantalla.

Megaman

La historia de la saga *Megaman* está protagonizada por un niño robot llamado Rockman que defiende el bien. Su éxito le hizo evolucionar hasta contar con más de una veintena de títulos.

'Robots'

Diseñado como un juego de acción infantil que traslada la aventuras del cine al salón, cumplió con su cometido. En él, una panda de máquinas (foto) pretende evitar que los villanos se hagan con el control de la ciudad.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Traveller's Tales, Savage, Vicarious Visions** ● PLATAFORMAS: **NDS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox 360** ● PRECIO: **desde 39,95 €** ● EDAD: **+ 12** ● LANZAMIENTO: **29 de junio** ● WEB: ***www.transformersgame.com***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Mario hace de todo

El fontanero regresa en plan deportista para inaugurar el juego 'on line' de Wii en Europa

Nintendo, consciente de la importancia del juego en Red, ha apostado sobre seguro. Y nada mejor que retomar *Mario Strikers: Charged Football*, uno de los títulos más exitosos de Gamecube, pulir sus defectos, ajustar la dificultad y añadirle un apartado de juego por Internet que hará las delicias de más de uno. En *Mario Strikers* no se



practica un fútbol con las reglas habituales. Todo vale: saltos, empujones, lanzamiento de objetos y hasta supertrallazos con los que los capitanes pueden anotar hasta seis goles de una vez. El juego ha tenido tanto éxito en su lanzamiento que los servidores están teniendo problemas de saturación. Esperemos que los técnicos se pongan las pilas y éste sea el primero de una larga serie de títulos con posibilidades de juego en línea.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 6 (Platinum)'** (PSP). **2** **'Mario Strikers Charged Football'** (Wii). **3** **'Pro Evolution Soccer 6 (Platinum)'** (PS2). **4** **'Pro Evolution Soccer 6'** (PSP). **5** **'World of Warcraft -Tarjeta Prepago 2 Meses'** (PC). **6** **'God of War II'** (PS2). **7** **'Spider-Man 3'** (PS2). **8** **'Pokemon Ranger'** (DS). **9** **'Buzz el Mega Concurso + Buzzers'** (PS2). **10** **'The Legend of Zelda: Twilight Princess'** (Wii).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.20minutos.es**

PROHÍBEN YOUTUBE

«¿Por qué no quitan Internet y así dejan de prohibir?»

Marruecos prohíbe el acceso a YouTube. No han explicado los motivos. La *blogosfera* marroquí está muy indignada. YouTube también se enfrenta a una demanda en Nueva Jersey (EE UU) por la violación del *copyright* de los accidentes de tráfico.

¡Qué chorrada! Prohibir una página no les servirá de nada, mañana abrirán otra mejor; pero no deja de ser una vergüenza. ***Hcm.***

Tenéis que saber que aquí, en Marruecos, aparte del YouTube, está prohibido utilizar Google Earth y entrar a páginas de El Polisario. Además, se está rumoreando que también quieren prohibir el Messenger. Y yo me pregunto: ¿por qué no nos quitan Internet y así se ahorran prohibir páginas y programas? ***Marroki.***

Como marroquí y usuario de Internet me siento avergonzado de estos dirigentes que no nos dejan levantar cabeza. ¿Acaso un país puede ser de una sola persona o grupo de personas? ¡Viva la libertad, abajo los dictadores! ***Root.***

SATÁN: EL ORDENADOR

Un grupo de judíos ultraortodoxos quiere prohibir «el auténtico Satán»: los ordenadores. Ya tienen prohibido ver la televisión e ir al cine. Los líderes no se atreven a dar este paso, ya que son conscientes de la importancia de las nuevas tecnologías.

Como en *Dune*... Estos piratados acabarán creando los *mentats* (hombres adiestrados mentalmente para sustituir a las máquinas) con tal de no usarlas. ***Sac.***

Y luego dicen de los católicos... Serán *tolays*... Reniegan de los ordenadores, pero seguro que hasta tienen página web. ***Jaime.***

Creo que han tenido una mala experiencia con el Windows Vista o con el Ogame y por eso se les ha ido la pinza. *^*

Yo no sé si calificarlos de tarados... En ocasiones estoy convencido de que en mi PC se esconde el mismísimo diablo, a veces en forma de Gates. ***Temeroso.***

PASO A PASO

CREAR SOBRES PERSONALES CON WORD

El procesador de textos que integra Office incorpora una larga serie de aplicaciones que van más allá de la simple elaboración de un documento de texto. Con una de ellas podemos crear sobres de correspondencia de manera fácil y rápida, para después imprimirlos de forma personal.

1 CARTAS Y CORRESPONDENCIA. Para configurar un sobre desde Word, sólo es necesario abrir el programa y escribir los datos del destinatario y remitente. Podemos tener esos datos en un documento, en una base de datos, en una tabla o simplemente teclearlos directamente. En el menú superior debes situarte sobre la opción **Herramientas** y, a continuación, pulsar sobre **Cartas y Correspondencia,** donde nos aparecerán diferentes opciones en pantalla.

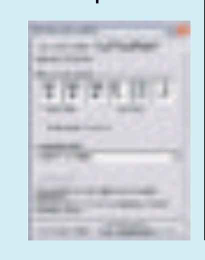
2 SOBRES Y ETIQUETAS. Una de las posibilidades que incluye este nuevo menú es la de crear **sobres y etiquetas.** Aquí dispondremos de diferentes plantillas preconfiguradas



que se adaptan a los formatos y dimensiones más comunes de los sobres y etiquetas presentes en el mercado. Además, durante todo el proceso dispondremos de ejemplos gráficos que nos irán señalando cómo se mostrará nuestro sobre o etiqueta.

3 DATOS. Una vez llegados a esta opción del menú, habrá que decidir si lo que queremos confeccionar es un sobre o una etiqueta. En este caso pulsaremos en **sobres.** La interfaz que aparece a continuación está dividida en dos apartados: uno para los datos del destinatario y otro para los datos del remitente. En cada uno de estos apartados introduciremos los datos de ambas personas, aunque también los podremos extraer de la libreta de direcciones de Windows.

4 EL TIPO DE SOBRE. Al pulsar en el icono del sobre podremos seleccionar el modelo que más se ajuste a las dimensiones del nuestro. Existen muchas opciones para



predeterminar, además de la posibilidad de configurar un sobre personal para tamaños especiales. Desde aquí tendremos también la posibilidad de elegir el tipo de letra tanto para el remitente como para el destinatario y definir los márgenes del sobre.

5 OPCIONES DE IMPRESIÓN. Es muy importante señalar también la manera en la que introducimos el sobre en la impresora, ya que, según el modelo de la misma, se hará de una forma u otra. Puedes escoger tu opción pulsando en el icono del sobre y en la etiqueta **opciones de impresión.** Sólo tendrás que seleccionar el dibujo que se corresponda con el formato deseado.

INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

TODO EL ARTE A TU ALCANCE EN LOS museos virtuales

Ya no hace falta viajar hasta el último rincón del planeta para disfrutar de tus artistas preferidos. **Los tienes a un clic**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Quizá no tengas el tiempo, los medios o el impulso de visitar, por ejemplo, el Museo de Shanghai o el Royal Ontario Museum de Toronto. Pero no tienes que privarte de sus obras de arte. Las galerías artísticas de todo el mundo ofrecen sus salas en la Red. A ti sólo te toca disfrutarlas.

INICIATIVA

Los museos y pinacotecas fueron de las primeras instituciones en colgar páginas web con imágenes e itinerarios navegables. Hay ya miles de páginas de museos públicos o privados, famosos o desconocidos, que merecen una visita.

PROS Y CONTRAS

El inconveniente es que sustituimos la realidad por un sucedáneo: ver un cuadro en pantalla no es lo mismo que hacerlo en directo. Todo lo demás son ventajas:

- **Desaparecen las limitaciones** geográficas o de horario.
- **Son páginas de** fácil navegación y muy atractivas.

Un mundo aparte

A través de Internet no sólo podemos visitar las páginas de los museos reales, la Red ofrece posibilidades hasta hace poco inimaginables: se trata de los 'museos digitales', o páginas que agrupan obras artísticas que se encuentran repartidas por todo el mundo y que sería imposible visitar juntas en la vida real. Son museos de carácter temático y suelen incluir gran cantidad de información de primera mano.

- **Accedes a todos** los fondos, no sólo a los expuestos.
- **Incluyen visitas guiadas** e información de las obras.
- **Tienen motores de** búsqueda que facilitan el acceso a una obra concreta.
- **Suelen incluir bases** de datos sobre obras de arte de distintos lugares del mundo.
- **Sirven para la** enseñanza a distancia en los colegios.
- **Incluyen clases didácticas** regulares, como el programa *Mirar un cuadro,* del Prado.

INTERACCIÓN

Mucha gente no queda satisfecha con la contemplación: quiere acción, y los museos son cada vez más interactivos. Las nuevas tecnologías posibilitarán tener sensaciones auditivas y táctiles cada vez más precisas. Además, el concepto de museo ya abarca fonotecas y videotecas.

NO TE PIERDAS...

Date una vuelta virtual por el Prado *(http://museoprado.mcu.es),* el Reina Sofía *(www.museoreinasofia.es),* el Louvre *(www.louvre.fr),* la National Gallery *(www.nationalgallery.org.uk),* el Hermitage *(www.hermitagemuseum.org),* el Museo de Arte Moderno de Nueva York *(www.moma.org),* los Museos Vaticanos *(http://mv.vatican.va/4_ES/pages/MV_Musei)* o por el Guggenheim *(www. guggenheim.bilbao.es).* La lista de espacios a visitar es muy amplia.



La web del Reina Sofía ofrece un recorrido virtual por las exposiciones.

CACHARRERÍA



SAMSUNG F500. Los teléfonos móviles han dejado de ser únicamente dispositivos para enviar y recibir llamadas. Este modelo está equipado con doble pantalla. La más amplia, de 2,4 pulgadas, se utiliza para reproducir contenidos multimedia de varios formatos; entre ellos, DivX. 700 € aprox.

GARMIN EDGE 305. Un dispositivo resistente al agua diseñado especialmente para ciclistas. Su GPS permite controlar visualmente durante diez horas la posición, velocidad, distancia recorrida, ritmo cardiaco, altura, pendiente... y transferir por puerto USB todos los aspectos del recorrido. 344 €





PORTÉGÉ R400. El nuevo portátil ultraligero de Toshiba es el único del mercado que dispone de una *docking station* inalámbrica de banda ancha que amplía la conectividad del equipo sin necesidad de estar conectado, y el único capaz de notificar la recepción de correo electrónico e información real aunque el ordenador esté en reposo.

LUMIX DMC-FX100, DE PANASONIC. La primera cámara compacta del mundo con 12,2 megapíxeles y un angular de 28 mm. Incorpora un *zoom* óptico de 3,6× y una luminosidad de f/2.8, que, junto con la estabilización inteligente de imagen gracias al sistema Mega O.I.S. y al Control ISO inteligente, permite crear instantáneas de elevada resolución y nitidez.



blogs20

BLANCA *Salvatierra*

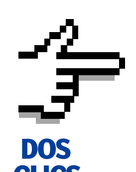
COMO PEZ EN EL AGUA

El ojo que todo lo ve

Hasta hace poco tiempo, Google era simplemente una empresa genial que apostaba por las aplicaciones gratuitas a través de Internet. A la creación y éxito absoluto de su buscador frente a sus competidores le han seguido un sin fin de aplicaciones que permiten hacer casi de todo. Millones de personas utilizan buena parte de sus servicios: realizan sus búsquedas internas con *Google Desktop*, reciben sus correos en *GMail*, hablan con sus amigos a través de *GTalk*, anotan sus citas en *Google Calendar*, etc. Es fácil, de calidad y, sobre todo, gratuito. El problema que siempre se plantea es qué pasará si la compañía decide hacer un uso no del todo ético de los datos de sus usuarios. Google podría saberlo todo si tuviera algún interés en ello. La adquisición de la compañía de publicidad *on line* DoubleClick asusta un poco. ¿Qué pasará si la ahora compañía de publicidad de Google decide usar los datos que le facilitan los propios usuarios a través de la utilización de sus servicios? Pretender mejorar la vida a los usuarios es aceptable, pero sólo si se les pide permiso antes y se especifica claramente la forma.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es





Iba en el coche y...

Un gorro de Papá Noel, huevos estampados (foto)... Cosas raras que se han encontrado en la carretera. En inglés.
www.pavementgear.com



Pies con estilo

¿No soportas ver la combinación sandalias-calcetines? Pues aquí te vas a hinchar... Y bien orgullosos que están.
www.sandalandsoxer.co.uk



VIDEOJUEGOS

PISA EL acelerador A FONDO

'Forza Motorsport' regresa con una segunda entrega cargada de nuevos coches listos para 'tunear'

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

Hay dos tipos de juegos de carreras: simuladores y arcade. Los primeros se caracterizan por ser fieles a la conducción real, mientras que los títulos arcade son juegos más alocados que supeditan el reflejo de la realidad a la diversión. *Forza Motorsport 2* es un simulador cuya gran baza es la forma detallada de reflejar escenarios y vehículos.

Sale al mercado dos años después de que Microsoft lanzase su predecesor para Xbox. Con más de 300 modelos, que incluyen desde deportivos hasta coches de carreras, apuesta sobre seguro al incluir licencias de fabricantes como Ferrari, Porsche, Lamborghini o Mercedes.

En *FM2* los coches nunca llegan a destrozarse por completo en carrera. No obstante, ante roces y golpes, la pintura se araña y las piezas se caen. Es una forma más de mantenerse fiel al concepto de simulador en el que, si se conduce correctamente y se cumplen los tiempos, se ganará la carrera. Además de las opciones de conducción en sí mismas, simuladores como *FM2* han optado por añadir opciones de *tuning*, un aspecto bien recibido por los aficionados y que amplía las posibilidades del juego. Todo tiene que ser lo más realista posible, los jugadores pueden aportar su creatividad al diseño de los coches, pero siempre teniendo en cuenta que los accesorios pueden no ser compatibles entre sí.

Competir en 47 circuitos

Si se opta por cambiar el tipo de neumático utilizado, es probable que el coche mejore su aspecto, pero puede disminuir su rendimiento en carrera. También influirá el tipo de circuito en el que se vaya a correr. Monturas homologadas, mejoras en el rendimiento o cambios en la pintura son algunos de los aspectos que podrán modificarse para competir en los 47 circuitos que se incluyen, 13 de ellos reales.

OTRAS OPCIONES PARA QUEMAR NEUMÁTICOS

'Gran Turismo'

Considerado como el simulador por excelencia, su fama se ha visto reducida por la tardanza en lanzar una entrega para las consolas de nueva generación. La última fue *Gran Turismo 4* para PlayStation 2.

'BurnOut'

Diversión y alocadas carreras en una saga que está disponible en todas las consolas. Son títulos con opciones salvajes, como chocar contra los rivales para echarlos de la carretera. El espectáculo es un factor clave.

'Need for Speed'

Un clásico de los juegos de conducción que ha pasado por todas las fórmulas en sus trece años de vida, desde las carreras clásicas hasta los títulos centrados en el mundo del *tuning*. Cuenta con diez juegos a sus espaldas.



El juego cuenta con las licencias tanto de los coches como de los accesorios.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Turn 10** ● PLATAFORMAS: **Xbox 360** ● TIPO: **Conducción** ● PRECIO: **64,95 €, 74,95 € (Edición para coleccionistas)** ● EDAD: **+ 3** ● LANZAMIENTO: **8 de junio** ● WEB: ***www.forzamotorsport.net***

PASO A PASO

ME VOY DE VIAJE SIN EL ORDENADOR

Si tenemos que salir, pero queremos acceder a los archivos de nuestro ordenador, podemos acceder al equipo de forma remota desde cualquier otro PC con la característica *Escritorio remoto* de Windows. Para conseguirlo hay que seguir unos cuantos pasos de configuración, aunque no es un proceso recomendado para usuarios inexpertos.

1 ELEMENTOS NECESARIOS. Necesitamos tener instalado Windows XP en el ordenador central (al que queremos tener acceso). El equipo remoto será desde el que nos conectemos al primero y tendrá que tener instalado el programa ***Conexión a escritorio remoto*** –habitual en todos los ordenadores–. Además, tiene que admitir las conexiones con el **Escritorio remoto,** una característica que se configura desde las opciones de la red en el **Panel de control.** Sólo falta disponer de una conexión a Internet en ambos equipos, preferiblemente de banda ancha.

2 CONFIGURAR EL ORDENADOR CENTRAL. Lo primero es activar la característica de **Escritorio remoto** en el equipo al que queremos acceder. Para ello abriremos la carpeta **Sistema** en el **Panel de control.** En la pestaña **Remoto** activaremos la casilla de verificación **Permitir a los usuarios conectarse remotamente a este equipo.**

3 CONFIGURAR EL ORDENADOR REMOTO. Ahora habrá que preparar a éste como equipo *cliente*. Aunque el programa de *cliente* está disponible en el CD de instalación de Windows XP, suele estar instalado de forma predeterminada en los ordenadores. Si necesitamos instalarlo, tenemos que insertar el CD y esperar a que aparezca una ventana donde pulsaremos sobre **Realizar tareas adicionales.** Después, sobre **Instalar conexión a Escritorio remoto** y, cuando se inicie el **Asistente para la instalación**, seguir las instrucciones que aparecen en la pantalla.

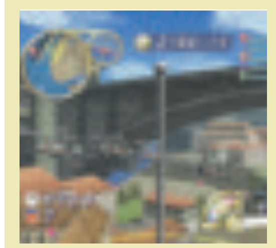
4 INICIAR SESIÓN. Para iniciar una sesión desde el ordenador remoto, pulsa en **Inicio, Todos los programas, Accesorios, Comunicaciones** y **Conexión a Escritorio remoto.** En *Equipo* hay que escribir el nombre del ordenador central. Al hacer clic en **Conectar** aparecerá el cuadro de diálogo **Iniciar sesión en Windows.** Escribe el nombre de usuario, contraseña y dominio habitual (si es necesario), y se abrirá la ventana **Escritorio remoto** con la configuración de escritorio, archivos y programas del ordenador central. Éste permanecerá bloqueado hasta que en esa ventana no pinchemos en **Inicio, Apagar, Cerrar sesión del usuario remoto.**

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Cuidado con estrellarse

'Wing Island' es un juego de aviación original, entretenido y orientado a jugadores noveles

Wing Island es un juego original con respecto a otras consolas porque el avión se controla en parte con el movimiento del mando. No obstante, aporta más bien poco a un universo Wii que ya ha acogido algunos títulos de aviación más vibrantes y depurados. Protagonizado por unos pájaros, el control del mando resulta sencillo e intuitivo, aunque pueden parecer demasiadas funciones para tan pocos botones. El título cuenta con misiones fáciles que se pueden repetir para completarlas en menos tiempo u obtener más ingresos que mejoren el equipamiento volador de los protagonistas. El apartado gráfico es mejorable. Aun así, es un juego correcto y entretenido, aceptable para jugadores noveles, pero que puede decepcionar a los más experimentados.



LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PS2). **2** 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PSP). **3** 'God of War II (PS2). **4** 'Naruto Uzumaki Chronicles' (PS2). **5** 'Piratas del Caribe: En el fin del mundo' (PS2). **6** 'Piratas del Caribe: En el fin del mundo' (PS3). **7** 'Piratas del Caribe: En el fin del mundo' (PSP). **8** 'Tomb Raider: Anniversary' (PS2). **9** 'The Matrix: Path of Neo' (PS2). **10** 'Las crónicas de Narnia' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



INFORMÁTICA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Ubuntu PLANTA CARA A WINDOWS

Este sistema operativo cuenta con dos grandes bazas: **es gratuito** y cualquiera que sepa puede modificarlo a su gusto

IVÁN GARCÍA

Tal vez eso de Ubuntu te suene a chino... o más bien a zulú. La palabra es la abreviatura de una expresión en este idioma, que significa que una persona es como es gracias a los demás. Y como el lema encaja bastante bien con el espíritu colaborativo del *software* libre, se adoptó como nombre de una de las distribuciones de GNU/Linux que más éxito está teniendo por su sencillez de manejo.

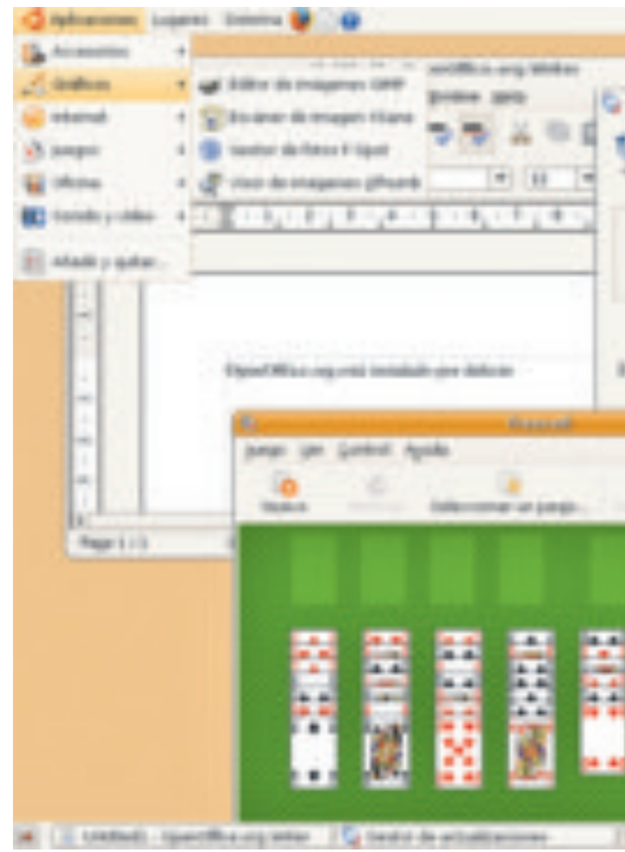
En definitiva, Ubuntu es un sistema operativo, al igual que lo es Windows, pero basado en una filosofía muy distinta. Para empezar, es gratuito y se puede copiar libremente sin infringir ninguna licencia. Pero, además, cualquier interesado puede disponer del código fuente y modificarlo a su gusto.

Cada seis meses, de forma previsible y programada, aparece una nueva versión de Ubuntu, cuya numeración corresponde con la fecha. La actual es la 7.04, de abril de 2007. La próxima será la 7.10 y se liberará en octubre.

INCONVENIENTES

Ubuntu tiene un funcionamiento similar al de otros sistemas gráficos basados en ventanas, aunque, lógicamente, con sus propias particularidades. Una vez grabado en un CD, se puede arrancar con él y trabajar sin necesidad de instalarlo, pues todo se ejecuta desde el CD. Eso sí, los programas diseñados para Windows son sistemas diferentes y no funcionarán en Ubuntu salvo en algún caso, utilizando emulaciones.

Además, estas particularidades hacen que haya que reaprender a moverse por el sistema. Es cuestión de acostumbrarse, el mayor inconveniente es el que tradicionalmente han sufrido los diversos Linux: en algunos casos, la instalación de un periférico no es tan intuitiva como debería y hay que recurrir a la línea de comandos para configurarlo adecuadamente.



Cada seis meses surge automáticamente una nueva versión de Ubuntu.

El inesperado batacazo de Vista

Microsoft ha presentado recientemente Windows Vista, su último sistema operativo. Le funcionó bien con Windows 95 y XP, pero con Vista algo está ocurriendo. Por primera vez son las empresas, y no sólo algunos usuarios, las que optan por dejar de lado a Microsoft y elegir Ubuntu. Primero fue Dell, pronto Toshiba siguió sus pasos y sólo unos días después Fon anunciaba la migración de Windows a Ubuntu porque «funciona mejor».



blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

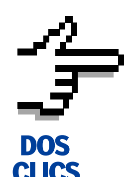
Contribuir al conocimiento

La Wikipedia es una enciclopedia *on line* colaborativa que se escribe gracias al conocimiento de miles de personas que deciden contribuir con ella de forma voluntaria. En la actualidad, la Wikipedia tiene ediciones activas en 137 idiomas, y la versión en español ocupa el noveno lugar en número de artículos, superada por idiomas como el portugués, el italiano y el polaco. No parece lógico que un idioma tan extendido mundialmente como el español se encuentre en esta posición. Este hecho tampoco encaja con que sea la segunda Wikipedia más visitada, tras la versión en inglés. De estos datos se desprende una idea clara: nos gusta que nos expliquen las cosas, pero no somos dados a arremangarnos para compartir con los demás nuestros conocimientos. Algunos apuntan a la poca experiencia en Internet como causa de este desfase, pero las voces más críticas insisten en que España es un país en el que regalar conocimiento no es una costumbre extendida. Si a ello sumamos que los artículos que los usuarios incluyen en ella no están sujetos a *copyright*, algunos ponen reparos a escribir sobre temas que conocen sin recibir retribución. Pese a este desfase entre hispanohablantes y número de artículos, el futuro de la Wikipedia en castellano se plantea halagüeño, ya que en menos de un año se ha duplicado su contenido. El elemento clave para que funcione es sentirse orgulloso de compartir la propia cultura.



SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

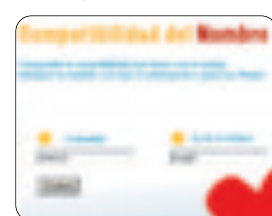




DOS CLICS

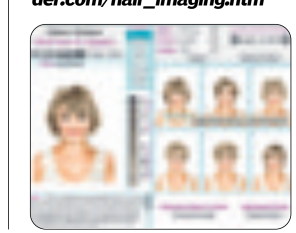
Antes de quedar...

¿Será mejor salir con Sergio, Laura, David...? Conoce la compatibilidad del nombre con tu pareja. ***http://amor.euroresidentes.es/compatibilidad***



¿Me quedará bien?

Si te da miedo hacerte un corte de pelo arriesgado, mete tu foto y mírate en esta página (está en inglés). ***http://www.hairfinder.com/hair_imaging.htm***



VIDEOJUEGOS

Los Sims CAMBIAN DE ASPECTO

Después de **más de siete años** imitando la vida real, estos pequeños seres sufren una transformación

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

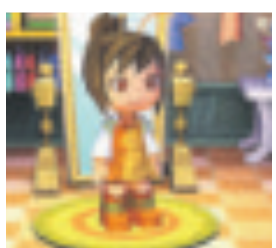
La saga de *Los Sims* se ha convertido en el juego de PC más vendido de la historia. Aunque en principio se planteaba como un simulador más, la forma de controlar a sus personajes supuso una revolución. Fue el primer juego que imitaba la vida real en el que se podía crear un personaje con cierta similitud con el jugador y empezar a desarrollar su vida mediante actividades cotidianas.

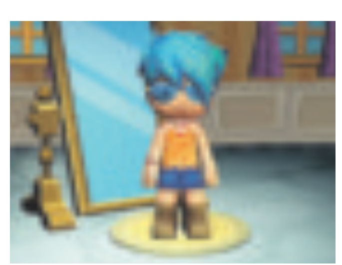
Con más de siete años a sus espaldas, 14 entregas entre juegos originales y expansiones y más de tres millones de unidades vendidas en España, el videojuego está a punto de mostrar su primer cambio en el diseño de sus personajes.

Qué les ha pasado

MySims es el título de la entrega modificada de *Los Sims* que verá la luz en otoño. Su rediseño se debe a una evolución a medio camino entre un Sim y un Mii, los álter ego que los jugadores de Wii –la consola de nueva generación de Nintendo– crean para que les representen en algunos juegos. Siguiendo la estética de los Miis, estos Sims han dejado de lado su similitud física con la vida real, aunque se mantienen fieles a la filosofía del juego.

Después de crear su personaje, el jugador tendrá que intentar mejorar la ciudad a la que se ha mudado, haciendo también que ésta prospere. La ciudad se creación del jugador, desde los comercios que se abren hasta el tipo de gente que puede vivir allí. Por ello, también tendrá gran importancia la forma en la que éste desee comportarse con el resto de los habitantes. Como en las entregas clásicas de *Los Sims*, el jugador decidirá qué camino desea tomar en cada momento, si ser el vecino perfecto o el más odiado. La duda que se plantea en esta entrega es si los jugadores lograrán sentirse identificados con este tipo de personajes.







Los personajes de *MySims*, arriba y a la izda. Abajo, el aspecto clásico de una saga en la que las relaciones sentimentales han adquirido gran importancia.

Primero ciudades, luego vidas

El concepto de este simulador proviene de 1989, año en el que su creador, Will Wright, realizó un videojuego llamado *SimCity*. Se basaba en crear y gestionar correctamente una ciudad y contaba con un nivel de detalle sorprendente para la época. Este simulador evolucionó por separado, pero también dio lugar a *Los Sims*, más centrado en gestionar vidas que ciudades.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **The Sims Division** ● PLATAFORMAS: **Wii, Nintendo DS** ● GÉNERO: **Simulación** ● PRECIO: **56,90 €, 39,95 €** ● LANZAMIENTO: **otoño 2007** ● WEB: ***http://mysims.ea.com***

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Tiempos de colonización

'Anno 1701' ofrece la gestión de un territorio humilde para convertirlo en una ciudad próspera

El género de la estrategia no se prodiga demasiado en el mundo de las consolas. Siempre son bienvenidos juegos como *Anno 1701*, una adaptación para DS del título de PC que vio la luz el año pasado. El objetivo es crear y gestionar correctamente una colonia, dotándola de todos los medios para que pueda abastecerse.

No cuenta con grandes gráficos, pero entre sus puntos positivos destaca cómo se ha utilizado la pantalla táctil de la consola, permitiendo buen control, con varios modos de juego que ofrecen una historia guiada, más libre, o la posibilidad de jugar con otros usuarios. El mayor pero que se le puede encontrar es que resulta difícil fracasar en la gestión. El título parece orientado a jugadores noveles, a aquellos con poca experiencia en este tipo de juegos. Este punto, en cambio, también puede convertirse en su mayor ventaja, el lograr expandir este género a un público que en ocasiones piensa que la estrategia se limita a las sagas más conocidas.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PS2). **2** 'Forza Motorsport 2' (X360) **3** 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PSP). **4** 'Virtua Tennis 3' (PSP). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'Pokémon Ranger' (Nintendo DS). **7** 'God of War Platinum' (PS2). **8** 'Naruto Uzumaki Chronicles' (PS2). **9** 'Pro Evolution Soccer 6 Classic' (PC). **10** World of Warcraft. Castellano (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

MÚSICA EN INTERNET

«Si el eMule también es gratis, ¿para qué sirve esto?»

Lanzan la primera plataforma europea de intercambio de música en la Red. La web asegura que sus métodos son legales, por lo que esperan no tener problemas con las discográficas. El acceso es gratuito, pero también hay contenidos exclusivos por diez euros mensuales.

A Ramoncín le va a encantar. *Txixux.*

¡Esto huele a caquita! He entrado para probar, y directamente, si quieres descargar algo, te *linkean* a iTunes Store. ¡Viva la mula! *Yip.*

Es verdad, si el eMule es también gratis, ¿para que sirve esta mierda? *Fsd.*

S.G.A.€. = Siempre Ganamos Algunos Euros (tuyos). *Alguien.*

A ver si funciona bien... *Coco.*

IPHONE

Apple permitirá a otras empresas crear programas para el iPhone, cuyo lanzamiento está previsto para el 29 de junio en Estados Unidos. En un principio, el iPhone no tenía pensado respaldar programas externos. Finalmente, la compañía ha cambiado su postura inicial y permitirá a otras empresas crear aplicaciones para él.

Usar programas que no son de pago... Como los pobres. ¡Qué fuueeerteeee! *Paco el PeCero.*

Normal, si Apple se cierra a todos los programas que no sean desarrollos suyos, se va a ver muy, pero que muy limitado... *Uno.*

Bien, bien, menos monopolio y mas *freeware*. *Fistro.*

YOUTUBE MÁS ESPAÑOL

Google podría lanzar un YouTube específico para España. El gigante de Internet está preparando un desembarco en Europa. La primera versión europea de la web de vídeos será francesa.

Oh! YouTube ya no será excusa para aprender inglés. *UnVideoAlDia.*

Pues yo quiero un YouTube en catalan (puestos a pedir...) *Ramón.*

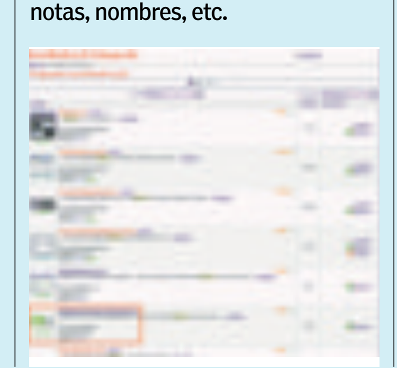
PASO A PASO

DESCARGA CIENTOS DE PROGRAMAS GRATUITOS

En Internet hay millones de programas gratuitos distribuidos en otras tantas páginas web. En *www.20minutos.es* hemos creado una zona de descargas para que puedas encontrar los que te resulten más útiles. Seguros, libres de virus y en versiones completas de pago o de evaluación... Si existen, los encontrarás aquí.

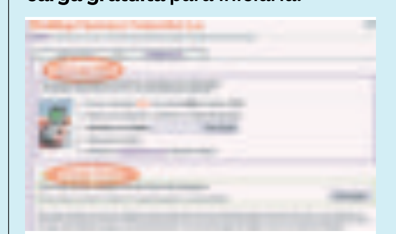
1 BUSCADOR Y CATEGORÍAS. Lo primero es localizar la aplicación que queremos descargarnos; para ello existen diferentes caminos. Por un lado, podemos escribir alguna palabra en el buscador que nos dirija al programa deseado. También utilizar las categorías que aparecen en el menú, a la izquierda de la página, o las recomendaciones y novedades que aparecen en la página principal.

2 LISTA DE PROGRAMAS. Como ejemplo, buscamos un programa que nos permita conocer el valor del euro con respecto a otras monedas internacionales. Se conocen como conversores de divisas, por lo que en el buscador escribiremos la palabra divisas. A continuación saldrá una nueva ventana que contiene todos los programas que tienen alguna relación con esa palabra. Estos resultados podemos ordenarlos por relevancia, fecha, número de descargas, notas, nombres, etc.



3 ELEGIR UN PROGRAMA. Elegimos el programa que más nos convenza y pulsamos sobre el botón **descargar.** Así, seremos conducidos a la página del programa, donde se ofrece una breve explicación de sus funciones y una ficha con los datos básicos. Además, aquí también podremos ver imágenes del programa y la calificación que ha conseguido por parte de los usuarios que ya lo han probado.

4 DESCARGA SMS O GRATUITA. Para que se inicie el proceso de descarga tendremos que pulsar nuevamente sobre el botón **descargar.** La página se compone de las diferentes opciones de descarga que podemos utilizar para obtener el programa: por SMS o descarga gratuita. Pulsaremos sobre **descargar** en el cuadro de **descarga gratuita** para iniciarla.



5 PÁGINA WEB. Una última opción es dirigirse de forma directa a la página web donde se encuentra el programa que queremos. Una vez allí, tendrás la ventaja de poder acceder a toda la información sobre él, nuevas versiones, actualizaciones, etc.

INFORMÁTICA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

AGILIZA TUS TRÁMITES EN LA RED CON LA **firma digital**

Permite comprar, facilita las gestiones con la Administración y **evita delitos informáticos**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

El tiempo es una de las grandes riquezas de la vida. Por ello damos la bienvenida a todos los procedimientos para ahorrarlo. La firma electrónica nos evita gestiones y desplazamientos. Es algo que interesa a cualquier sector, desde el legal hasta el de los seguros, el bancario o el inmobiliario, por citar sólo algunos.

QUÉ ES

La firma digital es un conjunto de datos electrónicos que identifican a una persona en concreto. Puede unirse a un documento enviado por medio telemático, como si de una firma tradicional se tratara, para que el receptor esté seguro de la identidad del emisor.

PARA QUÉ SIRVE

Su objetivo primordial es la agilización de las transacciones y la eliminación del papeleo. Sirve también para obtener mayor seguridad en la Red e impedir que seamos víctimas de delitos informáticos. Puede usarse para comprar por vía electrónica o para hacer gestiones con la Administración. Entre estos usos está la renovación del DNI, gestiones en ayuntamientos o la presentación de la declaración de la renta por Internet (el conocido programa Padre).

CÓMO SE LOGRA

En primer lugar, hay que obtener un certificado digital en la web de la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre (FNMT), desde el ordenador en el que desee instalar inicialmente el certificado, e introducir el DNI. La FNMT responde con un número de solicitud. El usuario debe presentarse en una oficina de registro con ese número y el DNI. Tras verificar su firma, se le remite telemáticamente. En un plazo de 48 horas se puede descargar el certificado y empezar a usar la firma. Los trámites son gratuitos.

DÓNDE SE PUEDE UTILIZAR

En *www.fnmt.es* hay un listado de los organismos que reconocen la firma digital y de las oficinas de registro, además de toda la información necesaria. Para saber más se puede consultar la página de la Agencia de Certificación Electrónica *(www.ace.es).*

querida mamá:

ENEKO

Lo que nos depara el futuro

El siguiente paso de la firma digital será el establecimiento de una tarjeta personal inteligente que combine el carné de conducir, licencias varias (caza, bibliotecas, etc.), la seguridad social, el registro de los vehículos, los seguros y otros. Servirá, además, para la votación electrónica y para acceder al telechequeo y a otros servicios de telemedicina, que ya están en proyecto.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Una teoría evolutiva

Las empresas todopoderosas que ganaban dinero en los noventa casi sin ser conscientes se ven obligadas a modificar su estrategia si pretenden seguir siendo grandes. Microsoft ha cambiado su política con respecto a Linux y comienza a orientarse a Internet para competir con Google. Es posible que los esfuerzos no sean suficientes como para lograr cambios revolucionarios, pero al menos se está trabajando en ello. Por otro lado, Apple ha anunciado la eliminación de los sistemas anticopia de sus canciones, su navegador Safari para Windows y que otras compañías puedan desarrollar para su iPhone. La SGAE, por el contrario, sigue aferrada a la idea de que los usuarios deben pagarle lo que está dejando de ganar por no saber/querer idear soluciones alternativas. El problema reside en lo que pretenden arrastrar en su caída. Cuando una empresa se queda sin mercado, o se reorienta, o muere. Es un grave error querer que otros pasen por caja para mantener un sistema que no es capaz de mantenerse a sí mismo.

> **Cuando una** *empresa se queda sin mercado, o se reinventa, o acaba muriendo*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA

MOTOFONE F3. Motorola lanza un teléfono que combina el precio de los terminales de bajo coste, la facilidad de uso y el reconocimiento de una marca asentada en el sector. La pantalla está realizada con la tecnología Electrophoretic Display, que permite una buena visibilidad incluso en situaciones de mucha luz solar. Su ancho teclado, sus iconos gráficos y su resistencia lo convierten en un terminal fácil de usar y apto para el uso diario. 40 €.



GARMIN NÜVI 200. Un navegador de tan sólo 2 cm de grosor y 148 g muy fácil de utilizar. Ofrece mapas ampliables en 2D y 3D, avisa de los radares de velocidad y cuenta con un botón de bloqueo para que no se interrumpa la ruta aunque se presione la pantalla accidentalmente. 199 €.



UMPC RIM 1000. El nuevo PC ultramóvil de Medion acorta la distancia entre un Notebook y un PDA, con un teclado que facilita la entrada de datos, pantalla táctil, un lápiz puntero y botones laterales. Estará disponible en el mercado a partir del mes de julio. 999 €.

iMV712. Un sistema de audio y vídeo para iPod y MP3 de Altec Lansing, con una pantalla panorámica de alta definición de 8,5 pulgadas y dos altavoces con tecnología SFX. Incorpora un dock universal de Apple y una clavija extra para acoplar otros dispositivos MP3 o MP4. 399,90 €.





Microcar Museum

Una fotogalería de vehículos enanos de diferentes épocas, modelos y fabricantes, con todos sus datos técnicos.

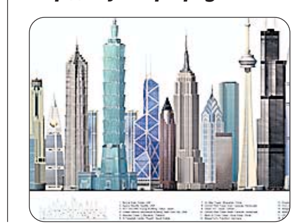
http://microcarmuseum.com



Una de rascacielos

Los edificios más altos del mundo, distribuidos por países y ciudades, con sus fotos, medidas, arquitectos, año de construcción...

http://skyscraperpage.com



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

Combates QUE SE RENUEVAN

El clásico de recreativa **'Mortal Kombat'** modifica su sistema de lucha para adaptarse al universo Wii

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Mortal Kombat: Armageddon es la decimosexta entrega de una saga que marcó un antes y un después en los juegos de lucha por sus contenidos violentos explícitos.

Con un origen de máquina recreativa, y pese a que algunos consideran que en este tipo de títulos ya se ha visto casi todo, los juegos históricos están apostando por renovarse para llegar a las nuevas generaciones de usuarios. Es el caso de esta versión para Wii, la consola de Nintendo, en la que la forma de manejar el mando aporta nuevas posibilidades al juego.

Forma de juego

El mando de recreativa ofrecía una forma de jugar que cambió cuando la saga llegó a las consolas de sobremesa y a las portátiles. Pese a que el título ya salió hace tiempo para PlayStation 2, lo más llamativo de esta entrega es que el jugador tendrá que olvidarse de sujetar un mando con las dos manos y pulsar botones.

Aunque también se puede jugar con el mando de la GameCube, cambia la forma de juego porque los golpes y combos se realizan moviendo el mando en el aire. Esto hace que *MK: Armageddon* requiera de un proceso de aprendizaje, pero también le aporta un aire fresco y una nueva forma de jugar.

El golpe de gracia

Uno de los aspectos más apreciados por los fans de la saga son las denominadas *fatalities*, es decir, los violentos golpes que acaban con el contrario. Esta edición permite la creación de *fatalities* propios a través de movimientos de muñeca. Los jugadores que adquieran cierta técnica pueden competir con otros a través de Internet, haciendo uso de los movimientos únicos que han creado.

El juego incluye más de 60 personajes históricos (se puede consultar su biografía en Internet), nuevos modos de juego y, al igual que con las *fatalities*, opciones para crear personajes propios, eligiendo las capacidades, personalidad y mirada del luchador.

MK: Armageddon es una forma distinta de retomar los clásicos, un título largo plagado de extras que se van descubriendo a medida que se avanza en el juego.

15 AÑOS DE SAGA

La historia de una lucha

Han pasado 15 años desde que el primer *Mortal Kombat* vio la luz, inaugurando un tipo de lucha *gore* que ha sido seguido por muchos otros. En principio fue creado por la compañía Midway para plantar cara a *Street Fighter*, de Capcom, el juego de lucha más popular del momento. Lo logró, ya que se mantenía en un género de éxito a la vez que innovaba en el sistema de combate. Básicamente, se diferenciaba de *Street Fighter* en los elementos sangrientos, que hasta entonces no se habían mostrado con crudeza. Aunque en la actualidad hay varios títulos de lucha que superan a esta saga en potencia gráfica y posibilidades, está considerado por los expertos como un clásico que merece la pena probar.

El control de las batallas cambia, pero no su esencia.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Midway** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***http://mkarmageddon.com/***

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Sufre, 'Jefe Maestro'

El éxito de Xbox llega a los PC en una adaptación magistral sólo apta para Windows Vista

Halo 2 es uno de los mejores títulos de acción de todos los tiempos. Después de un lanzamiento exclusivo en Xbox, cuando Microsoft anunció que saldría también para PC, fueron muchos los que auguraron un gran éxito de ventas. Tres años después, el título protagonizado por el *Jefe Maestro* llega a los ordenadores, pero sólo a los que tengan instalado Windows Vista. Y esto es una cortapisa importante. Una vez superado este problemilla, que dejará fuera de juego –nunca mejor dicho– a un buen porcentaje de jugadores potenciales, la adaptación es excelente. Con una gran jugabilidad, el título permite configurar todas las funciones del teclado y el ratón. Además, se puede jugar con el mando de Xbox 360. *Halo 2* para PC es una conversión impecable y mejorada de este juego de acción que dejará boquiabiertos a todos aquellos que no pudieron jugarlo en su plataforma predecesora. Un título espectacular que merecía menos exclusividad para alcanzar la perfección.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PS2). **2** 'Pro Evolution Soccer 6 Platinum' (PSP). **3** 'Need for Speed Carbono Platinum' (PS2). **4** 'New 'Super Mario Bros' (Nintendo DS). **5** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **6** 'Mario Strikers Charged Football' (Wii). **7** 'God of War II' (PS2). **8** 'Forza Motorsport 2' (X360). **9** 'FIFA 07 Platinum' (PS2). **10** 'World of Warcraft Castellano' (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

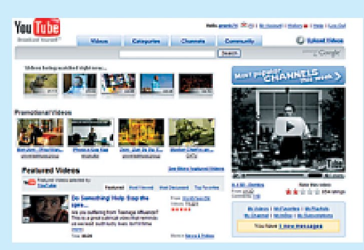
PASO A PASO

EDITA VÍDEOS EN YOUTUBE

YouTube nos ha permitido hasta ahora 'colgar' en internet todos los vídeos que queremos compartir con amigos o familiares o aquellos que simplemente queremos poner a disposición de la comunidad internauta. Sin embargo, para componerlos necesitábamos un programa de edición de vídeo. Ahora YouTube lanza Remixer, para que desde su página web podamos editar los vídeos con una herramienta de fácil manejo.

1 REGISTRO. Los pasos en la edición de vídeo son muy claros: captura de imágenes, edición y efectos y creación del vídeo. En Remixer lo primero que hay que hacer es registrarse como usuario con tu correo electrónico y tu nombre. Después entra en YouTube con tu cuenta personal para subir cuantos vídeos quieras.

2 SUBIDA. Subir vídeos es rápido y no muy complicado. Primero debes señalar una categoría que describa el vídeo (incluye palabras clave para que el motor de búsqueda lo localice en función de las peticiones de los usuarios). Después, localizar el archivo del vídeo en tu disco duro, cuidando que no ocupe más de 100

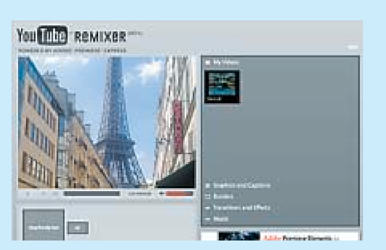


MB y que tenga la calidad necesaria. Finalmente, pulsa el botón **Upload** y comenzará el proceso de subida, que repetirás tantas veces como vídeos quieras subir.

3 EDICIÓN. En nuestra página personal de vídeos ya subidos a YouTube aparece un nuevo botón, **Remix Vídeo**. Si lo pulsas accedes a la nueva aplicación de edición de vídeo. Decide qué vídeos quieres utilizar de los que aparecen a la derecha y arrástralos a la ventana de la izquierda, donde hay una línea de edición.

4 FOTOS Y TRANSICIONES. Puedes añadir transiciones, sonidos (música), efectos e incluso bordes. Ten en cuenta que es un editor *on line* en pruebas, por lo que no tiene gran velocidad. Arrastra las transiciones y los bordes al lugar donde quieras insertarlos para ir creando el vídeo final de forma secuencial.

5 SONIDO Y PREVISUALIZACIÓN. Para añadir música también dispones de un sistema que te deja subir la canción que necesites. Además, cuentas en todo momento con un botón para previsualizar el vídeo, para que compruebes cómo va quedando.



6 VÍDEO FINAL. El botón **Publish** permite subir el vídeo editado a tu galería de vídeos en YouTube. Sólo pulsa y espera. El sistema de subida es idéntico al de YouTube.

INTERNET

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

Para leer SIN PASAR PÁGINA

Si te gusta la pantalla, ya no necesitas comprar papel: **el ciberlibro se impone**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

No hay que exagerar, porque el libro seguirá siendo un buen compañero, pero los grandes volúmenes, los diccionarios, manuales, las enciclopedias y guías telefónicas, que ocupan demasiado espacio y son engorrosos de manejar, están llamados a desaparecer. Los sustituirá la consulta en pantalla.



La informatización de los libros de referencia está siendo muy rápida debido a la demanda.

DATOS ÚTILES

Gratis → Cada vez hay más sitios donde puedes descargar libros sin pagar. Para empezar, todos aquellos que, por ser antiguos, ya no están sujetos a derechos de autor. También, muchas librerías *on line* ofrecen algunos títulos gratuitamente como oferta promocional.

Críticas → La piratería será cada vez más frecuente y esto es algo que autores y editores deben saber. También es cierto que los libros convencionales duran más que los soportes magnéticos.

Si quieres comprar → Un gran número de librerías venden todo tipo de libros electrónicos *(e-books)*. Pagas y descargas. Al prescindir de intermediarios, son bastante baratos, y compensa, si no te importa leer en la pantalla o imprimir lo que quieras conservar en papel. La página *www.todoebook.com* informa muy bien y proporciona multitud de enlaces.

Si no quieres comprar → Varias organizaciones han digitalizado miles de obras literarias. Ya no tienes que comprar ningún libro de Cervantes, porque la Universidad de Texas *(www.utexas.edu)* ofrece gratuitamente sus obras completas. Es especialmente recomendable la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes *(www.cervantesvirtual.com)*, donde puedes leer gratis miles de libros de diferentes materias. Además, facilita enlaces a obras disponibles en la Red en otras bibliotecas virtuales, en catalán, gallego y diversas lenguas extranjeras. La Biblioteca Virtual Universal, de Argentina *(www.biblioteca.org.ar)*, dispone de 15.000 libros digitalizados, muy bien escogidos. Tendrás que estar atento, pues cada día aparecen nuevos sitios donde escoger.

blogs20



BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Aplicaciones en la Red

YouTube ha presentado su editor de vídeos *on line*. Aunque demasiado sencillo para personas con experiencia, la compañía añade así funciones a una web que es tan sencilla como exitosa. Google, su propietaria, es una auténtica maestra en la creación de aplicaciones que funcionan a través de Internet. Su modelo de negocio pasa para ella, en buena parte, por crear utilidades gratuitas que sean utilizadas por millones de personas. Es indudable de que se trata de un sector en auge y de que poco a poco se está convirtiendo en una alternativa a los programas cerrados. Pero para ello se debe optimizar la seguridad, además de garantizar un sistema estable. Las aplicaciones *on line* crecerán porque son cómodas para el usuario. Son gratis y se pueden utilizar en cualquier ordenador. Pero con unos archivos almacenados o tratados en la Red, la protección de datos es un tema vital. Aunque no es el caso de esta aplicación de YouTube, la meta para Google consiste ahora en que el usuario confíe plenamente en estas herramientas. Además, la compañía ha echado el resto lanzando YouTube en nueve países más, incluida España. El negocio está en la Red, y Google lo sabe. Fue la primera en saberlo.

Con unos archivos *almacenados o tratados en la Red, la protección de datos es vital*

Por cierto, mañana se celebra el Día Europeo de la Música, ¿está usted preparado para que esta celebración se convierta en una oda a la relación entre música y piratería?

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

YAHOO!, A POR GOOGLE

«Lo tienen chungo, ya pueden ir innovando en algo...»

Yahoo! cambia de directiva en un intento de 'coger' a Google. Jerry Yang, cofundador de la compañía, asumirá el puesto de presidente ejecutivo.

Pues podrían empezar porque su sistema de anuncios para *webmasters* funcione fuera de Norteamérica. A Google le da igual de qué parte del mundo sea la página, su *adsense* no está en cabeza por nada. ***Mambo.***

Y que aumenten el espacio y la transferencia en Geocities, que da pena. Y que solucionen de una vez la cagada de su correo cuando entras con Firefox, que desde hace mucho se sabe que es adrede. Y que no se bajen los pantalones ante la administración yanqui a las primeras de cambio. Y que... ***Y que!***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Pues como Google siga mejorando al ritmo que lo están haciendo sus servicios, muy, pero que muy chungo lo tienen los amiguetes de Yahoo. Ya pueden sacar algo revolucionario a la voz de ya... ***ERU82.***

Yahoo plantea una nueva directiva pero con los intereses de la anterior, y Google es imparable. No van a tener éxito por muchas personas que cambien. ***Mamarrachi.***

LA WEB DEL CONGRESO

La Asociación de Internautas insiste en los fallos de seguridad de la web del Congreso. Por Internet corren claves de acceso y las indicaciones para «atacar la página». El Congreso lo niega todo y sólo reconoce fallos de compatibilidad.

Por no hablar de la tremenda chapuza que ha hecho. Ver el código fuente de la página de inicio da escalofríos. Definición de estilos a punta pala, la etiqueta <html> se abre no sé cuántas veces (yo pensaba que las CSS estaban para algo), maquetación con tablas... La culpa no sé si será del Congreso, lo que está claro es que es un desastre. Aunque buena parte de culpa sí que tiene por no vigilar en qué se gasta el dinero de los contribuyentes. ***Maldito.***

Y luego está el precio. Aunque dicen que no ha subido tanto, ahora son 200.000 euros. ¡Hay que joderse! Las hojas de estilo están a pelo en el código en vez de estar en un archivo independiente, etc. Vamos, que lo que hay montado no vale ni 1.000 euros. Claro, que como lo pagamos todos... ***Lamp.***



T O D O S O B R E E L
OCIO TECNOLÓGICO



DOS CLICS

Me parezco a...

Cuelga tu fotografía y comprueba a qué famoso te pareces. Sólo tienes que registrarte. ***www.myheritage.com/FP/Company/tryFaceRecognition.php***



Dibujos con gancho

Toda la información sobre diferentes géneros de cómics, sus autores, librerías, concursos, bibliotecas, editoriales... ***www.guiadelcomic.com***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN **www.20minutos.es**

LOS zombis ATACAN DE NUEVO

Los **'no-muertos'** más famosos regresan con una entrega en la que los movimientos son esenciales

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Con once años de vida, *Resident Evil* se ha convertido en un clásico por saber aunar con éxito la acción más trepidante con elementos de terror clásico. Los zombis que se rebelan contra los humanos es un argumento tratado hasta la saciedad en el mundo del cine, que en su versión en videojuego logra infundir un miedo más cercano a los que osan coger el mando.

Con 15 entregas a sus espaldas, este *Resident Evil 4* vio por primera vez la luz hace dos años, para Nintendo GameCube. Después de pasar por PS2 y PC, llega a Wii con una novedad importante: la forma de controlar a los personajes.

El protagonista de esta nueva entrega es León, un policía al que ya pudo verse en *Resident Evil 2*. De nuevo tendrá que enfrentarse a una realidad horripilante. El tiempo ha pasado también en el videojuego y, en apariencia, no queda rastro del virus que antaño había convertido a las personas en zombis. El nuevo trabajo de León, que vivió todo eso, le trasladará a España, donde descubrirá que la historia del virus no ha terminado. Aunque es una adaptación de un título con dos años de antigüedad –y este aspecto se deja notar en ocasiones en el apartado gráfico–, Capcom ha realizado una revisión interesante.

Personajes y armas

Al entorno terrorífico se suma la posibilidad de profundizar en un personaje que sólo se había esbozado con anterioridad. Pero es la forma de controlar personajes y armas lo que convierte a esta adaptación en un título nuevo.

> **El sistema de** control permite disfrutar de este juego de forma distinta a las entregas anteriores

Como ya se ha visto en otros juegos de acción de la consola de Nintendo, el mando –dividido en dos partes– se utiliza como si fuera una pistola, un machete o los propios puños.

El sistema de control es más real, por lo que la inmersión en este género de terror es absoluta. Cuando el jugador maneja una pistola, sujetará el mando como si fuera de verdad un arma, apuntando a la pantalla. De esta forma, Nintendo aprovecha todas las posibilidades de su consola para revivir títulos que de otra forma habrían agotado su trayectoria.

EL SALTO A OTROS FORMATOS

Milla Jovovich ha protagonizado las dos películas que se han hecho sobre *Resident Evil*. Todo apunta a que hará lo mismo con la tercera, que se encuentra en preparación. Con el mismo argumento que el videojuego, las películas narran una historia ambientada en un centro de investigación genética en el que se ha propagado un virus que ha convertido a los trabajadores en zombis. La saga de Capcom también ha dado lugar a siete novelas de la escritora S. D. Perry, especializada en historias de ciencia ficción.



El protagonista llega a una aldea española y sus habitantes no son todo lo hospitalarios que se podría esperar.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMA: **Wii** ● GÉNERO: **Acción / Terror** ● PRECIO: **34,95 €** ● EDAD: **a partir de 18** ● WEB: ***http://www.res-evil.com/re4***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra de risa

'Metal Slug Anthology' es una buena oportunidad para retomar un clásico

La primera entrega de *Metal Slug* vio la luz en los salones recreativos. Desde entonces ha logrado hacerse con una legión de jugadores que disfrutan de sus simpáticos personajes. Se trata de una saga de acción en 2D conocida por sus seguidores como 'machacabotones', por lo que el jugador no debe esperar encontrarse con gráficos impresionantes. A cambio, se ofrecen horas de diversión en una recopilación que aúna los siete títulos que han visto la luz en varias plataformas. Su mayor atractivo, además del aspecto retro y de las formas exageradas, es la sencillez de la dinámica, que se resume en disparar a lo que se ponga delante. Como en todo juego por fases que se precie, al final de cada nivel aparecerá un jefe malísimo con el que habrá que emplearse a fondo. Más allá de la forma de juego, su principal baza es haber sabido adaptar todo un clásico a máquinas de nueva generación, como PS2, PSP y Wii.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 6' Platinum (PS2). **2 'Dragon Ball Z Shin Budokai 2'** (PSP). **3 'Runaway 2'** (PC). **4 'Singstar Pop Hits'** (PS2). **5 'Pro Evolution Soccer 6' Platinum** (PSP). **6 'Brain Training'** (Nintendo DS). **7 'Singstar Pop Hits' + dos micrófonos** (PS2). **8 'New Super Mario Bros'** (DS). **9 'Pokemon Ranger'** (DS). **10 'Need for Speed Carbono' Platinum** (PS2).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

PASO A PASO

MEMORIA DEL ORDENADOR COMPARTIDA

Compartir ordenador no es fácil, aunque si establecemos unas normas mínimas, no tiene por qué haber problemas. Una de las situaciones más comunes cuando se comparte una máquina entre varios usuarios es que uno instale aplicaciones sin freno y deje sin espacio a los demás. Para evitarlo, se pueden establecer cuotas de disco; es decir, definir que cada usuario tenga un espacio del que no pueda pasarse.

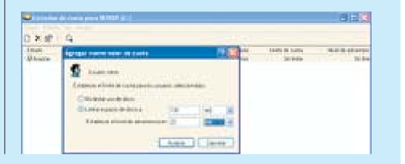
1 PERFILES. Para establecer cuotas es necesario tener permisos de administrador sobre el equipo y el disco duro debe tener formato de sistema de archivos NTFS. Si el formato del disco es el de FAT32, la pestaña que permite regular la cuota no aparecerá.

2 ASIGNAR LA CUOTA. Haremos clic con el botón derecho sobre **Mi PC** y pulsaremos sobre **Propiedades.** La última pestaña de las que se muestran en la ventana es la de **Cuota.** Si hasta el momento estas cuotas no han sido definidas, esta ventana nos informará de que las cuotas de disco están deshabilitadas. Para comenzar a establecerlas, habrá que pulsar sobre la casilla **Habilitar la administración de cuota.** Si marcamos la pestaña **Denegar espacio en disco a usuarios que excedan el límite,** éstos no podrán seguir instalando programas cuando hayan utilizado toda su asignación. En el apartado **Seleccionar el límite de cuota** tendremos que escribir el espacio máximo que puede utilizar cada uno. En **Establecer el nivel de advertencia** podemos especificar si queremos que se avise a los usuarios cuando están llegando a su límite.



3 TODOS SOMOS IGUALES. Si queremos asignar el mismo espacio en disco a todos los usuarios del ordenador, activaremos las pestañas **Habilitar la administración de cuota** y **Denegar espacio en disco a usuarios que excedan el límite.**

4 CADA CASO ES UN MUNDO. Para definir las cuotas en función del usuario habrá que ir a la ventana de **Cuota** y activar las casillas **Habilitar la administración de cuota** y **Denegar espacio en disco a usuarios que excedan el límite.** Al pulsar sobre **Valores de cuota** aparecerá una nueva ventana. Pulsaremos de nuevo sobre **Cuota** y ahí sobre la opción **Nueva entrada de cuota,** luego **Seleccionar usuarios** y después en **Avanzadas.** Si hacemos clic sobre **Buscar ahora** se mostrará la lista de los usuarios del ordenador. Seleccionaremos al usuario y una nueva ventana nos preguntará cuál es el espacio que queremos otorgarle. Sólo habrá que asignarle los valores igual que hicimos en el paso 2.



TECNOLOGÍA

TODA LA INFORMACIÓN TECNOLÓGICA EN EN www.20minutos.es

LLAMADAS gratis POR PUBLICIDAD

Las empresas llegan directamente al usuario y éste obtiene **tarifas más baratas**

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

En los últimos meses, varias compañías se han lanzado a ofrecer productos y servicios a cambio de que el usuario acepte recibir anuncios directos. La mayoría se centra en contenidos multimedia, y el usuario obtiene lo que desea a cambio de escuchar unos minutos publicitarios, como en SpiralForg *(www.spiralfrog.com)*.

Hace tiempo que el presidente ejecutivo de Google, Eric Schmidt, vaticinó que el futuro de la telefonía móvil pasaba por las llamadas gratuitas a cambio de publicidad. Los operadores lo consideran una especie de subvención –y algunos usuarios, una invasión de su intimidad–. Aun así, las empresas insisten en que el usuario debe aceptar expresamente la publicidad, ya que es la única forma de que sea efectiva y de que el anunciante tenga la garantía de que la inversión es rentable.

España va con retraso

Este mercado ingresará más de 200 millones de euros en España en 2011, según datos de ADS Media, compañía especializada en este tipo de publicidad. España, con más de 45 millones de teléfonos móviles, va con retraso en la aplicación de estos sistemas. El mercado de la publicidad en móviles a cambio de servicios, que comenzó en 2005, está operativo en EE UU, Asia y Europa, donde Inglaterra es el país más activo.

El usuario puede recibir estos servicios en las llamadas: la publicidad se incorpora al sonido de la misma o como tono de espera; o en mensajes: la publicidad llega en forma de texto, imagen o vídeo. Los expertos auguran un cambio de concepto sobre la telefonía móvil, con llamadas más baratas, además de mensajes, minutos de navegación por Internet o archivos multimedia gratuitos.



Los jóvenes de 14 a 21 años son un colectivo muy atractivo para las empresas publicitarias. ARCHIVO

Xavier Buyse CONSEJERO DELEGADO DE ADS MEDIA

«La factura del móvil puede reducirse hasta la mitad»

¿Cuándo se pondrá en marcha masivamente la publicidad en móviles?
El momento ha llegado ya a España. Los operadores serán quienes actúen para asegurarse de que prospere el mercado de la publicidad.
¿Qué colectivo es más propicio para estos contenidos?
Los jóvenes de 14 a 26 años utilizan de forma muy intensiva los móviles, tienen muy en cuenta el gasto que hacen y son grandes usuarios de SMS, juegos y descargas. También los inmigrantes y los que gastan menos de 20 euros al mes, ya que lo usan sobre todo para recibir llamadas.
¿Cuánto puede ahorrarse en llamadas un usuario si acepta recibir publicidad?
La factura del móvil puede reducirse hasta la mitad. Los chicos de 14 a 21 años obtienen descargas de logos, melodías y juegos gratis. También pueden llegar a una bonificación en mensajería del 35% al 50%. Los inmigrantes pueden obtener hasta el 50% en llamadas a su país. En alguna aplicación, la mensajería puede ser gratuita.
¿Cómo ve el futuro ?
En cinco años la publicidad móvil estará totalmente implantada en nuestro país como gran medio publicitario.



BIO Tiene 43 años, es licenciado en Económicas y ha trabajado en Publipressmedia, Amena, Retevisión y Winterthur.

blogs20



BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

¿El fin de la radio?

Imagine que un día pone la radio y ya no emite música. No es que ya no se hagan melodías en el mundo, es que las emisoras de radio por Internet no pueden asumir los costes por derechos de autor que se les pretende imponer por difundir esa música. Deje de imaginar porque ese día ya ha llegado. *Savenetradio.org* organizó ayer un apagón de radios *on line*. En el centro del debate está una normativa que entrará en vigor el 15 de julio –apodada *El día en que la música muere*– por la que se pretende que todas las emisoras de este tipo, sean grandes o pequeñas, paguen en función de cada canción y cada oyente. Esto supondrá un aumento de ingresos de un 300% para las compañías discográficas, aunque también el cierre de muchas emisoras. Entre aquellos que se han organizado para combatir estas medidas hay grandes compañías, como Yahoo o Viacom, pero las más perjudicadas serán las radios pequeñas. Si estas medidas no se modifican, a partir del día 15 de julio se oirá mucha menos música en la Red y nadie obtendrá lo que busca. Me viene a la cabeza ese viejo refrán sobre la avaricia.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



el foro de 20minutos.es

JUEGO ANTIACOSO

«No les hace pasar el mal trago de delatar»

Un videojuego detecta el acoso escolar haciendo un test a los niños mientras juegan.

Me parece un invento genial, una forma de ayudar a los críos sin hacerles pasar el mal trago de delatar al culpable de buenas a primeras para que puedan sacar el dolor que llevan dentro. ***Opino Mil.***

Luego a educar con videojuegos y después... *¿El juego de Ender?* Mooooola. ***Maxx.***

Cuando yo era pequeño, esto eran «cosas de chiquillos» y ahora, de golpe, acoso escolar. La solución es rapida: quitar a los cabecillas de en medio. Pero es muy caro para la administración y, aparte, la Ley del Menor los exculpa de cualquier cargo. Vamos, que muy bonito lo del juego, pero coca y navajas siguen rulando por el patio. ***Ares.***

DE LOS INTERNAUTAS

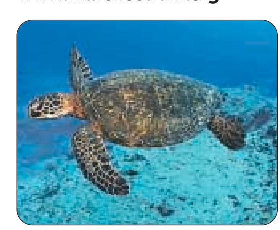
Los internautas son más activos, tienen más amigos y menos depresiones, según el informe *Proyecto Internet Cataluña* (PIC).

Sí, sí, hay muchas personas que por tener el Messenger con 200 agregados afirman que tienen 200 amigos. ***Jajajajajaja.***

Eso es mentira, yo, por estar tanto tiempo en Internet, he perdido a mis amigos de toda la vida. ***Earl.***


DOS CLICS

Vida bajo el agua
Toda la información sobre el mundo marino: técnicas de buceo, artículos de vela, navegación o pesca, ecología, paleontología... *www.marenostrum.org*



Sucesos extraños
¿Te gustaba *Expediente X?* Esta página cuenta casos –supuestamente reales– de asesinatos, abducciones, sucesos sin resolver... *www.crimescene.com*



CÓMO ESCUCHAR MP3 en el coche

Si el vehículo **no dispone de reproductor,** puedes usar un cable adaptador o instalar tu propia emisora

IVÁN GARCÍA

Ya hace tiempo que el formato MP3 se impone como la forma más cómoda de escuchar música. Sin embargo, los fabricantes de coches parecían estar ciegos ante ello, y hace muy poco que ofrecen autorradios con esta posibilidad. Si tu coche aún no te permite escuchar MP3, no desesperes. Puedes conseguirlo.

CAMBIAR LA AUTORRADIO

Las autorradios de serie se integran en el vehículo con pantallas externas y mandos en el volante. Cambiar la autorradio es la solución más obvia, pero podría significar perder estas funciones. Hay cables adaptadores de interfaz para mantenerlas.

Hay equipos con CD-MP3, con disco duro integrado, conector USB para leer MP3 de un dispositivo externo, ranura para tarjetas *flash* y entrada de línea para conectar cualquier fuente de audio. Busca un modelo que combine varios sistemas y, como mínimo, una entrada de línea.

A partir de 70 euros puedes encontrar equipos con entrada de línea, pero habrá que añadir el coste de la instalación y los cables adaptadores.

CABLE ADAPTADOR

Una solución menos drástica es mantener la autorradio de serie y aprovechar la conexión del cargador de CD para instalar una entrada estándar de audio.

Hace falta un adaptador específico para el modelo concreto de coche y autorradio, y que éstos lo admitan, pues no siempre es viable. Algunos especialistas en la distribución de estos cables son Connects2 *(www.connects2.com)* y Dension *(www.dension.com).*

El precio depende del modelo y, sobre todo, del coste de la instalación, pero puede llegar a salir más caro que una autorradio nueva de la gama económica.

> **Un casete con** un cable que lo conecte al MP3 es la opción más barata si aún tienes lector de cintas

Si tenemos una que todavía usa lector de cintas, en cualquier tienda de sonido encontraremos una especie de cinta de casete de la que sale un cable para conectar el MP3. Cuesta unos pocos euros y no necesita instalación.

MINIEMISORA DE FM

Una opción muy económica, aunque con peor calidad de sonido y más incómoda, es instalar una pequeña emisora de baja potencia en la banda estándar de FM. Se conecta en lugar de los cascos de cualquier reproductor y se sintoniza en una frecuencia libre. Al sintonizar la autorradio en la misma frecuencia se recibirá el sonido del MP3.



Las posibilidades de escuchar tu música en MP3 en el coche se multiplican gracias a la tecnología.

Conexión USB. Algunos modelos cuentan con una conexión USB para leer archivos de cualquier memoria de este tipo. Es fácil encontrar una a partir de unos 30 euros.

El principal problema es que, en los viajes, podemos encontrarnos bajo la cobertura de emisoras locales que solapen nuestra señal, y puede ser necesario resintonizarlo.

EL IPOD JUEGA CON VENTAJA

Integración y seguridad

Gracias a su éxito de ventas, el iPod es el reproductor MP3 más fácil de integrar en cualquier coche, pues son muchos los fabricantes que han diseñado soluciones específicas para él. Con los mejores productos incluso se puede de controlar el MP3 desde los mandos de la autorradio, lo que supone una clara ventaja respecto a otros aparatos desde el punto de vista de la seguridad al volante.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



Dar vueltas al coco

'Más Brain Training' supone un nuevo reto a la agilidad mental de los jugadores de la DS

Si una idea triunfa, exprímela. Eso es lo que piensa Electronic Arts con cada nueva entrega de *Los Sims,* y también parece ser lo que opina Nintendo con cada una de sus entregas de *Brain Training.* El arranque de la saga supuso llevar a la práctica una nueva forma de entender los videojuegos. Los expertos lo recibieron con los brazos abiertos, y gente que no se había planteado jugar a una consola comenzó a ver los videojuegos de otra manera. La compañía nipona no deja pasar la gallina de los huevos de oro, y un año después contraataca con *Más Brain Training.* El nombre no engaña: diez nuevos ejercicios (más uno secreto) en el mismo tono que la primera versión. Agilidad mental, retentiva o fluidez en el lenguaje son algunas de las pruebas con las que ejercitar el cerebro. El objetivo: conseguir una edad mental lo más parecida a la real. Una vez realizado el entrenamiento en solitario para evitar el ridículo, pueden competir hasta dieciséis personas.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Más Brain Training'** (DS). **2** **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PS2). **3** **'Ninja Gaiden Sigma'** (PS3). **4** **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PSP). **5** **'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' platinum.** (PS2). **6** **'Dragon Ball Z Shin Budokai 2'** (PSP). **7** **'Runaway 2'** (PC). **8** **'Singstar Pop Hits' + dos micrófonos, platinum** (PS2). **9** **'Resident Evil 4'** (Wii). **10** **'Need for Speed Carbono (Platinum)'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

INTERNET

CONSULTA TODAS LAS NOVEDADES EN www.20minutos.es

TODA LA información, A UN CLIC

Netvibes permite crear una página de inicio con los contenidos que te interesan

B. S.
20 MINUTOS

No siempre es fácil estar al tanto de lo que se publica en la Red. Servicios como *www.netvibes.com/20minutos* permiten configurar una página de inicio con todos los contenidos que le interesan al usuario, para que éste no tenga que navegar por cientos de páginas web para estar al día.

Además de acceder con un simple vistazo a las últimas noticias de *20minutos.es*, se pueden configurar distintos módulos para agregar los *blogs*, webs o redes sociales que el usuario visita con más frecuencia. Así, el usuario no tiene que navegar por decenas de páginas para acceder a los nuevos contenidos que se han publicado, sino que puede verlos todos juntos.

Contenidos a medida

La configuración es muy intuitiva, con ventanas que se mueven arrastrándolas con el ratón. Todos los contenidos son personalizables, se puede incorporar en esa misma ventana un acceso directo al correo electrónico o la mensajería instantánea, de forma cómoda y de un único vistazo.



El usuario puede configurar tantos servicios como páginas de interés tenga el navegante.

SERVICIOS PERSONALIZADOS

REGISTRO NECESARIO
Configuración

Para tener una página propia que sea visible en cualquier ordenador es necesario registrarse. Basta con introducir una dirección de correo electrónico y una contraseña.

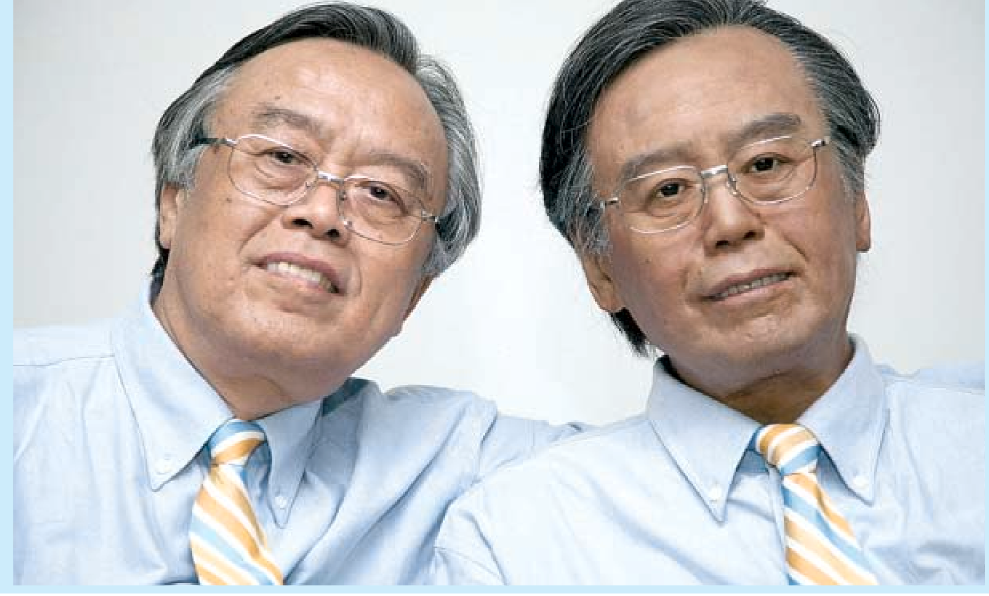


WIDGETS
Anadir contenidos

En la zona izquierda de la pantalla se muestran los servicios que se pueden agregar a la página personal. Calendario, lista de tareas o gestor de notas son algunos de ellos.

«TENGO un gemelo ROBOT»

El fabricante de robots y réplicas humanas Zou Renti acaba de presentar en Xian (China) su colección de figuras parlantes, entre las que hay una réplica suya. Es difícil distinguir quién es real y quién es su gemelo casi idéntico en la imagen (Renti es el de la izquierda). FOTO: A. BRADSHAW / EFE







blogs20
BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

¿Innova el iPhone?

Apple es una compañía acostumbrada al éxito. El iPhone es su último lanzamiento, anunciado como «la revolución de la telefonía móvil». Se trata de un terminal cuyas funciones van más allá de hablar por teléfono, aunque por el momento dista mucho de marcar un antes y un después en la telefonía móvil. Con un iPhone se tienen las prestaciones de un teléfono, un navegador y un reproductor multimedia. Pero no es el primer móvil que las incorpora, ni siquiera se puede afirmar que es el que mejor las ha integrado. Se le puede aplicar el concepto «revolucionario» si se piensa en la expectación que ha conseguido crear. Resulta difícil augurar si el iPhone será o no un éxito. El iPod tenía todas las bazas para convertirse en un dispositivo de minorías (formato de archivos propios, precio, ausencia de accesorios integrados, etc) y, pese a ello, ha logrado exterminar a buena parte de la competencia. Algunos análisis apuntan a que su precio no se sostiene para el tipo de público al que va dirigido. Pero con Apple nunca se sabe. Sus dispositivos entran por los ojos, no por la cartera, y con el iPhone ya se ha iniciado el insondable camino del *marketing*.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



ZONA 20 PUNTO
el foro de 20minutos.es

WII GANA EN JAPÓN

«No me extraña, con lo cara que es la PS3...»

La Wii superó a la PS3 por seis a uno en Japón el mes pasado. Las ventas de la Nintendo DS han contribuido al ascenso de la compañía.

¡Wii forever! La PS3 no tiene nada que hacer, ni en Japón ni en España. *S.*

No me extraña, con lo cara que es la PS3... *Gonzalo.*

Nintendo arrasa en Japón porque sus mandamases son japoneses y lo hacen todo a la japonesa. Vaya novedad, siempre ha sido así... Al igual que Sony y Microsoft siempre se han llevado el pastel mundial, que es lo que realmente importa en cuanto a ventas. *Yu.*

VENTA ILEGAL

Algunas páginas web venden productos rebajados para blanquear dinero, y otros comprados con tarjetas de crédito robadas o con datos bancarios obtenidos a través de *phishing*.

Yo por Internet no compro ni una bolsa de pipas. *Algo.*

Si quieren buscar ladrones, que vayan a cualquier sucursal bancaria. Esos sí que tienen todos nuestros datos. *Lo que hay que oír.*

Internet no es muy fiable. Hay que comprar en tu ciudad, a saber lo que te envían. En cuestión de coches y casas, sí se puede, porque tratas cara a cara con el comprador. *Mileidi********Z.*

CAJA DE HERRAMIENTAS

COMPARTE IMÁGENES CON QUIEN QUIERAS

TUS FOTOS, EN LA WEB

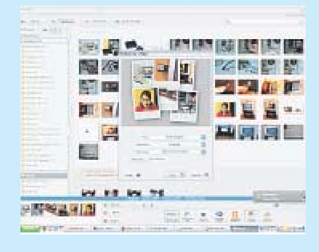
Ahora, gracias a los álbumes *on line*, es fácil subir las fotos a la web, dejando libre la tarjeta de memoria para nuevas instantáneas. De este modo, podemos además compartirlas con otros usuarios. En este terreno, las soluciones más conocidas son Flickr y Picasa; sirven para lo mismo, pero no son iguales.



FLICKR. Es una comunidad fotográfica en Internet de Yahoo (*www.flickr.com*) que está disponible en castellano. Sólo es necesario crear una cuenta para disponer de 100 MB de espacio gratuito al mes, y comenzar a subir imágenes a través de un formulario en la web, mediante cualquier sistema operativo o incluso desde dispositivos móviles o mensajes de correo electrónico.

Lógicamente cuanto mayor sea el tamaño de las imágenes, menos fotos podremos subir cada mes. Pueden ir acompañadas de palabras clave que nos servirán para localizarlas en el buscador. Además, permite establecer qué fotos queremos compartir de forma privada, con amigos o familiares, y cuáles ponemos a disposición de todos los usuarios.

Flickr facilita ver en cualquier momento nuestras imágenes a través de un navegador de Internet, pero también podremos ver las de los demás usuarios y comentarlas. Además, permite ordenarlas por álbumes y colecciones. Si el sistema nos gusta y el espacio se queda pequeño, podemos activar una Cuenta Pro, que ofrece un espacio ilimitado por menos de 20 euros al año.



PICASA. Google también ha querido que sus usuarios puedan compartir imágenes a través de la Red. Picasa es un programa que se descarga desde su web (*www.picasa.com*) y que, una vez instalado en el ordenador, permite realizar funciones muy similares a Flickr. No obstante, la interfaz de trabajo es más completa y ofrece numerosas posibilidades en una sola pantalla.

El programa se organiza a modo de administrador de documentos, permitiendo visualizar en una columna todas las carpetas que contienen imágenes dentro del ordenador.

En el espacio más amplio de la ventana podemos ver una pequeña imagen de muestra de cada una. Además, en la parte superior e inferior aparecen varias herramientas que permiten mandar a imprimir, encargar impresiones a través de Internet, importar, grabar a un CD de forma rápida, etc.

Al contrario que Flickr, que es una aplicación totalmente *on line* que crea los álbumes en una web y sitúa las imágenes en un servidor, Picasa se instala en el ordenador y almacena las carpetas y las imágenes en el mismo, permitiendo la creación de álbumes *on line*.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

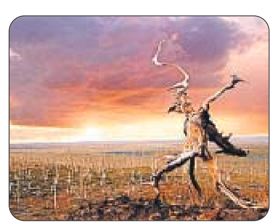
MIÉRCOLES 11 DE JULIO DE 2007



DOS CLICS

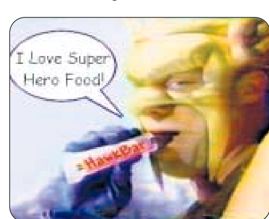
Entra en el top 10

Imágenes increíbles, tiernas, impresionantes... Cuelga las tuyas, o simplemente observa, comenta y vota las de los demás. *www.whatatop.com*



Museo 'hero-food'

¿Quieres que tus hijos cojan más cariño a la comida? Muéstrales que los superhéroes también se alimentan. *www.geocities.com/superherofood*



BÁJATE MÁS DE 40.000 PROGRAMAS EN *20minutos*.es

Los hay de todo tipo: educativos, antivirus, de sonido, vídeos, descargas para móviles...

ENTRA DIRECTAMENTE EN... **http://descargar.20minutos.es**

O ACCEDE DESDE **www.20minutos.es**

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

LA OSCURIDAD SUENA A **venganza**

Mafia, **poderes sobrenaturales** y violencia son los elementos de 'The Darkness', un cómic que cobra vida

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Después de algunas adaptaciones del cómic al videojuego –que los expertos han considerado decepcionantes por no haber sabido aprovechar el valor de los personajes–, *The Darkness* se caracteriza por su fidelidad a una historia oscura, alternativa y alejada de convencionalismos.

El protagonista es Jackie Estacado, miembro de la mafia italiana estadounidense que porta *la oscuridad*, un ente que se despierta en su interior al cumplir los 21 años y que requiere de un anfitrión humano para poder expandirse.

El juego es un título de acción en primera persona que se ambienta en los bajos fondos de Nueva York. Enfrentado a su propia familia mafiosa y con sed de venganza, el protagonista utilizará las armas tradicionales de un asesino a sueldo, pero también tendrá que aprender a controlar sus recién estrenados poderes sobrenaturales, contra los que se rebela en ocasiones.

El videojuego refleja buena parte de la compleja historia que se desarrolla en el cómic, ya que a la infancia y adolescencia plagada de elementos violentos del personaje se suma la propia historia de *la oscuridad*.

Se trata de un poder que se transmite de padres a hijos y que sólo abandona al portador en el momento en el que concibe un hijo, lo que acarrea su propia muerte. Por ello, además de los elementos propios de venganza, el juego refleja una historia profunda y plagada de matices, con una especie de antihéroe vengador y atormentado.

Se trata de un videojuego recomendado solamente para mayores de 18 años, en el que, entre otras coas, destaca el doblaje, con el vocalista del grupo Faith No More en el papel de *la oscuridad*.



DESTELLOS

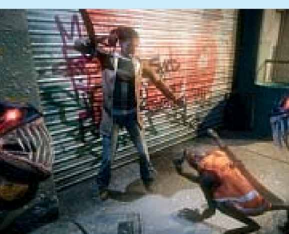
Con la fuerza del mal

El protagonista es portador de una fuerza que se basa en estas características:

Poderes. *La oscuridad* permite devorar a los enemigos y adquirir una fuerza inusitada.

La luz. El protagonista deberá apagar todas las luces que encuentre y buscar la penumbra, que le servirá para recargar fuerzas.

Bestia-humano. El espíritu que se apodera del personaje también puede manifestarse de forma física bajo la forma de *darkling*, un demonio que posee un cruel sentido del humor y que le ayudará a acabar con los enemigos.



Crecimiento del mal. Con un argumento y unos poderes no aptos para estómagos sensibles, la oscuridad se alimenta de almas humanas.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **2K Games** ● PLATAFORMAS: **Xbox 360, PlayStation 3** ● GÉNERO: **Acción** ● PRECIO: **59,95 €, 64,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.TheDarknessIsSpreading.com***



Transporte animado

La joya de 'Final Fantasy' vuelve a dar sus frutos, esta vez con una historia de pequeños seres

Los *chocobos* son personajes de sobra conocidos en el universo *Final Fantasy*, unas aves de transporte que servían como vehículos a los protagonistas. Simpáticos y entrañables, no es la primera vez que se adentran en un videojuego por méritos propios. Pese a su aspecto, *Chocobo Tales* es una historia de rol para todos los públicos que se adereza con minijuegos y cartas. Así, dependiendo de ellas, tendremos unos poderes u otros en la batalla, como si fuera una alineación de defensa-ataque. Pero no sólo de enfrentamientos de cartas viven los *chocobos*, los desarrolladores han incluido otros modos que alargan la vida del juego por su rejugabilidad. Poderes mágicos, malvados de cuento y variedad de aventuras son los elementos que definen un título imprescindible para los amantes de *Final Fantasy* y para los que desean aproximarse a una saga que ha sabido escindirse lo necesario.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **'Más Brain Training'** (DS). **2** **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PS2). **3** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum** (PS2). **4** **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PSP). **5** **'Transformers The Game'** (PS2). **6** **'Dragon Ball Z Shin Budokai 2'** (PSP). **7** **'Ninja Gaiden Sigma'** (PS3). **8** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' plat.** (PSP). **9** **'Brain Training'** (DS). **10** **'True Crime: New York City'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

APAGONES MÓVILES

«Cobertura a cambio de cáncer»

Los apagones de móviles pueden sucederse durante todo el verano. Las operadoras culpan a los ayuntamientos. Haría falta duplicar el número de antenas para evitar los apagones. En menos de una semana ya ha habido dos, pero se esperan más a lo largo de los meses de julio y agosto.

Prefiero quedarme sin cobertura antes de que coloquen más antenas provoca-cánceres. *Yo.*

Esos apagones son provocados. Existe cobertura suficiente, pero quieren obligar a que les permitan poner más antenas. *acerswap.*

Si pensáis que las antenas de móvil provocan cáncer, no uséis el móvil. Os llega mucha más potencia a vuestra cabecita del terminal que de la antena. *No tenéis ni p... idea.*

¿Dónde está el problema? Yo me he tirado toda mi vida sin móvil y de la noche a la mañana parece que estuviéramos perdiendo un servicio vital. A mí que no me pongan esas antenas a menos de un kilómetro de casa. Y menos si es para que los niñatos se manden SMS. *Lol.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

Las operadoras piensan que somos gilipollas. Ofrecen más cobertura a cambio de cáncer, tú eliges. *yo.*

Cómo criticamos a las operadoras... pero luego bien que nos gusta poder hablar con el móvil... ¡qué cinismo! Somos, detrás de Italia, el país europeo que más uso hace del móvil. *Madrileño.*

CIERRE TECNIMAGEN

El último fabricante español de televisores de tubo ha comunicado que no puede afrontar el pago de dos créditos por valor de más de cinco millones de euros. Los propietarios dudan incluso que puedan indemnizar a los empleados.

Es que entre la pantallita plana y el culo del televisor no hay color. *skinner.*

Renovarse o morir, no hay culpables, el progreso es imparable. *El viejo.*

Qué lástima, el año pasado me regalaron un televisor Tecnimagen (yo lo quería de tubo) y es de lo mejorcito. Hubiera repetido. *nome.*

¿Se traslada a tele tubi landia? *Hog.*

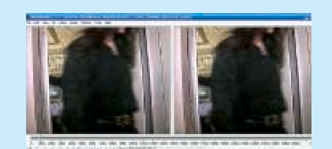
Viva la tele de tubo, vivan los casetes, los discos de vinilo, las cámaras de película... Viva la era analógica, que fue capaz de llegar a la Luna y tantas otras cosas. *analógico empedernido.*

CAJA DE HERRAMIENTAS

NO HAGAS LA ABURRIDA **PELÍCULA DE SIEMPRE**

EDITORES DE VÍDEO

Editar y convertir el interminable material audiovisual de un viaje en una impecable película de pocos minutos nos permitirá, además, añadir efectos, rotulaciones y todo tipo de ornamentos que la harán más llamativa y divertida.



VirtualDub 1.7.2 (*www.virtualdub.org*) es un programa de edición de vídeo que permite crear películas rápidamente, de forma clara y sencilla. En primer lugar, admite la descarga de imágenes desde diferentes fuentes, ya sea la propia cámara de vídeo –siempre que ésta los almacene en tarjetas de memoria o disco duro– o archivos de vídeo que ya se encuentren en el ordenador.

Este programa se maneja mediante una sencilla interfaz de usuario. Una vez que hemos capturado la imagen, podemos recortar las secuencias que no nos gusten, cambiar el sonido y añadir efectos de color, entre otras opciones.

VirtualDub usa la edición lineal, admite captura de vídeo en formato AVI y hace el proceso de capturas de modo interno, sin utilizar muchos recursos del sistema. Además, permite seguir fotograma a fotograma todas las secuencias del vídeo y crear archivos con todo tipo de códecs para que puedan ser reproducidos en diferentes dispositivos. Si lo que necesitas es un editor que sirva para cortar vídeos, grabarlos con cualquier formato o eliminar sonidos no deseados, éste es uno de los programas más sencillos y, además, gratuito. Existe una versión en español que se llama SpanishDub 1.5.



VIDEO EDIT MAGIC 4.33. Aunque no es gratuito, al menos podemos hacer uso de él en su versión de evaluación (*www.deskshare.com*). Se trata de un completo programa de edición de vídeo que posibilita la captura y edición de películas sencillas. Al ofrecer una interfaz que permite *arrastrar* y *soltar*, resulta muy intuitivo.

El programa permite cortar, copiar, pegar, recortar y unir vídeos, incluso aunque tengan diferentes resoluciones de pantalla. Además, puedes añadir música o una narración a los vídeos, ya que separa los canales de sonido e imagen para trabajar con ellos individualmente, y agregar textos o gráficos sencillos a modo de rotulaciones o cabeceras.

Con Video Edit Magic se pueden capturar secuencias desde una cámara o cualquier archivo, por lo que es compatible con la mayoría de formatos de archivos de vídeo y sonido (AVI, MPEG, QuickTime, WMV, WMA, WAV, ASF, MIDI, JPEG, BMP, GIF, etc). Si quieres adentrarte en la edición de vídeo, pero primero quieres probar con algo fácil, ésta es la solución ideal.

INTERNET

➤ TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Delincuentes
A LA CAZA DE DATOS EN LA RED

Los ciberestafadores utilizan puntos vulnerables, como **el miedo o la avaricia,** para obtener la información que buscan

PABLO NIETO

Un remitente conocido, la promesa de ver unas imágenes impactantes o ganar dinero cómodamente son las estrategias preferidas por los ciberdelincuentes para obtener nuestros datos, tanto personales como de nuestras cuentas bancarias.

Los *crackers* utilizan las vulnerabilidades psicológicas de los internautas para conseguir lo que buscan. Y lo logran, ya que, según la Comisión Europea, los fraudes por Internet no dejan de crecer.

Todo el mundo es sensible potencialmente a emociones como el miedo, la avaricia o la inseguridad, y por ello los delincuentes perfeccionan sus técnicas en ese sentido. Su estrategia se centra en dos argumentos básicos: «Haga clic aquí para obtener un beneficio» o «Haga clic aquí para evitar que suceda algo malo». Principiantes, cazadores de gangas o gente confiada son el prototipo de personas que suele morder el anzuelo, aunque nadie está a salvo.

Respaldo de un conocido

Todos abriríamos un archivo adjunto o pincharíamos en un enlace si nos lo envía un amigo. Una de las técnicas más depuradas de los *spammers* consiste en extraer nombres de las listas de direcciones en las cuentas de mensajería. Aunque la dirección no sea exactamente igual a la del amigo, es muy probable que miles de usuarios piquen.

Hacienda, nuestro banco… son entidades fiables. Los *crackers* creen que si una autoridad dice que hagamos algo, vamos a hacerlo. Así puede llegar un aviso de que la declaración era errónea y en el que nos piden acceder a nuestra banca *on line*. El resultado es siempre el mismo, obtener nuestras claves.



El internauta está expuesto a variados ataques fraudulentos. ENEKO

También con mensajes a móviles

El SMiShing es un tipo de fraude a través de mensajes SMS que funciona prácticamente igual que los timos por correo electrónico. El usuario del móvil recibe un mensaje en el que le redirige a sitios web que ofrecen un premio. El fraude funciona porque el ofrecimiento no llega por el PC, sino por el teléfono, un dispositivo que consideramos seguro y del que no desconfiamos.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*

COMO PEZ EN EL AGUA

Intercambio 2.0

Hubo vida después del Napster de pago, y también la habrá después de eMule, en el caso de que sea necesario. La empresa española MP2P Technologies ha presentado Omemo, un sistema que aún está en pruebas y que varía la forma de intercambiar archivos. Su creador, Pablo Soto, es un viejo conocido para los defensores de la cultura compartida y acaba de presentar Omemo. Se trata de un programa con el que los usuarios comparten una sección de su disco duro. En él se pueden colocar los contenidos que se desea compartir con otros usuarios de Omemo, y el resto hará lo mismo por su cuenta. Se puede acceder así a millones de espacios con millones de archivos. Como novedad, cuando la persona que comparte el archivo se desconecta, el archivo no deja de compartirse, porque en realidad es como si el usuario ya sólo tuviese un acceso directo, y no el archivo original. El sistema se muestra como si fuese una unidad virtual y no hay forma de saber quién subió qué archivo, ni siquiera qué paquetes de información son los que tiene alojados en la parte del disco duro que cedió a Omemo. Complejo pero sencillo, ése es el resumen. Su rareza no proviene más que de la protección que se ha otorgado tanto al propio sistema como a los usuarios que forman parte de él, huyendo de posibles cierres. Lo único que no cabe en este inmenso disco duro virtual es el ánimo de lucro.



● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA

ZEN STONE PLUS, DE CREATIVE. Un ligero reproductor MP3 de 2GB, que permite almacenar hasta 1.000 canciones sin necesidad de instalar drivers, y que basta con *arrastrarlas*. Incluye radio FM, reloj-cronómetro, grabación de voz... y está disponible en seis colores. 69,99 €.





FLATRON L72H, DE LG ELECTRONICS. Esta gama de monitores ofrece la ratio de contraste más alto del mercado (5000:1), una velocidad de respuesta de 2ms, elf-Engine, primer chip que mejora la calidad del color y la función Ez-Zooming, que permite modificar la resolución con un único toque de botón.

NOKIA 6110 NAVIGATOR. Navegador GPS y teléfono móvil en un solo dispositivo. Permite explorar una ciudad, buscar los restaurantes de una zona, ver las previsiones meteorológicas o revisar las guías de viaje, ya sea en coche o caminando. Incluye mapas de España y Portugal. 439 €.





MOTO Z8, DE MOTOROLA. El primer móvil *kick slider* del mundo, un diseño curvado para acoplarse a la cara del usuario. Navegación, televisión, reproducción de vídeo y descarga MP3 en un solo dispositivo. 229 €.

SMU-M10, DE SONY. Este ratón óptico, disponible en azul, gris y blanco, cuenta con una ranura que permite enrollar el cable en el dispositivo para facilitar su transporte. Compatible con Microsoft Windows Vista, incluye un sensor de 800 ppp para mejorar la precisión y se conecta por USB sin necesidad de controladores. 29,99 €.







DOS CLICS

Mi sabia abuela

Si no tenías abuela, ya tienes una. Esta amable mujer te da todo tipo de remedios caseros, dietas sanas, plantas medicinales... ***www.tuabuela.com***



Mafalda sigue viva

Es argentina, odia la sopa y se preocupa por la política. Este personaje, que nació en 1964, se mantiene como entonces en esta web. ***www.mafalda.net***





LA ZONA CRÍTICA

VIDEOJUEGOS

LARA FISHER

Rol entre dos mundos

Ambientado en un mundo medieval, 'Two worlds' otorga una importancia vital a las decisiones

De momento en PC y próximamente en Xbox 360, *Two worlds* traslada al jugador a un mundo mágico en el que tendrá que decidir en qué bando está. A medio camino entre el rol y la acción, el título cuenta con una historia elaborada y amplios escenarios por los que moverse libremente. El jugador es el elegido para hacerse con el poder, para lo que tendrá que llevar a cabo alianzas, traiciones y distintos tipos de lucha. Con un apartado gráfico que supera en ocasiones a *Oblivion*, la gran calidad técnica se tiene que ver acompañada por un ordenador que esté a la altura, un hecho que dejará fuera a un gran número de jugadores. *Two worlds* es una maravilla para los amantes del rol y para los que no lo son tanto. Cada paseo supone numerosas batallas, por lo que en ningún momento se tendrá la sensación de soledad. Además del modo para un jugador, hay que destacar las posibilidades *on line*.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Más Brain Training'** (DS). **2** **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PS2). **3** **'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' platinum** (PS2). **4** **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PSP). **5** **'FIFA 07' platinum** (PS2). **6** **'Brain Training'** (DS). **7** **'Dragon Ball Z Shin Budokai 2'** (PSP). **8** **'True Crime: New York City'** (PS2). **9** **'Need for Speed Carbono' platinum** (PS2). **10** **'Animal Crossing: Wild World'** (DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

VIDEOJUEGOS — MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

APLICACIONES PARA cerebritos

Los juegos que potencian la **habilidad mental** y la retentiva están de moda en todas las plataformas

BLANCA SALVATIERRA
20 MINUTOS

Nintendo y su consola portátil iniciaron con *Brain Training* una serie de títulos inusuales hasta entonces, que se alejaban de los clásicos de acción, aventuras y estrategia para crear una nueva categoría: los videojuegos de inteligencia. Planteados en forma de pequeños retos que hacían mejorar a los usuarios en 'edad cerebral', los jugadores tenían que hacer pruebas para mejorar su primera puntuación.

Visto el éxito, a *Brain Training* se han sumado muchos otros, tanto para Nintendo DS como para PSP y teléfono móvil. Aunque se ha desarrollado algún título de este tipo para Wii, parece que las consolas portátiles son el formato idóneo para recibir estos juegos de partidas rápidas y máxima concentración. *Mind Quiz, Mas Brain Training* y *Big Brain Academy,* para DS, y *Hot Brain* y *P. Q.,* para PSP, son algunos de ellos.

El objetivo es casi idéntico en todos ellos: potenciar mediante la práctica habilidades que tenemos 'dormidas', como lógica, memoria, cálculo, lenguaje y concentración. Según datos de Nintendo, este tipo de títulos han hecho crecer el público aficionado a los videojuegos, que se ha ampliado a personas que nunca se habrían planteado jugar. A su vez, son muchos los que han adquirido una consola portátil con la aparición de este tipo de juegos. Mientras tanto, encuestas como la realizada por la revista *Puzzler Brain Trainer* indican que el *boom* de los dispositivos de almacenamiento portátil han creado una generación incapaz de memorizar.

Coordinación, rapidez o expresión oral son algunos de los desafíos que plantean estos juegos. El objetivo es que el cerebro se mantenga ágil.

La fiebre del sudoku

El sudoku, que se popularizó en Japón en la década de los ochenta, ha tenido un gran recibimiento entre el público español. Además de los juegos dedicados íntegramente a ellos –*Platinum Sudoku* y *Sudoku Master* (DS), y *Go Sudoku* (PSP), entre otros–, la mayoría de los títulos orientados a potenciar las habilidades mentales también los incluyen.

ZONA 2.0 — ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

EL PRECIO DE INTERNET

«Prefiero gorronearlo en el curro»

España es el segundo país más caro para acceder a Internet, según un estudio de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Internacional. Sólo nos supera Turquía, donde acceder a una conexión de un mega cuesta al mes unos 60 euros.

A ver si la gente se empieza ya a dar cuenta de este problema. Pensamos que estamos a la cabeza del mundo, cuando en realidad somos el culo... *asdf.*

Con lo caro que está Internet, prefiero gorronearlo en el curro. Lástima que tenga capado el e-Mule... *Bastardo.*

Todo el mundo a darse de baja de forma masiva, a ver si así se dan un poco de cuenta. *ciber.*

El acceso a la información debería ser gratis! ¡Por una España libre y culta! Es la única manera para poder elegir bien a la hora de acceder a las urnas: tener la máxima información posible. Es la única manera de que España progrese. *Lola.*

Además de ser cara, te inflan las facturas con servicios que no te dan y que no se corresponden con las ofertas que te hacen. Y si quieres darte de baja... ármate de paciencia. Estamos ante la nueva especulación. *jmm.*

¿Hay alguien en España que dude de que somos el país más avanzado de África? Porque cada vez estamos más lejos de Europa. ¡Viva el *chanchulleo* nacional! *DDM.*

CONTROL DE DESCARGAS

Las sociedades de derechos de autor pretenden controlar las descargas a través de los operadores. La sociedad belga de derechos de autor ha emplazado a Belgacom, operador de telecomunicaciones, para que antes de ocho días impida que sus obras se descarguen por Internet. La SGAE ve sus objetivos más cerca.

Existe un derecho a la privacidad que la SGAE quiere pasar. Yo en mi casa podré hacer lo que quiera mientras no moleste a mi vecino. Lo que faltaba es que me controlasen las descargas, empiezan por ahí, te cazan una IP y pueden controlar todo lo que haces en tu PC.

Internet es una zona libre, cualquier intento de cerrar una puerta conducirá a la apertura de mil ventanas. *Lancelot.*

¿Y por qué saben que tienes un programa de descargas en tu ordenador? Porque te han instalado un programa espía... y eso es un delito. *Cachis.*

CAJA DE HERRAMIENTAS

CORREO, MENSAJERÍA E IMÁGENES, TODO EN UNO

HERRAMIENTAS UNIDAS

Al igual que Yahoo, Google y Microsoft están centralizando, poco a poco y de forma individual, todas sus herramientas de comunicación en un único entorno, Lycos también apuesta por unificar todas estas aplicaciones y ha lanzado Jubii.



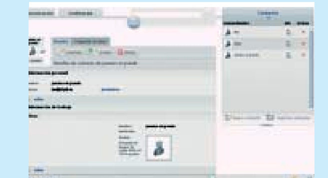
Lycos Jubii *(www.jubii.es)* es un programa que permite al usuario gestionar todas sus herramientas de comunicación en un único entorno y así poder llevar a cabo las actividades de comunicación digital desde una misma dirección en Internet. En lugar de tener un programa para mensajería instantánea, otro para el correo, otro para llamadas de voz sobre IP y otro para compartir fotos, desde Jubii es posible gestionar todas estas funcionalidades a la vez y desde una única web.

Su interfaz ha sido simplificada al máximo y su apariencia es muy similar a la de cualquier administrador de correo. Sin embargo ofrece, además del clásico servicio de correo electrónico en la web, diferentes funciones para compartir archivos y algunos servicios de comunicación entre usuarios. Así, se puede enviar un correo electrónico, pero también compartir archivos de imágenes y documentos y comunicarnos a través de mensajería instantánea y llamadas por teléfono.

Jubii es un combinado que agita en su coctelera los servicios que se han comenzado a popularizar con la llegada de la web 2.0. Sin embargo, aún aglutinando diferentes posibilidades, está desarrollada para ser sencilla y y funcionar íntegramente desde Internet sin que los usuarios tengan que instalar ninguna aplicación en el ordenador.

Con una sola cuenta, el usuario puede hacer uso de todos los servicios. Y para que entre tantos archivos y funciones siempre podamos localizar lo que queremos, Lycos ha incluido un sistema de etiquetado inteligente. Estas etiquetas o palabras clave pueden estar relacionadas con cualquier contenido de la página, como mensajes, imágenes y contactos. De esta forma, con una sola palabra es posible acceder a cualquier contenido sin que importe el lugar en el que esté almacenado dentro de nuestra cuenta Jubii.

Desde Lycos han anunciado que, además de incluir servicios de mensajería corta para teléfonos móviles y llamadas a móviles, pronto comenzarán a ofrecer servicios relacionados con la comunicación a través de Internet. Ya es posible acceder a demos de aplicaciones como Jubii Flirt



(una comunidad de citas gratuita), Jubii World (una comunidad de chateo con posibilidad para intercambiar fotos) y Jubii Pages para compartir fotos y vídeos.

INTERNET

➤ TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Hacker FRENTE A CRACKER EN LA RED

La cultura hacker no piratea programas, se mueve en un ámbito donde todo **el software es gratuito**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hacker es la palabra peor usada en la historia de la informática. Nos sugiere delincuencia, piratería digital, robo, entrada no autorizada en sistemas, etc. Pero es un error: la persona que hace esos actos no es un hacker, sino un cracker (de *crack,* agrietar, hacer una fisura), que se dedica a violar la seguridad de sistemas ajenos.

Con la difusión de Internet, el término hacker se ha popularizado y es importante saber a qué nos referimos. Son benefactores: gracias a ellos existe y funciona la Red.

FORMACIÓN

Olvidemos el estereotipo de adolescente punk que trabaja en una habitación desordenada y descifra códigos blindados de algún gobierno.

La mayor parte de los hacker tienen más de 55 años. Son generalmente programadores profesionales. Van a congresos, publican libros y no trabajan solos, sino con colaboración científica.

HONESTIDAD

Los hacker no piratean. Se mueven en un ámbito donde todo el software es gratuito.

Pueden crear sus propios programas de alta calidad, por lo que no se molestan en copiar otros, que no podrían modificar a su gusto. Además, su objetivo no es el robo.

GENEROSIDAD

La cultura hacker tiene como objetivo compartir, regalar y poner a disposición de los demás programas, algoritmos, documentaciones, etc.

La actitud de un hacker es siempre constructiva; se contenta con la satisfacción de haber resuelto un problema complicado.

¿CÓMO Y CUÁNDO?

Los hacker se hacen solos, no hay escuelas.

Alguien puede creer que es hacker sólo cuando los otros le han aceptado por la calidad de su trabajo y su contribución. Hace falta el refrendo científico de los expertos.

FALSOS HACKER

Hay muchos usuarios de programas (descargados de Internet) diseñados para violar la seguridad de sistemas.

Estos pseudoexpertos no saben cómo funcionan dichos programas ni tienen la capacidad para desarrollarlos. Los verdaderos hacker los llaman *lammers* (fugitivos). Usan Windows (que los hacker no utilizan) y son incapaces de emplear otros sistemas operativos más complicados.

MÁS INFORMACIÓN

Hay una interesante página, *www.hackersnew.org*, con datos, fotos y currículos de los hacker más destacados.

Cuidado con las fotografías

Los filtros detectan con menor facilidad el spam que se oculta en las imágenes de los correos electrónicos o en un enlace incluido en el texto. Esto es lo que se desprende de un informe de McAfee, compañía especializada en seguridad, en el que se alerta de que este tipo de spam se ha multiplicado por diez en un año, a medida que aumentan los delitos por Internet. Los remitentes recurren a una variada gama de técnicas de modificación de imágenes.



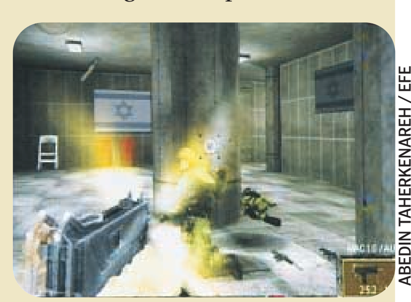
BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA



Jugar con los valores

Un videojuego con el título *Operación especial 85: Rescate de rehenes* podría ser un *shooter* de acción cualquiera. Pero no. Ha sido desarrollado por la Sociedad de Institutos de Enseñanza Secundaria Islámicos y su objetivo parece estar más cerca de la propaganda que del simple entretenimiento.

Su desarrollo narra la historia de dos científicos iraníes especializados en armas nucleares que son secuestrados por las fuerzas estadounidenses en Irak, y de su posterior rescate. Este argumento pretende animar a los niños iraníes de 10 a 15 años para que apoyen la carrera militar de su país pese a las críticas internacionales. Ya se sabe: Estados Unidos es la principal industria en videojuegos y hay que contrarrestar las decenas de títulos que muestran el punto de vista del ejército estadounidense. En *Operación especial* (PC) el jugador debe velar por la salvación del estado y la caza de espías que, como ya sabemos, son las tesis favoritas de los países defensores de la libertad, tanto de un lado como de otro.


ABEDIN TAHERKENAREH / EFE

Las teorías se expanden con más facilidad si para ello se utilizan todas las formas de expresión posibles, también los videojuegos. EE UU usa este recurso a menudo y en Irán no quieren perder el tiempo.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA

SHN9500, DE PHILIPS. Este juego de auriculares, galardonado con el Premio a la Innovación 2007 del CES, es capaz de eliminar el ruido de fondo hasta en un 85%. Incluye varios tipos de adaptadores para poder conectarlos a un MP3, un DVD, una videoconsola portátil o un sistema de cine de avión.





SIMPLEDRIVE, DE MILLENIUM MEDIA. Un disco duro portátil con un anillo que se ilumina para informar del estado de su capacidad de almacenamiento. Además, con sólo pulsar un botón, realiza una copia de seguridad de los datos actualizados cada vez que se conecta al ordenador. 160 GB: 99 €. 500 GB: 139 €.

SAMSUNG Q1 ULTRA. El nuevo Ultra Mobile PC (UMPC) dispone de un teclado QWERTY, videocámara, navegación GPS y un 30% más de potencia, todo en un dispositivo de 690 g de peso y menos de 24 mm de ancho, por lo que cabe cómodamente en la palma de tu mano. 1.199 €.





LOGITECH MX AIR. Un ratón láser que funciona sobre la mesa... y también en el aire. Para ello combina tres avanzadas tecnologías: deteccción de movimiento Freespace, control por gestos y tecnología inalámbrica. 149,99 €.

SC-PT550, DE PANASONIC. Nuevo Home Cinema que ofrece una alta conectividad entre los dispositivos gracias al Viera Link y sistemas inalámbricos para mayor comodidad en su colocación. Además, permite la conversión de imágenes estándar en HD. 399 €.

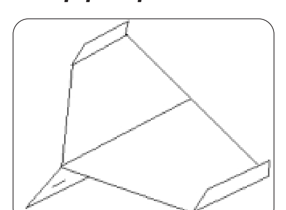




DOS CLICS

Un folio, ¡y a volar!

Una fórmula contra el aburrimiento. Aquí tienes las explicaciones (vídeo incluido) para hacer todo tipo de aviones de papel. *www.paperairplanes.co.uk*



Comunidad nevada

Más de 4.000.000 de copos caen sobre tu pantalla, tantos como personas han dejado su mensaje. Crea el tuyo o respóndeles... *www.popularfront.com/snowdays*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

EL ASFALTO DEL **futuro,** SIN COCHES

Los avances tecnológicos **para moverse libremente** no cesan. Éstas son las fórmulas más interesantes

PABLO NIETO

Una ciudad saturada de coches exige medios de transporte alternativos. Los fabricantes son conscientes de ello, y cada vez comercializan más vehículos que quizás en otra época se hubieran quedado en un simple prototipo.

Motos con dos ruedas delanteras para los más inseguros, coches biplaza que se inclinan para adaptarse a las curvas, una especie de patines con un sistema de muelles –en vez de ruedas– para correr más rápido o una bicicleta con tecnología de Fórmula 1 son sólo algunas de estas apuestas. Aunque las innovaciones se pagan y la mayoría de estos inventos tienen un precio prohibitivo, merece la pena conocerlos para comprender hacia dónde avanza el transporte del futuro.





1. CORRE COMO EL QUE MÁS

Si siempre has soñado con ir corriendo a los sitios, pero te ha parecido que vas demasiado despacio, puedes recurrir a estos artefactos que incorporan en su parte final unos muelles con suela adherente. Eso sí, su nombre (algo así como *patadas al aire*) lo dice todo de ellos, por lo que es probable que te miren por la calle.

AIR KICKS
www.air-kicks.com
100 euros.

2. TODO TIPO DE CAMINOS

Después del clásico Segway con dos ruedas en el que se avanzaba de pie y que se puso muy de moda hace unos años, esta compañía ya trabaja en un modelo más cómodo para desplazamientos largos y por todo tipo de superficies. De momento es sólo un concepto y, aunque está bastante avanzado, no se ha confirmado si finalmente saldrá a la venta.

SEGWAY CENTAUR.
www.segway.es
Prototipo.

3. ¿DESCONFÍAS DE TU EQUILIBRIO?

Con dos ruedas delanteras de 12 pulgadas y un sistema de inclinación de hasta 40 grados, ayudará al equilibrio de los más indecisos. Su mecánica no se activa si no hay nadie sentado en ella y se comercializa en versiones de 125 y 250 cc.

PIAGGIO MP3
www.es.piaggio.com
Desde 4.500 euros.

4. CLÁSICO, PERO A LA ÚLTIMA

Calidad y toques de elitismo son las características esenciales de esta bicicleta realizada en fibra de carbono que incorpora cambio automático. Uno de sus aspectos más llamativos es que cuenta con un ordenador, situado en el manillar, que controla la suspensión y la iluminación.

MERCEDES-BENZ
www.mercedes-benz.com
4.000 euros.

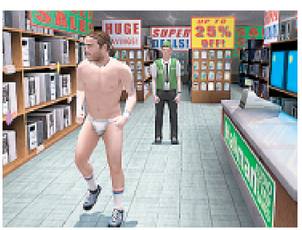
5. UN HÍBRIDO MOTO-COCHE

Aunque no hay muchas posibilidades de que lo hayas visto por la calle, este coche de tres ruedas e inclinación automática se comercializa desde hace tiempo. Tiene un motor de 4 cilindros, 660 cc, 16 válvulas y 5 velocidades, aunque lo que más destaca es la forma en la que se adapta a las curvas.

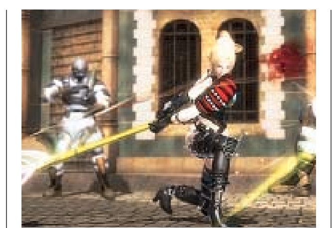
CARVER ONE
www.carver-worldwide.com
39.000 euros.

VIDEOJUEGOS

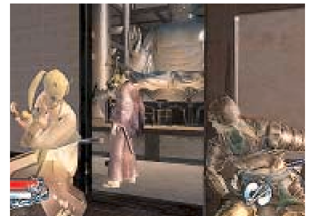
MÁS JUEGOS EN www.20minutos.es



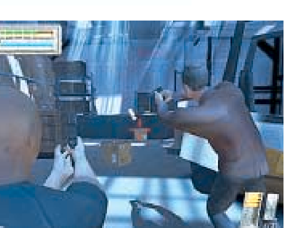
'JAKASS'
Mejor en la ficción que en la vida real. El programa de televisión más gamberro ha conseguido tener su propio videojuego. El objetivo es realizar las pruebas que se plantean en cada uno de los 30 niveles que incluye. Cuenta con las voces originales del reparto original y subtítulos en castellano. ● **PS2 y PSP, 39,95 €, + 18.**



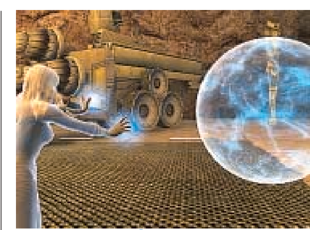
'NINJA GAIDEN SIGMA'
Horas de práctica para lograr la perfección. Conseguir ser un Maestro Ninja no es fácil. Para ello el jugador tendrá que enfrentarse a todo tipo de peligros además de saber dominar el arte de la katana. Aunque con varios niveles de dificultad, no es un título sencillo debido a la inteligencia artificial de los enemigos. ● **PS3, 69,95 €, +18.**



'TENCHU Z'
Los clásicos siempre vuelven. Han pasado casi diez años desde que el primer *Tenchu* para PlayStation vio la luz. En esta aventura, el jugador debe actuar con sigilo y utilizar las armas que se le proporcionan para derrotar al Gran Jefe, un argumento ya empleado con anterioridad pero que mejora en cuanto a gráficos. ● **Xbox 360, 59,95 €, +16.**



'THE SHIELD'
La serie se convierte en juego. «Violenta» o «cruda» han sido algunos de los adjetivos que se han empleado para describir a la serie *The Shield.* El juego hereda esos adjetivos y mantiene el argumento, una historia de policías y ladrones en la que no todos son siempre buenos o malos. ● **PC, PS2, 29,95; 39, 95 €, +16.**



'LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER' **Aventuras animadas de superhéroes.** La conocida familia de Marvel se enfrenta de nuevo a un enemigo. Habrá que escoger al personaje dependiendo de los poderes que tenga. Sólo una elección correcta y el manejo de la técnica harán que el jugador logre su objetivo. ● **DS, Wii, PS2, PS3, Xbox 360, desde 29,95 €, +12.**



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Juegos de magia

'Harry Potter y la Orden del Fénix' no es el mejor juego del año, pero sí una buena adaptación

Dar el salto del libro a la película y de ésta al videojuego no es sencillo. Menos aún es hacerlo con éxito, y ya con calidad parece una tarea casi imposible. Además de seguir los hechos que se narran en la película, el título también permite explorar libremente los escenarios, lo que añade nuevas posibilidades a estas aventuras plagadas de minijuegos. Con un completo mapa para moverse por Hogwarts, la utilización del mismo será básico para no perderse. El apartado gráfico ha mejorado con respecto a sus predecesores, con un elaborado nivel de detalle tanto en los escenarios como en los personajes. Aunque la cámara nos juegue alguna mala pasada, *Harry Potter y la Orden del Fénix* es un juego imprescindible para los amantes de la saga y un buen título para aquellos que observan con curiosidad una aventura, en la que las luchas quedan reservadas para los momentos cruciales.

Los gráficos *han mejorado mucho respecto a sus predecesores*

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PS2). **2** 'The Darkness' (PS3). **3** 'Más Brain Training' (Nintendo DS). **4** 'Big Brain Academy' (Wii). **5** 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PSP) **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'Brain Training' (Nintendo DS). **8** 'Las Cronicas de Narnia' (PS2). **9** 'Dragon Ball Z Shin Budokai 2' (PSP). **10** 'FIFA 07' platinum (PS2).

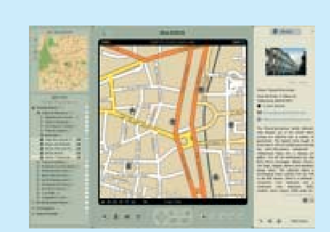
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

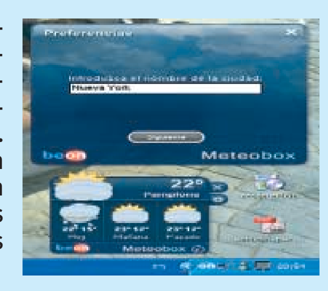
APLICACIONES DE VERANO

Para estas vacaciones hay dos aplicaciones que no pueden faltar en nuestro macuto tecnológico. Por un lado, una guía turística para los que disfrutan visitando grandes ciudades y sus monumentos. Por otro, y para los que prefieren el campo o la playa, una sencilla utilidad que informe de la meteorología de la zona puede salvarles de un veranito pasado por agua.



SCHMAP: GUÍAS TURÍSTICAS EN EL PC. Schmap es una aplicación de las de antes, pero con todas las funcionalidades de un completo programa actual. Desarrollado a través de una interfaz que se integra con el estilo al que Windows nos tiene acostumbrados, su manejo resulta muy sencillo. El programa permite descargar diferentes guías de los países o ciudades que queremos visitar, aunque también podemos bajarnos paquetes completos de países, como el de las principales capitales de Europa.

Las guías que ofrece Schmap están desarrolladas a partir de las necesidades del turista. Por ello, incluyen mapas dinámicos de las ciudades, enlaces útiles, visitas recomendadas y, como es lógico en una completa aplicación multimedia, fotografías y artículos sobre los puntos que no nos debemos perder: atracciones turísticas, restaurantes, tiendas, museos y parques, entre otros. Así, ofrece una introducción histórica de cada ciudad, una descripción del centro y los alrededores, una guía de alojamientos y restaurantes, museos, lugares de interés y transportes. Todas las guías se completan con un extenso directorio y un listado de vínculos a páginas web de muchos de los lugares que podemos visitar.



El programa se instala rápidamente e incluye el reproductor Schmap Player, desde donde se abren las guías. Ya sólo falta que lo lancen en español.

UN WIDGET PARA EL TIEMPO. Los widgets, esos pequeños programas que permanecen instalados en el ordenador, pero que constantemente actualizan sus datos a través de Internet, se están popularizando cada día más, en parte gracias a la llegada de las nuevas versiones de Windows y Mac OS.

Disponer de una sencilla aplicación instalada en el escritorio del PC que nos informe sobre el estado del tiempo en cualquier lugar del mundo es una funcionalidad muy útil, sobre todo para los que suelen viajar con el ordenador a cuestas.

MeteoBox es una práctica miniherramienta que sirve para tener siempre presente qué tiempo hace en cualquier lugar –actualizado en tiempo real–. Podemos añadir localizaciones y saber si llueve o hace sol, a través de iconos que representan cada situación. Además, en el proyecto BeOn encontrarás otros widgets para tu ordenador sin necesidad de ninguna otra aplicación.

INTERNET

➤ TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LOS LÍMITES DE TU ordenador

El libre acceso a Internet no significa que todo esté permitido. Conoce los primeros pasos de la **ética informática**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Internet es un medio de comunicación instantáneo, mundial, descentralizado e interactivo. Pero tiene un punto negro: aún no está debidamente regulado. La libertad de acceso a la Red crea un espacio propenso al engaño, mientras su legislación es lenta y sólo se aprueba tras una sucesión clara de delitos.

Se precisan unas normas informáticas claras para que el usuario honesto sepa qué puede y qué no puede hacerse. Por ello está surgiendo una ética informática, una disciplina que analiza los problemas éticos creados por la tecnología de los ordenadores y los transformados o agravados por ella.

DELITOS INFORMÁTICOS

Los más importantes son los siguientes:
- **Piratería** de *software*.
- **Uso de recursos** informáticos para la falsificación de programas.
- **Creación** caprichosa de virus.
- **Recogida** no autorizada de datos personales.
- **Empleo** de los ordenadores para monitorizar y espiar a los empleados.
- **Intromisión** no autorizada en ordenadores privados o de entidades públicas.
- **Uso ilegal** de la información de la que se dispone.
- **Estafas** o ciberpornografía.

PROBLEMAS PRINCIPALES

Son, esencialmente, tres:
- **Privacidad.** Puede suceder que nuestros correos vayan a un lugar equivocado, que alguien lea nuestros documentos o que se dé un intervencionismo estatal.
- **Identidad.** La Red permite camuflar nuestra verdadera personalidad y proporcionar datos falsos.
- **Vulnerabilidad.** Nuestra vida ya no sólo depende de los políticos o los superiores profesionales; estamos en manos de todo el que tenga la suficiente habilidad como para intervenir o alterar datos en el ciberespacio.

La actitud de los informáticos

Los profesionales de los ordenadores y las empresas que los utilizan están desarrollando un código deontológico para garantizar la conducta ética entre sus asociados u organizaciones. El código habla de informar de los peligros detectados, no utilizar *software* conseguido de manera ilegal y mantener la confidencialidad de la información obtenida, entre otras medidas.

CÓDIGO DEONTOLÓGICO

Se proponen unas normas básicas de ética informática para el usuario particular:
- **No emplear** ni copiar programas que no se hayan comprado.
- **No utilizar** el ordenador para dañar a otros.
- **No interferir** ni indagar en archivos ajenos.
- **Emplear** el ordenador respetando los derechos ajenos.
- **No usar** la informática para robar ni estafar.
- **No apropiarse** de la propiedad intelectual de otros.
- **No utilizar** recursos ajenos sin autorización.

blogs20

BLANCA *Salvatierra*
COMO PEZ EN EL AGUA

En busca de la sabiduría

Un *blog* apenas supone unos bits de información en los millones de terabytes de Internet. Pero también puede suponer la diferencia entre encontrar información sobre algo o no hacerlo. Más allá del poder inabarcable de Internet, la verdadera fuerza la adquiere aquella compañía que es capaz de redirigir hacia los contenidos que se publican. La anécdota de esta realidad la ponen dos ladrones inexpertos de Colorado Springs que se decidieron a robar una caja fuerte sin saber cómo hacerlo. Recurrieron a Google con una perogrullada del tipo «cómo abrir una caja fuerte», y encontraron la respuesta que necesitaban y que les ha permitido hacerse con un botín de casi 9.000 euros. Alguien en una página web decidió exponer cómo creía/sabía que se podía abrir una caja fuerte. Y eso es todo. Podemos recurrir a los buscadores para encontrar lo que anhelamos. Pero si utilizamos los buscadores para todo, estamos otorgando a sus propietarios unos conocimientos valiosísimos sobre nuestros gustos e intereses. Y este poder también tiene sus peligros. Cuando las compañías de esos buscadores adquieren también empresas de publicidad, podemos caer en una red de intereses comerciales. La amenaza no es que podamos encontrar cualquier cosa en Internet gracias a los buscadores, como estos dos afortunados ladrones, sino que los buscadores utilicen nuestras consultas para sus propios intereses comerciales.



● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



FALLOS EN EL IPHONE

«Yo tengo un iPod y un Mac y no me han dado problemas»

Una empresa descubre «fallos serios de seguridad» en el iPhone de Apple. Tiene un defecto que permite a los piratas informáticos controlar el aparato a través de la conexión Wi-Fi. Apple no ha negado la existencia del problema.

Pues como toda la basura cara, pija y desfasada de Apple. *Apple=basura.*

Pues yo tengo un Mac y un iPod y no me han dado ni un solo problema. Los Mercedes, Volkswagen, etc., también se estropean... ¿Son entonces «basura pija y desfasada»?

Cada día me queda más claro de que el iPhone sólo vende por lo bonito que es y porque es Apple. Pues hala, quien quiera pagar 90 pavos al mes para tenerlo, que lo tenga... Que yo con mi N70 tengo el doble de características, una cámara de 2 mpx, MP3, vídeo MP4, videollamada... Y el N80, ya ni os cuento. ¡Nokia ruls! *Makinao.*

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

¿Por qué será que cuando Microsoft tiene algún fallo de este tipo los foros (y las bocas grandes) se llenan de insultos, y, en cambio, cuando le pasa a Apple, el número de *post* es infinitamente más bajo? Todos los productos informáticos son susceptibles de tener *bugs*, da igual la plataforma, el lenguaje de programación, la interface, etc. No está mal que de vez en cuando los *mac-eros* tomen su misma medicina, sin acritud, por supuesto... *Bleu*

CAMPUS PARTY

Los aficionados a las nuevas tecnologías tienen esta semana una cita ineludible en Valencia. Tras once años de historia, la Campus Party ha logrado convertirse en el mayor evento de entretenimiento en red del mundo.

Me encantaría ir con mi PC, un carro de DVD grabables y un póster de Ramoncín para inspirarme. *Jaime.*

«La conexión más rápida de España»; si te dejas algo sobre la mesa, te lo roban más rápido que en toda España. Moraleja: las cosas descargan rápido, pero la gente también se descarga de peso cuando va allí. *Xtian.*

Ya me gustaría estar ahí descargándome todo lo que quisiera, en vez de estar pudriéndome en mi casa con una conexión de Internet que no me sirve ni para abrir el Google. *Twipsy.*

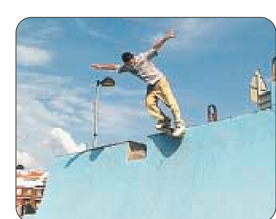




DOS CLICS

Patinaje en la Red

Todo sobre el mundo del *skateboard:* vídeos, campeonatos, foro, y hasta un juego para demostrar el control sobre la tabla.
www.mundoskate.com



Regreso al pasado

Ana Frank, la investigación de la Atlántida, la batalla de Trafalgar... Reportajes y noticias sobre decenas de acontecimientos históricos.
www.phistoria.net



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

CÓMO REINVENTAR la historia

'World in Conflict' plantea un mundo en el que la URSS decide invadir EE UU y Europa

BLANCA SALVATIERRA

¿Cómo se hubieran desarrollado los acontecimientos si a finales de los ochenta la URSS hubiera decidido invadir dos continentes? El juego de estrategia *World in Conflict* plantea el clásico argumento del «qué hubiera pasado si…» basándose en una historia no real para cuya recreación se ha contado con escritores de renombre.

En un momento que algunos críticos han calificado como «no demasiado oportuno», este título pone al jugador en el papel de un comandante de campo estadounidense cuya función es la de recuperar las ciudades de EE UU que ya han sido tomadas por la URSS, mientras intenta hacer retroceder al ejército enemigo.

Sin superhéroes

Con unos escenarios que abarcan desde una batalla en Seattle hasta los paisajes nevados rusos, en *World of Conflict* no hay superhéroes que sean capaces de acabar con todo.

En la creación de ejércitos, el jugador debe decidir qué tipo de habilidades desea que tengan los soldados. Se trata de organizar un ejército polifacético con un comportamiento correcto en combate. Al tratarse de una guerra de grandes dimensiones, el jugador notará cómo la victoria es necesaria en sus batallas, pero también que son sólo un eslabón más de una guerra mundial.

El aspecto más criticado y a la vez el que más ha recibido mayores alabanzas es la brutalidad y el realismo con el que se retrata esta alternativa a la *guerra fría.* Con campos de batalla fielmente recreados, el modo para un jugador se ve complementado por un juego *on line* en el que pueden participar hasta 16 personas. Los conocedores de las armas empleadas en las distintas etapas de la historia disfrutarán al observar en detalle el tanque ruso T-80 o el avión antitanques americano A10.

Sin embargo, el hecho de que exista una opción de bomba atómica que hará perdurar sus efectos durante décadas ha generado cierta polémica. Los creadores del juego se defienden argumentando que se trata de un conflicto imaginario que plantea parámetros históricos que nunca tuvieron lugar y que se centra en una situación extrema e interesante.

LO QUE PUDO HABER SIDO

Los juegos de estrategia son especialistas en plantear situaciones con apariencia histórica para narrar hechos que nunca sucedieron. Hay varias formas de plantear este tipo de argumentos imaginarios. Al contrario que en *World of Conflict,* las entregas de juegos como *Age of Empires, Civilization, Imperium* o *Sombras de guerra* –el título aún en desarrollo que recrea la guerra civil española– parten de un acontecimiento o hecho real. En esos casos, es el jugador el que, dependiendo de su juego, puede modificar parte de la historia.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Massive Entertainment** ● PLATAFORMA: **PC** ● GÉNERO: **Estrategia** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 16** ● FECHA DE LANZAMIENTO: **21 de septiembre** ● WEB: ***www.worldinconflict.com***

LA ZONA CRíTICA



VIDEO-JUEGOS
LARA FISHER

Vacaciones con trabas

'Runaway 2' supone el regreso de un tipo de aventura en la que la historia es lo más importante

Runaway 2, el sueño de la tortuga es un buen título por tres motivos: es una producción española, lo que siempre se agradece en el mercado de los videojuegos; es una aventura gráfica, un tipo de juego que no abunda; y está hecho con calidad. Han pasado seis años desde que la primera entrega viese la luz, y Brian, el protagonista, vuelve a meterse en problemas. En tono humorístico, esta vez Brian tendrá que hacer todo lo posible para salvar a su amada. Se trata de una aventura que no tendrá fin hasta que se lance la última entrega de esta trilogía, lo que ha llevado a algunos de sus seguidores a quejarse del final inconcluso. Aún así, el título ofrece multitud de retos y aventuras en un ambiente gráfico colorista. Un doblaje excepcional y una forma de juego clásica y sencilla completan la oferta de este *Runaway 2* para PC. El hecho de que incluya la primera parte del juego y su precio ajustado lo convierten en compra obligada para los amantes de las aventuras gráficas y en una buena forma de que los más inexpertos se acerquen a este género.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum (PS2). **2** 'Bioshock' (X360). **3** 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PS2). **4** 'Two Worlds' (X360). **5** 'Pokemon Diamante' (Nintendo DS). **6** 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum (PSP). **7** 'Guild Wars Eye of the North' (PC). **8** 'Blue Dragon' (X360). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'Pokemon Perla' (Nintendo DS).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es

el foro de www.20minutos.es

ATAQUE AL PENTÁGONO

«Eso pasa por utilizar el Windows Vista»

Un ataque de militares chinos logró bloquear la red informática del Pentágono. Se trata del mayor ataque sufrido por sus infraestructuras informáticas. El ministro de Defensa y su equipo se quedaron sin sistemas por culpa de la intrusión de un militar del país asiático. Alemania ha denunciado ataques similares; China lo niega.

Que tiemble el mundo, que China se está despertando... Una nueva hegemonía se avecina. Si no, tiempo al tiempo. ***Madrileño.***

No ha sido China, es Estados Unidos intentando crearse un nuevo enemigo. ***Sarcocío.***

Eso les pasa por utilizar el Windows Vista. ***javi.***

Lo que faltaba. No me gusta nada América, pero China, menos. ¿No sería posible que Europa recuperara la hegemonía? O al menos Rusia, que son europeos. ***Antichino y antiamericano.***

Un día de éstos saldrán todos de sus restaurantes y sus todos a cien y... ¡estáis invadidos! Sin armas ni nada, pero a ver, con todos los que son ¡quién les dice que no! ***haze.***

INTERNET A 50 MEGAS

Telefónica ofrecerá 50 megas en los hogares con nuevas redes de fibra óptica. La operadora invertirá 8.000 millones de euros en todo el mundo para extender su Red, que estaría dispuesta a abrir a operadores alternativos. Ono ya ofrece a sus clientes residenciales esas velocidades.

Somos aún más tercermundistas en esto de lo que parece. En Japón, 100 megas de conexión es el mínimo. ***ElydelCable.***

Que digan el precio y veréis qué pronto se nos quitan las ganas. ***Kaskarro.***

Esto es lo peor, porque el resto del mundo tiene conexionazas y nosotros no... Tendría que intervenir el Gobierno para promover Internet, porque hoy en día lo es todo. ***Lecherooooo.***

Sí, sí... fibra óptica... Fibra óptica en la central de ellos. De ahí para afuera, cable coaxial. Así que de fibra nada de nada. A no ser que pinches tu cable de fibra en un router en la central de Telefónica. ***yop.***

Da igual lo que ofrezca. No son reales... ***haze.***

CAJA DE HERRAMIENTAS

ORGANIZA TUS **CONTACTOS**

UNA AGENDA PERFECTA

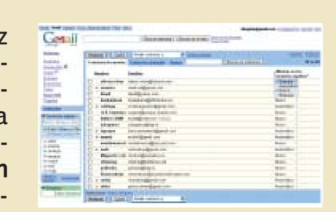
Con el uso diario, los contactos en programas de mensajería instantánea, como Messenger de Microsoft, Gtalk de Google o Internet Messenger de Yahoo!, han ido en aumento y muchos tienen ya una lista interminable. Por suerte, existen diferentes opciones para ordenar estos contactos en grupos, de forma que sea mucho más fácil localizarlos.

WINDOWS LIVE MESSENGER. En la barra de **Menú** tenemos que hacer clic sobre la opción **Herramientas.** Una vez allí, hay que dirigirse a la opción **Administrar grupos,** donde se desplegará un nuevo menú con las opciones **Agregar un grupo, Eliminar un grupo** o **Cambiar el nombre de un grupo.**



Podemos crear tantos grupos como queramos y darles el nombre que más nos convenga, como *Familia, Amigos del bar* o *Compañeros de la oficina.* Después, sólo habrá que arrastrar uno a uno los contactos que queramos desde la pestaña de **Todos los contactos** a la pestaña del grupo al que corresponda.

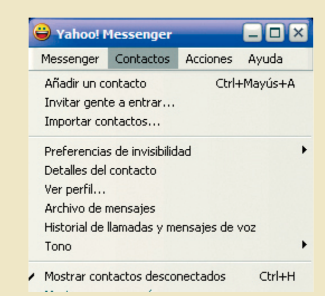
GOOGLE TALK. Administrar los contactos en Gtalk requiere que vayamos a nuestra cuenta de Gmail. Una vez allí hay que buscar en la columna de menú de la izquierda de la opción **Contactos.** A la derecha de cada uno aparece la pregunta **¿Mostrar en los contactos rápidos?** Desde ahí podremos seleccionar las opciones **Siempre, Nunca, Automático** y **Bloquear.**



YAHOO INTERNET MESSENGER. En la barra de menú busca la opción **Contactos.** Desde allí podrás acceder a la funcionalidad **Organizar lista de Messenger,** que permite mover, copiar, crear, eliminar y cambiar los nombres de los grupos.

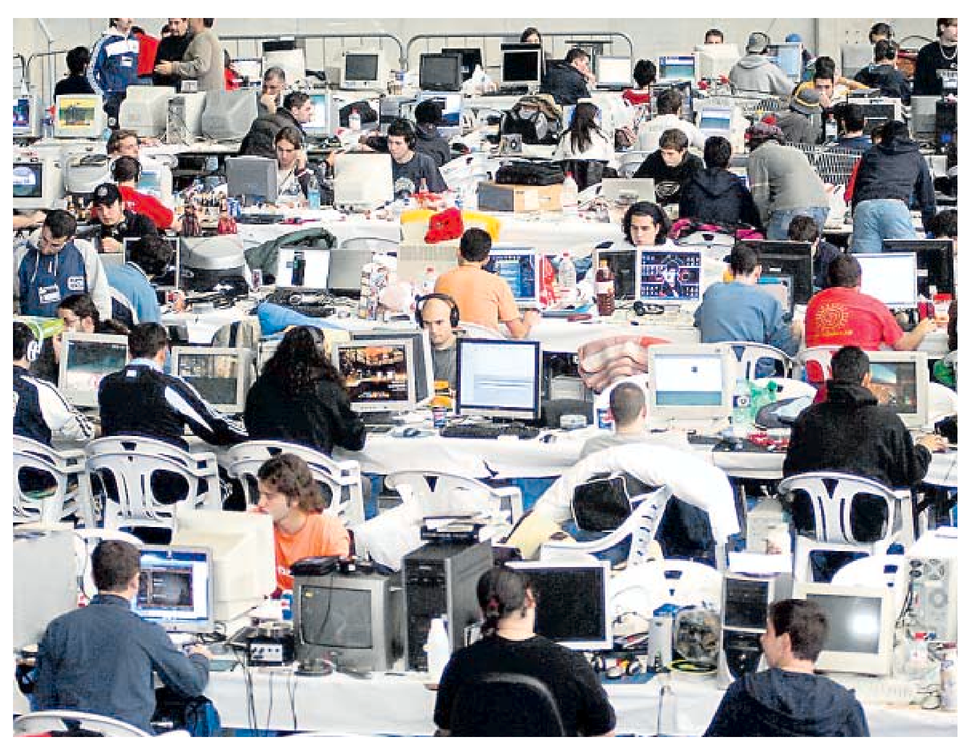
Realizar cualquiera de estas acciones sólo requiere que arrastremos los contactos de un grupo a otro, o bien que utilicemos la ventana **Copiar contactos.**

Desde este Messenger contamos también con la posibilidad de invitar a todos los contactos de un mismo grupo a una conferencia o de enviar el mismo mensaje instantáneo a todos los contactos del grupo realizando una sola acción.





INTERNET



La popularización del acceso a la Red ha hecho que algunas personas no puedan vivir sin conectarse. ARCHIVO

LA CONEXIÓN A INTERNET, UNA **adicción** EN POTENCIA

Las posibilidades de la Red son tantas que es muy fácil engancharse y desperdiciar demasiadas horas cada día

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Siempre han existido adicciones psicológicas (al juego, al sexo, al trabajo, a las compras...). A principios de los ochenta se escribió mucho sobre la adicción a la televisión. Paralelamente, hoy se estudia la adicción al móvil y a los videojuegos. Pero con la popularización de la informática nos enfrentamos a una modalidad adictiva más peligrosa: Internet.

CUIDADO CON...

Las páginas web → Lo más común. Buscamos páginas de nuestro interés y su alto número hace imposible verlas todas. Cuanto más navegamos, más webs descubrimos que exigen nuestra atención. En ellas conseguimos apoyo social o satisfacción sexual, creamos personalidades ficticias o sacamos a la luz aspectos ocultos o reprimidos de nuestro carácter y tenemos sensaciones falsas de poder.

LA SOLUCIÓN, EN LA PROPIA RED

Ya existen algunos centros médicos especializados en el tratamiento de las adicciones psicológicas. En Internet se pueden encontrar programas para su solución, que aconsejan cambiar la rutina y los horarios de conexión a Internet, emplear interruptores externos que obliguen a dejar la conexión, fijar metas para reducir el tiempo, hacer un inventario de las cosas que se han dejado de hacer debido a la patología, entrar en un grupo de apoyo o hacer terapia familiar y modificar nuestro estilo de vida.

El correo electrónico → Mucha gente es adicta sin ser consciente de ello. Ha dejado de ser una herramienta de comunicación para convertirse en un instrumento para manejar nuestras agendas y contactos. Además, nos sentimos bien si recibimos correos: creemos que la gente nos quiere si nos escribe.

El 'blog' → Comprobamos demasiadas veces cuánta gente ha entrado en nuestra página, analizamos todo lo que nos sucede, lo que vemos o leemos por si es material aprovechable para un *post,* apreciamos más a nuestros lectores que a nuestros amigos y envidiamos a los que tienen más lectores, comentarios o escriben mejor que nosotros.

El chat → Adaptamos nuestros horarios a los de nuestros interlocutores, nos enredamos en conversaciones banales mientras nos engañamos pensando que estamos teniendo una vida social plena y, cuando no chateamos, tenemos la sensación de que nos estamos perdiendo algo. Además, el carácter temático de la mayoría de los chats (fútbol, sexo, etc.) contribuye a alienarnos más y a distanciarnos de otras realidades.









Lo último en pantallas

Más de 1.200 firmas, de un total de 32 países, presentan estos días en la Feria de las Telecomunicaciones y la Electrónica de Berlín (Alemania) sus últimos avances en tecnología del entretenimiento, la información y la comunicación. FOTO: WOLFGANG KUMM / EFE

CACHARRERÍA



PANASONIC SDR-S10. Una videocámara digital resistente a salpicaduras y a golpes gracias a un novedoso chasis interior. La SDR-S10 incorpora una pantalla LCD de 2,7 pulgadas y un micrófono estéreo con una función de reducción del ruido del viento. De pequeñas dimensiones (menos de doce cm de largo por algo más de seis de alto y unos tres de ancho), lee tarjetas de memoria SD/SDHC al instante, lo que ha permitido a Panasonic desarrollar una función de inicio más rápido.



HERCULES ADSL 2/2 + MODEM ROUTER. Es un dispositivo que ofrece la posibilidad de crear una red Wi-Fi doble: una privada y segura, y otra pública. La primera es accesible sólo para usuarios autorizados con clave de seguridad (WEP, WPA, WPA2). La red pública se activa o desactiva con un solo clic y permite controlar, por ejemplo, el tiempo que los menores están conectados a la Red. 79,99 euros (disponible en octubre).



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 12 DE SEPTIEMBRE DE 2007



DOS CLICS

Dos cejas en una

No es una broma, existe una página (en inglés) dedicada a los cejijuntos del mundo: personajes reales, dibujos de *manga*... *http://monobrow.com*



«¿Cuánto falta...?»

La página por excelencia de las fechas. Aquí encontrarás cualquier resultado sobre segundos, horas y días del mundo. *www.timeanddate.com*



VIDEOJUEGOS

LOS mundos 'on line' CRECEN

'World of Warcraft' **evoluciona para hacer frente** a una durísima competencia

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Blizzard, la compañía de videojuegos *on line* más popular en todo el mundo, aprovechó la celebración en agosto de la Blizzcon (la convención que organiza anualmente en EE UU) para presentar las armas con las que intentará mantener su posición como empresa líder del sector.

Una de las grandes bazas de la compañía es *Starcraft II*, la segunda parte de uno de los juegos de estrategia más aclamados. De temática espacial, en *Starcraft* es tan importante elaborar una buena táctica de combate como conseguir materias primas y desarrollar infraestructuras.

Huevos de oro

Pero las mayores apuestas de Blizzard están dirigidas a *World of Warcraft*, su gallina de los huevos de oro, un título que cuenta ya con más de 9 millones de suscriptores. Este universo *on line* se verá mejorado en los próximos meses con ampliaciones gratuitas y la nueva expansión *Wrath of the Lich King*.

Esta lluvia de novedades se debe al creciente número de juegos en red que, aunque exigen el pago de una cuota para jugar, cada vez tienen más adeptos.

Una nueva mazmorra y un chat de voz son algunas novedades de *Warcraft*.



En la Blizzcon 2007 hubo conferencias, torneos de cartas, concursos de disfraces... Debajo, captura del *Starcraft II*. D. G. A.

TODOS QUIEREN JUGAR EN RED

'STAR WARS GALAXIES'. Un fenómeno como *La guerra de las galaxias* unido a algo tan adictivo como los juegos en red sólo podía dar lugar a *Star Wars Galaxies*. El videojuego fue un éxito que ya ha contado con varias revisiones para deleite de los aspirantes a Jedi. ☛ **PC. 29,95 € + cuota.**



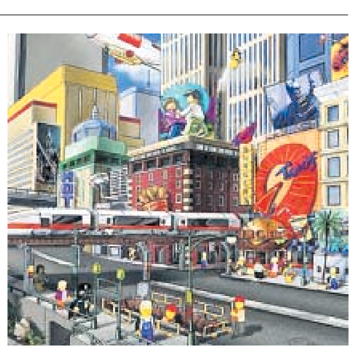
'CITY OF HEROES'. El universo superheroico también tiene multijugador *on line*. Aquí no está Superman ni Lobezno, sino que el jugador crea un personaje a su gusto: mallas de colores, tipos con superfuerza, mujeres voladoras... Se puede optar por ser un héroe o un villano. ☛ **PC. 9,95 € + cuota.**

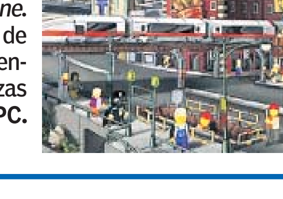


'EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ON LINE'. Montaraces, elfos, orcos, artefactos de misteriosos poderes, minas insondables... El universo salido de la cabeza de Tolkien, en gran medida inspirador del conocido mundo de *World of Warcraft*, también puede jugarse *on line*. ☛ **PC. 26,95 € + cuota.**



'LEGO UNIVERSE'. Los muñequitos de Lego, que tanto éxito han alcanzado en los videojuegos gracias a sus versiones de *Star Wars*, también tendrán su título de rol *on line*. Los pequeños juguetes de plástico se moverán en entornos creados con piezas de construcción. ☛ **PC. Próximo lanzamiento.**





ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

BUSCADORES

«¿Y si busco '*Booomba*', de King África...?»

La Unión Europea pedirá al sector tecnológico que investigue cómo suprimir de las listas de resultados páginas que proporcionen información útil para terroristas.

Yo quiero proponer que quiten de Internet todas las informaciones que contengan la palabra «flor», porque hay muchos millones de personas con alergias. También quiero que quiten toda información referida a la grasa, ya que la obesidad es un gran problema en el siglo XXI. Y sobre la palabra «suegra», ya hablaremos... Ahora no tengo mucho tiempo por lo extenso de esta última. ***Uno más.***

El que quiera una información en la Red la puede conseguir por P2P, no todo es Google. ***Chimo Bayo Bombas Bombas.***

No me acuerdo quién dijo «el que es capaz de ceder parte de su libertad por un poco de seguridad no merece ninguna de las dos cosas». ***Isri.***

¿Eso significa que no podremos ni buscar la canción *Booomba*, de King África? Para que veáis cómo está el patio. ***Twipsy.***

¿LINUX O WINDOWS?

«¿Qué sistema operativo usáis? Windows para los juegos y Linux para lo demás».

Yo, Windows, pero en el próximo formateo me voy a pensar lo de Ubuntu. ***Monipeni.***

Ubuntu 7.04 y Windows XP Vista no me los instalo ni loco. Dentro de poco sacarán Ubuntu 7.10 (previsto para finales de octubre), que traerá unas cuantas mejoras, sobre todo en el tema de entorno gráfico. Los que no hayáis probado Linux, animaos, sobre todo si os gusta cacharrear un poco con el ordenador. ***Atreides.***

Kubuntu y XP, todo depende del momento; si quiero trabajar sin que se ralentice el ordenador o favorezca el trabajo con consola, utilizo Linux; si voy a jugar, Windows XP. ***Iago.***

Windows es el sistema operativo más utilizado pero, como dijo uno por ahí, el Vista es un sistema de control de DRM disfrazado de sistema operativo. Para producir, Mac OS. Para *geeks* y tecnófobos recalcitrantes, Linux, y para cabrearse, Windows. Por cierto, Mac OS (para el que aún no lo sepa, está certificado como UNIX 03) admite Linux y prácticamente cualquier sabor X86 (por medio de Parallels, por ejemplo). Nadie puede competir con esto. Aparte de que Microsoft lo hace cada vez *mejor*. ***Krollian.***

¿TIENES ALGO QUE DECIR SOBRE **TECNOLOGÍA?**

Entra en los **foros** de www.20minutos.es y cuéntanoslo: **http://foros.20minutos.es**

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

UN disco EN PERFECTO ESTADO

Evita carga de trabajo al ordenador con una sencilla **limpieza interna y externa**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

En cualquier equipo informático, el correcto funcionamiento del disco duro es imprescindible. Estos consejos te ayudarán a mantenerlo:

EL *SOFTWARE* DEL DISCO

Desinstala todas las aplicaciones que no necesites.

Elimina los ficheros temporales que se generan automáticamente.

Reinicia siempre que instales o desinstales un programa o juego.



Pasa a unidades de almacenamiento externo las fotos, vídeos y archivos de música.

Desfragmenta el disco duro periódicamente con la aplicación que incorpora el sistema operativo o con algún programa específico para ello.

Analiza la superficie del disco duro después de varias desfragmentaciones para detectar posibles sectores dañados. El sistema operativo incluye una aplicación diseñada para ello.

MANTENIMIENTO FÍSICO

Asegúrate de que el disco o discos se encuentran fijos, con los tornillos bien apretados para evitar vibraciones durante el funcionamiento.

Comprueba que los conectores de los cables de alimentación y datos se encuentran bien sujetos.

Limpia cada cierto tiempo el exterior del disco duro. Puedes hacerlo con un *spray* de aire para limpieza o también con un pincel de cerdas suaves.

Cerciórate de que la fuente de alimentación tiene potencia suficiente para el ordenador y todos los periféricos (impresora, escáner, etc.). Si todos ellos juntos sobrepasan el 90% de la potencia, se pueden dañar algunos componentes. De ser así conviene conectar algunos periféricos a otra fuente de alimentación.

Mide la temperatura de funcionamiento. Si fuera demasiado alta, sería necesario instalar un ventilador próximo a la caja de la CPU o uno específico para discos duros.

No muevas nunca la CPU cuando el ordenador esté encendido, aunque no estemos ejecutando ningún programa, el disco duro se encuentra siempre en movimiento.

Desconecta el ordenador durante las tormentas, pues los discos duros son muy sensibles a los cambios de tensión eléctrica y pueden dañarse.

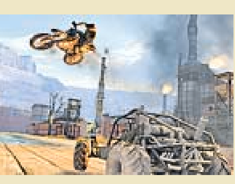


LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Luces, cámara, ¡acción!

'Stuntman: Ignition' nos invita a conocer la cara más trepidante y espectacular del mundo del cine: la de los especialistas

Se acabó eso de meterse en la piel de un superhéroe cachitas, de un militar loco armado hasta los dientes o de una chica de explosivas y poligonales curvas, en *Stuntman: Ignition,* para la consola Xbox 360, nos toca hacer de *currito*. Eso sí, en un trabajo algo especial, el de especialista de Hollywood. Ellos se juegan su pellejo en cada escena para que los actores y actrices mantengan intacto su precioso (o no tan precioso) rostro, y ésa es precisamente nuestra tarea en el juego: enfrentarnos a todo tipo de situaciones peligrosas obedeciendo las órdenes del director de turno. Con unos gráficos más que decentes, *Stuntman* pone a prueba nuestra habilidad en persecuciones de coches, pruebas acrobáticas sobre una moto y otros retos en los que manejamos gran variedad de vehículos. El sencillísimo control ayuda a engancharse rápidamente al juego, aunque la dificultad, excesiva en muchos casos, y la mecánica, a veces repetitiva, pueden desanimar a los jugadores menos persistentes y hacerles abandonar demasiado pronto. Para compensar, el juego incluye simpáticas referencias a películas famosas (como *Batman* o algunas de James Bond) que ponen la guinda a un título de notable.



LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum** (PS2). **2** **'Los Sims 2 Bon Voyage'** (PC). **3** **'Pro Evolution Soccer 6' platinum** (PS2). **4** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum** (PSP). **5** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **6** **'Pokemon Diamante'** (Nintendo DS). **7** **'Bioshock' caja metalica** (X360). **8** **'New Super Mario Bros'** (Nintendo DS). **9** **'Pokemon Perla'** (Nintendo DS). **10** **'Medieval: Total War Kingdoms'** (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

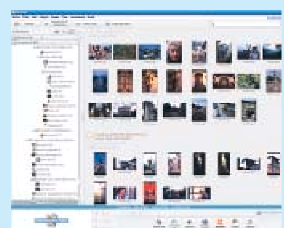
CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

IMÁGENES DIGITALES MEJORADAS

RETOQUE DE FOTOS

Con la popularización de las cámaras digitales hacemos cientos de instantáneas. Pero cuando las vemos en el PC nos damos cuenta de que no siempre salen perfectas. Con el programa Picasa podemos hacer todo tipo de retoques para mejorarlas.



SOBRE EL PROGRAMA. Dentro de la gran variedad de las aplicaciones que ofrece Google a los usuarios, el programa Picasa (*http://picasa.google.com*) permite realizar todo tipo de tareas centradas en las imágenes digitales. Sirve tanto para ordenarlas como para retocarlas o corregir cualquier defecto. Para empezar a trabajar sobre ellas basta con hacer doble clic sobre cualquiera de las fotos.

UN BUEN ENCUADRE. Buscar un equilibrio adecuado en el encuadre consigue mejorar mucho algunas imágenes. Para ello podemos enderezar, mover, girar o agrandar la fotografía hasta conseguir al ángulo más correcto. En Picasa, desde **Ver y Editar** podemos acceder a un amplio abanico de opciones.

CUESTIÓN DE COLORES. Desde aquí también podemos modificar todos los colores de la imagen. Desde variar simplemente el brillo o el contraste hasta combinar colores saturados o probar con los clásicos sepia o blanco y negro para darle a las fotos otro aire.



OJOS ROJOS. Un problema común a la hora de utilizar el flash es el defecto de ojos rojos. Aunque muchas cámaras digitales consiguen evitarlo, lo cierto es que a veces seguimos encontrándonos con el problema una vez tomada la instantánea. Arreglarlo es sencillo. Sólo tenemos que seleccionar la imagen, pulsar sobre **editar** y después sobre **ojos rojos**. Finalmente, habrá que seleccionar con el ratón los ojos que queremos corregir y pulsar sobre **aceptar**.



PERFECCIÓN Y EFECTOS. Un interesante añadido que ofrece el programa Picasa son las opciones para conseguir perfeccionar la imagen. Se trata de algunas posibilidades predeterminadas que, combinando la edición de colores y la luz, consiguen efectos que mejoran muy notablemente la imagen. Además, en la pestaña de **efectos** podemos encontrar también un buen número de interesantes opciones preestablecidas que modifican las imágenes con variantes muy llamativas.

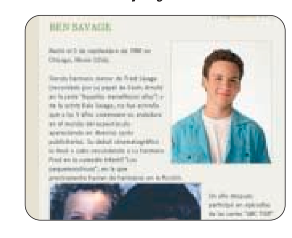




DOS CLICS

Qué fue de ellos

¿Te acuerdas de los actores de *Barrio Sésamo,* de los *G.I. Joes,* el protagonista de *Willow...?* ¿Dónde estarán ahora? ***www.lacoctelera.com/quefuede***



Juguetes absurdos

Figuritas de acción de Moisés o Sigmund Freud, un Spiderman futbolista o el *walkie talkie* de La Masa. Qué juguetes más raros... ***www.biboz.net/juguetes***



VIDEOJUEGOS

EL FIN DE UNA trilogía GALÁCTICA

'Halo 3' trae la paz entre humanos y alienígenas, y aporta nuevos personajes

B. SALVATIERRA
20 MINUTOS

La llegada de *Halo 3* supone el final de una exitosa saga de acción, que comenzó cuando se lanzó para Xbox el que se convertiría en el juego estandarte de la primera consola de Microsoft. *Halo 3,* que verá la luz el día 25, aspira a ser lo mismo para Xbox 360, contando con las posibilidades y la potencia de una máquina de nueva generación.

En esta entrega, el protagonista –el Jefe Maestro– pondrá fin a la guerra intergaláctica entre los humanos y la raza alienígena Covenant, con un argumento sencillo, que ha dado lugar a libros y cómics. Se ha llegado a hablar incluso de una película, producida por Peter Jackson y dirigida por Guillermo del Toro, cuyo proyecto sigue en pie, pero que se demorará más de lo previsto inicialmente.

Multijugador cooperativo

Halo 3 cuenta con un modo multijugador clásico para jugar a pantalla partida, aunque lo más llamativo para sus fans es un modo cooperativo en el que cuatro personas pueden jugar a través de Xbox Live de forma simultánea. El primer jugador controlará al Jefe Maestro; el segundo, al Inquisidor (otro viejo conocido de los aficionados a la saga); y los otros dos, a dos nuevos personajes.

Además de la forma de juego, destaca también la posibilidad de grabar una especie de película durante el combate. Se trata de un vídeo que puede editarse después y que dará a todos los aficionados al Machinima *(www.machinima.com),* un festival de cine alternativo que construye miniseries y películas con escenas de videojuegos. La saga *Halo* ya tiene su propia serie no oficial, llamada *Red vs. Blue.* Con el editor incluido en esta tercera entrega, sus realizadores y guionistas lo tendrán mucho más fácil.

¿QUIÉN ES EL JEFE MAESTRO?



Un curioso soldado. **Con un estilo similar al de Robocop, el Jefe Maestro es un soldado alterado genéticamente que se ha convertido en la última esperanza para salvar a la Tierra de una invasión mortífera. Como buen héroe, es más fuerte, más inteligente y tiene más reflejos que cualquier humano.**



Warthog es el nombre del vehículo que el Jefe Maestro utiliza en situaciones complicadas.

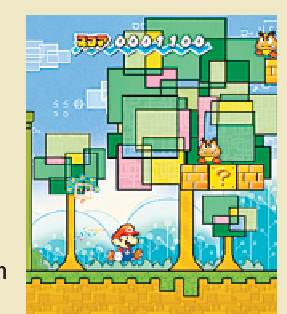
FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Bungie Software** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.halo3.com***

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Metido en su papel

Así está Mario en su primera aventura para la Wii: convertido en una figurilla plana capaz de doblarse cual folio

El bigotudo fontanero de Nintendo ha estrenado *Super Paper Mario,* su primera aventura en Wii antes del esperado *Super Mario Galaxy.* En esta ocasión, a Mario le toca... ¡rescatar a la princesa! (la princesa Peach, que nadie piense nada raro). De primeras no parece muy original, pero la cosa mejora cuando descubrimos que el secuestrador no es Bowser, el malo *maloso* de turno. Es más, él es uno de los aliados de Mario en su periplo. También controlamos a Luigi, hermano del protagonista, y a la ya citada princesita, una vez liberada. Tenemos que combinar sus habilidades para avanzar en un mundo hecho de papel. Aquí es donde empieza lo bueno, en el desarrollo de un título que combina plataformas clásicas con toques de rol (herencia directa de los anteriores *Paper Mario)* y situaciones que sólo son posibles en un universo en el que todo –héroes, villanos y decorados– es plano. El juego con las dos dimensiones y la posibilidad de saltar de una a otra es la base de una aventura que cuenta además con un desternillante sentido del humor. *Super Paper Mario* iba a lanzarse inicialmente para la difunta consola GameCube y, aunque se ha retocado algo el control, se nota que no es un juego pensado para la Wii. Aunque quizá el peor defecto del juego es su baja dificultad, algo que no molestará a *nintenderos* ni a jugones *pruebalotodo.*



LOS MÁS VENDIDOS*. 1 **'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' Platinum** (PS2). 2 **'Pro Evolution Soccer 6' Platinum** (PS2). 3 **'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' Platinum** (PSP). 4 **'Super Paper Mario'** (Nintendo Wii). 5 **'Los Sims 2 Bon Voyage'** (PC). 6 **'Naruto: Ultimate Ninja Heroes'** (PSP). 7 **'Commandos Strike Force'** (PS2). 8 **'Pokemon Diamante'** (Nintendo DS). 9 **'Más Brain Training'** (Nintendo DS). 10 **'Bioshock'** (X360).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

ANTIVIRUS

«Yo cobro como un troyano y mi jefe es un gusano»

Madrid es la capital europea con más ordenadores controlados por un virus.

Es lógico, porque por un lado somos de los primeros países en piratería; y por otro, unos analfabetos tecnológicos. Un campo abonado para virus y demás. ***Pérez.***

Pues la razón es sencilla. En Madrid se acumulan, y con mucha diferencia, más ordenadores que en ningún otro sitio del país. ***Ayuns.***

Normal, mi jefe es un gusano y yo cobro menos que un troyano. ***Juan.***

MICROSOFT

La justicia europea confirma la multa de 497 millones contra Microsoft. Bruselas condenó a la empresa informática en 2004 por abusar de su monopolio.

Eso se lo gasta el Gates en aperitivos cada día. A lo que hay que obligarle es a que su sistema operativo no vaya preinstalado en la mayoría de los ordenadores, que cada usuario tenga la opción de poner el que le parezca bien. ***Simclair.***

El monopolio llegará a su fin sólo cuando la gente formatee su PC para quitar Windows y se pongan otros programas que no sean de Microsoft. Creo que poco a poco está pasando. ***José.***

Linux está muy bien, es *software* libre y tal, pero es bastante más difícil de manejar que Windows para el usuario normal y corriente. Linux, para el ambiente informático y de gente experta es mejor que Windows, al contrario que para el usuario normal, es decir, la gran mayoría. ***Txarlie.***

Microsoft se merece esto y más por sus malas artes. Como digo siempre: ¡Microsoft, no, gracias! Por cierto, escribo desde Mac OS-X. ***Nacho.***

Hay que meter mano a todos los monopolios y hundir a Microsoft e Intel. Sólo deben quedar el *software* y el *hardware* libres. ***Julián.***

No creo que hayan hecho bien. Yo hace ya un par de años que quité Windows de mi ordenador porque existe una alternativa real a ese sistema operativo con Ubuntu. El que no quiera productos de Microsoft lo tiene muy fácil: que no los utilice. ***Lliones.***

Desde que Microsoft sacó el Vista, mucha gente ha preferido pasar a otros sistemas operativos. Llevo más de un año con Ubuntu y el XP lo utilizo cuando no me queda otra opción. ***Yo.***



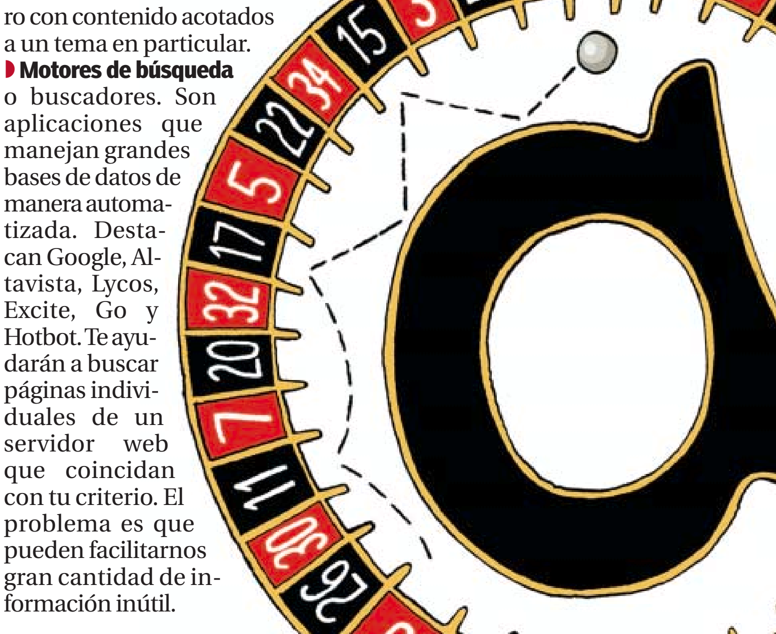
Entra en los **foros** de **www.20minutos.es** y cuéntanoslo: **http://foros.20minutos.es**

INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

GANA LA PARTIDA A la web

«Todo está en los libros», se solía decir. Hoy **todo está en la Red**. ¿Sabes encontrarlo?



ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Muchas veces perdemos gran cantidad de tiempo por no conocer las estrategias precisas de búsqueda o los lugares donde es más fácil que esté lo que nos interesa. Hallar rápidamente lo que buscamos no es cuestión de suerte, sino de habilidad.

DÓNDE BUSCAR

Dominios. Añade directamente a la palabra que busques la extensión .com, .org, .net, o .es y escríbela en el navegador. Si nos interesa un tema de información sobre salud, por ejemplo, es probable que en salud.com hallemos lo que buscamos o *links* que nos conduzcan allí. **Directorios.** Son aplicaciones que revisan nuevas páginas y las clasifican. Son los más populares y muy útiles para búsquedas con criterios amplios. Entre los más importantes están Yahoo, Dmox, Looksmart, Infospace y Yupi. Sus resultados son servidores de web sobre el tema que nos interesa.

Portales temáticos. Organizan la información de manera similar a los directorios, pero con contenido acotados a un tema en particular.

Motores de búsqueda o buscadores. Son aplicaciones que manejan grandes bases de datos de manera automatizada. Destacan Google, Altavista, Lycos, Excite, Go y Hotbot. Te ayudarán a buscar páginas individuales de un servidor web que coincidan con tu criterio. El problema es que pueden facilitarnos gran cantidad de información inútil.

CÓMO BUSCAR

Usa diferentes palabras y procura que sean específicas. Las palabras comunes, como artículos o preposiciones, no contribuyen a la búsqueda.

Omite signos de puntuación.

Delimita la búsqueda por idiomas.

Emplea comillas para que la búsqueda se realice en el orden que quieres.

Usa el signo '–' (menos) para eliminar una palabra de la búsqueda.

Prueba con sinónimos.

Traduce la palabra que buscas (mediante un traductor automático como BabelFish) y búscala en otro idioma.

Consulta las herramientas específicas de cada buscador.

Emplea distintos buscadores para un mejor resultado.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el iPhone



Manual para compradores impacientes y fans de la manzana

Apple y la operadora británica O2 anunciaron ayer que venderán el iPhone en el Reino Unido desde el 9 de noviembre, pero todo parece apuntar que en España tardará aún unos meses en llegar. Y, como en otros países, se venderá bloqueado para que sólo pueda usarse con una operadora. ¿Significa que tienes que esperar para hacerte con uno y utilizarlo en España? No necesariamente.

Actualmente el móvil es sólo para clientes de AT&T en EE UU, y pasará lo mismo en Reino Unido con O2. Pero los clientes de otras operadoras y residentes en otros países se las han ingeniado para liberar el teléfono y usarlo en todo el mundo. Sólo hay que conseguir que alguien te traiga uno. El Reino Unido pilla más cerca, pero te saldrá más barato al otro lado del charco, 287 euros frente a los 390 de O2. Luego tendrás que ponerte manos a la obra, o buscar a un buen informático que lo haga por ti, ya que el proceso de desbloqueo no es fácil. En la Red están los manuales y el *software* necesario.

El camino fácil lo ofrece la empresa canadiense PureMobile, que vende por Internet iPhones ya modificados, a unos 600 dólares. De momento, Apple no se ha posicionado frente a este 'movimiento de liberación', pero no descartes que actualizaciones futuras del *software* del iPhone te obliguen a desbloquearlo de nuevo o pierdas alguna funcionalidad. Ser el primero tiene un precio.

PABLO FERNÁNDEZ



DOS CLICS

En la tienda de Apu

¿Cómo sería el Badulaque (supermercado) de Los Simpson en la realidad? Lo podrás averiguar visitando esta fotogalería.
ww.flickr.com/photos/rdr07



Espía del mundo

¿Qué estarán haciendo ahora mismo en Las Vegas, Nueva York, Moscú, Londres...? Mira aquí las *webcams* de ciudades.
www.earthcam.com



VIDEOJUEGOS



Nariko, la protagonista de la aventura, se ve constantemente enzarzada en multitudinarias batallas repletas de luz y movimiento.

UN mito DE NUEVA GENERACIÓN

Llega 'Heavenly Sword', el primer **gran título para PlayStation 3,** una historia épica y espectacular

D. GONZÁLEZ APARICIO
20 MINUTOS

Una de las mayores críticas que ha recibido la PlayStation 3 desde su lanzamiento, aparte de su elevado precio, es la escasez de títulos importantes, de esos capaces de vender consolas por su calidad.

Ahora llega *Heavenly Sword*, avalado por la crítica y dispuesto a convertirse en el primer *must have* (juego que debes tener) de la consola de nueva generación de Sony.

La aventura mete al jugador en la piel de Nariko, una joven guerrera destinada a blandir la espada celestial, un arma que consume lentamente el alma de los mortales, pero que les otorga un poder que ella empleará para vengar a su pueblo.

El juego comienza, paradójicamente, por el final, en plena batalla contra hordas de enemigos. Es frenético, emocionante y espectacular desde el mismo inicio.

Después, Nariko comienza a recordar su historia y todo se calma, pero sólo brevemente, ya que la base del juego son los innumerables e impresionantes combates contra decenas de enemigos. Para amenizar, entre tanta batalla, se han incluido unas originales fases de puntería, en las que el jugador debe guiar los proyectiles moviendo el mando de la PS3.

Espectáculo y acción

Acción no falta, y espectáculo gráfico, aún menos. Todo, escenarios y personajes, tiene un acabado sobresaliente. El desarrollo, totalmente cinematográfico, y el excelente doblaje al castellano ayudan a que el jugador se meta de lleno en la historia.

Heavenly Sword es un juego bonito, espectacular y que no bebe de las rentas de una saga explotada hasta la saciedad, pero tiene dos defectos: la baja inteligencia artificial de los enemigos y la escasa duración del título, que puede hacer que muchos se lo piensen dos veces antes de desembolsar los casi 70 euros que cuesta.

¿IMITANDO A LA WII?

Uno de los puntos más llamativos de *Heavenly Sword* son las fases de puntería, en las que el jugador debe dirigir el movimiento de flechas o de los proyectiles de un cañón inclinando el mando Sixaxis de la PS3 hacia arriba, hacia abajo y hacia los lados. Este tipo de control sigue los pasos de las formas de juego que han hecho que la Wii de Nintendo arrase en todo el mundo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.heavenlysword.com***

OTROS LANZAMIENTOS

'STRANGLEHOLD'

EL CINE DE JOHN WOO EN VERSIÓN 'JUGABLE'

El famoso cineasta chino John Woo, director de películas como *Cara a cara* o *Misión: Imposible 2*, se estrena en el mundo de los videojuegos (de la mano de la compañía Midway) con un título de acción para PC, PlayStation 3 y Xbox 360. La trama narra la continuación de la película *Hard Boiled* (1992) y pone a Chow Yun-Fat como héroe protagonista que debe rescatar a su familia de la mafia. Destacan los escenarios, destructibles casi en su totalidad.

'FIFA 08'

EL CLÁSICO FUTBOLERO



La veterana saga de fútbol de EA, reina del género hasta la llegada de *Pro Evolution Soccer*, vuelve con una nueva entrega disponible para todas las plataformas actuales (versión móvil incluida). Tiene 620 equipos y unos 15.000 jugadores, aunque lo más destacable es un modo de juego, exclusivo para PS3 y Xbox 360, que permite controlar a un único jugador.

'SEGA RALLY'

AMOR A LAS CUATRO RUEDAS

Otro clásico, esta vez de conducción, que vuelve a la vida en PC y en las nuevas consolas (PlayStation 3, Xbox 360 y PSP). El jugador puede ponerse al volante de 30 coches diferentes, capaces de competir en todo tipo de terrenos. Control sencillo, gráficos más que decentes y un modo *on line* que permite jugar a seis personas a la vez y que alarga la vida del juego significativamente. Quizá el mejor exponente del género en la nueva generación.



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El regreso del erizo azul

Sonic vuelve a la DS con la segunda parte del excelente 'Sonic Rush' sin bajar el listón de calidad.

La mascota de Sega ya recibió alabanzas de crítica y público con el primer *Sonic Rush* para Nintendo DS. Ahora, el erizo estrena su continuación, *Sonic Rush Adventure*. El grueso del juego es prácticamente el mismo: muchas plataformas, escenarios a doble pantalla que se recorren a toda velocidad, gráficos y control casi idénticos a la



primera parte... Las novedades las encontramos en el toque aventurero que se le ha dado al juego, con un modo que nos reta a cumplir 100 misiones diferentes, conversaciones con otros personajes y momentos de conducción de vehículos acuáticos entre fase y fase. El modo Wi-Fi completa las virtudes de un digno heredero de la primera parte que aún conserva el sabor de las viejas aventuras de Sonic en la anciana MegaDrive.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Heavenly Sword' (PS3). **2** 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum (PS2). **3** 'Colin McRae Dirt' (PS3). **4** 'WWE SmackDown! *vs* Raw 2007' platinum (PSP). **5** 'My Sims' (Nintendo DS). **6** 'Pro Evolution Soccer 6' platinum (PS2). **7** 'Halo 3' (X360). **8** 'Halo 3' edición limitada (X360). **9** 'True Crime: New York City' (PS2). **10** 'Los Sims 2 Bon Voyage' (PC).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

TECNOLOGÍA

DE ACÁ PARA ALLÁ CON EL ORDENADOR a cuestas

Los equipos portátiles dejan a los usuarios más satisfechos que los de sobremesa, según asegura un estudio europeo

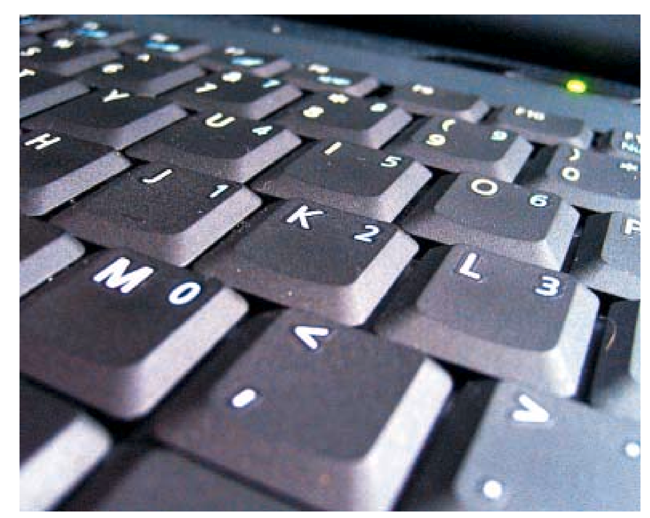
Los ordenadores portátiles son más fiables que los de sobremesa, según un estudio elaborado por organizaciones de consumidores entre 4.000 europeos.

Las marcas de portátil con menor número de averías son Sony y Apple, y entre los de sobremesa, los Jump y Apple, según el estudio realizado por las organizaciones de consumidores del Grupo Euroconsumers hecho público por la OCU.

En cuanto al grado de satisfacción, los usuarios de portátiles de las marcas Apple, Sony y Asus son los que se muestran más satisfechos, mientras que los que tienen un sobremesa de Apple, Fujitsu, Siemens, PCBox o Medion están encantados con sus equipos.

Las baterías

Sobre la duración de las baterías de los portátiles, el informe revela grandes diferencias entre marcas: desde las más de tres horas de media de un Apple a las menos de dos horas de un Packard Bell.



La mayoría de los equipos tienen Windows XP y sólo el 12% impresora láser.

El 28% de los ordenadores de sobremesa y el 23% de los portátiles no superan los 512 MB de memoria RAM, una cifra que la OCU considera básica para poder trabajar de forma fluida con los programas de oficina actuales, pero insuficiente para el usuario de juegos y multimedia.

La mayoría de los ordenadores tienen instalado el Windows XP. Sin embargo, un 14% de los equipos de sobremesa y un 17% de los portátiles no tienen lector de CD, y sólo un 12% de los encuestados disponen de impresora láser. Respecto al lugar elegido para comprar su ordenador, 7 de cada 10 usuarios acuden a tiendas especializadas en informática para adquirir un ordenador de sobremesa, y el 44% si se trata de un portátil.

LO QUE HAY QUE SABER PARA...

... crear un blog

No basta con cuidar los contenidos para garantizar el éxito



Te dispones a explotar tu vertiente exhibicionista en la Red, pero para hacerlo necesitas lectores. Los expertos de Performancing han elaborado una lista con 27 claves que, aunque no garantizan el éxito, te ayudarán a sacar la cabeza en esta selva de más de 100 millones de bitácoras. Cuidar tus contenidos y utilizar titulares con magnetismo no es lo único que hay que tener en cuenta.

Los buscadores son indispensables. Debes posicionar bien tu blog y observar qué palabras introdujo el internauta en Google para que el buscador las haya dirigido a tu web. Tienes que estar pendiente de los temas propios y ajenos que interesan a los internautas y escribir más sobre ellos.

Elabora textos de calidad, argumenta tus *posts* y, cuando el blog crezca, intenta que sean expertos quienes se encarguen del diseño y los aspectos más técnicos. De esa forma podrás centrarte en contar cosas interesantes, novedosas e imaginativas.

Intercambia enlaces con otros blogueros, invítales a escribir en tu sitio, mantén un ritmo constante de publicación y utiliza los anuncios de forma inteligente, ya que por muchos que pongas al principio no van a sacarte de pobre.

Organiza tu tiempo, separa la edición de la creación, remezcla contenidos antiguos, sé el primero en hablar de algo... son algunos consejos que pueden ser útiles. PABLO FERNÁNDEZ

EPU UNA COL

EL iPhone, DE MÓVIL A LADRILLO

La actualización del software podría dejar inútiles los liberados

Los compradores de un iPhone que han podido liberarlo del bloqueo al que Apple ha sometido a su móvil, para que sólo pueda ser usado con determinadas operadoras, se las prometían muy felices, pero la compañía informática ha advertido que quien haya efectuado esta modificación puede quedarse sin el teléfono.

Apple afirma que cuando el teléfono haga la próxima actualización automática de su sistema operativo –tiene previsto que sea a finales de esta semana–, lo más probable es que los iPhones liberados «se conviertan en inoperables de manera permanente».

Además, la compañía tecnológica ha recordado que un iPhone que deje de funcionar debido a la instalación de un programa de descodificación (como iUnlock y Anysim, que circulan libremente por Internet desde hace semanas) no está cubierto por la garantía.

CAJA DE HERRAMIENTAS

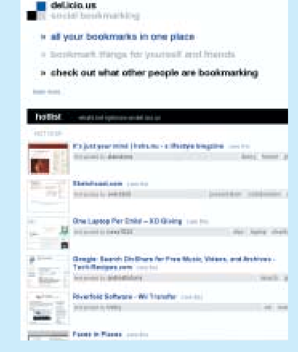
PABLO NIETO

TUS PÁGINAS WEB, **SIEMPRE A MANO**

ACCEDER A FAVORITOS

Los Favoritos nos ayudan a acceder rápidamente a cualquiera de las páginas web cuyas direcciones hemos almacenado. Si quieres acceder a ellos desde cualquier ordenador, sin importar el lugar en el que te encuentres, lo mejor es utilizar un servicio en línea.

En ocasiones utilizamos a lo largo del día diferentes ordenadores, y mantener organizados los mismos Favoritos en cada equipo puede suponer un incordio. Sin embargo, se puede hacer fácilmente desde Internet o con ayuda de unos sencillos programas.

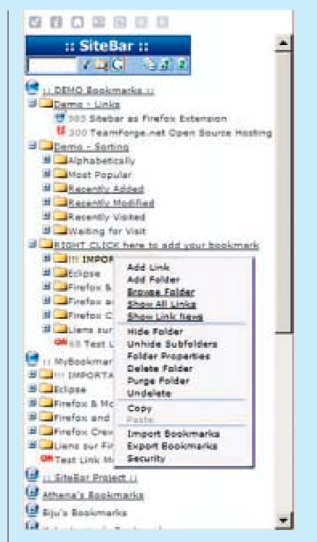


DEL.ICIO.US. Se conoce como *marcadores sociales*, y se trata de una herramienta que permite disponer en Internet de nuestros Favoritos, pero a su vez compartirlos con la comunidad en línea. De este modo, se establece una red social de Favoritos donde podemos encontrar otros usuarios con páginas web favoritas similares a las nuestras.

GOOGLE MARCADORES. Integra un sistema para Favoritos con diferentes posibilidades de gestión, aunque es excesivamente sencillo. Pero Google además ofrece la famosa Barra de Google, que se instala en los navegadores que utilicemos y permite administrar los Favoritos.

YAHOO FAVORITOS. Es un servicio muy similar al anterior. Permite almacenar nuestras páginas web más visitadas y gestionarlas desde diferentes equipos.





SITEBAR. Se trata de un servicio gratuito, aunque limitado a 500 direcciones. Con este programa se pueden almacenar Favoritos e incluso conectar a páginas web con seguridad SSL desde cualquier lugar.

FOXMARKS. Un pequeño programa desarrollado para el navegador Firefox que permite, por un lado, almacenar vínculos para después cargarlos en diferentes navegadores y, por otro, disponer de estos Favoritos de forma *on line* para utilizarlos en cualquier lugar, máquina y momento.



DOS CLICS

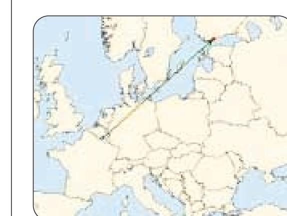
Estatuas originales

Estatuas con truco, que se suben por las paredes, enterradas en el suelo... Aquí encontrarás esculturas raras de todo el mundo. *www.haha.nu/central*



Dinero muy viajero

Desde la llegada del euro, los billetes viajan por toda Europa. ¿Sabes dónde estará el mes que viene ese que tienes en tu bolsillo? *www.eurobilltracker.com*



VIDEOJUEGOS

CREACIONES QUE **dejaron huella**

Una lista de **grandes títulos** que se convirtieron en todo un referente para los que vinieron después

En la historia de los videojuegos, muchos títulos han alcanzado un puesto privilegiado, ya que plantearon nuevas formas de entretenimiento y se convirtieron en fuente de inspiración (cuando no de imitación) de decenas de juegos posteriores. Algunos de ellos crearon nuevas fórmulas, pero muchos otros se apuntaron a un género ya existente, lo perfeccionaron y lo popularizaron.

En ***20 minutos*** hemos escogido algunos de esos títulos que se han convertido en paradigma de su género, en un ejemplo a seguir. Fuera de la lista se han quedado grandes como *Metroid*, que inauguró las aventuras de exploración (de desarrollo no lineal); *Super Mario 64*, todo un referente en el mundo de las 3D, o *Super Mario Kart* y sus extravagantes carreras. La lista podría ser muchísimo más amplia. Visita ***20minutos.es*** y contribuye a aumentarla con tus sugerencias. DANIEL GONZÁLEZ

ELLOS ENCONTRARON SU PUESTO EN EL OLIMPO

'SPACE INVADERS' (1978)

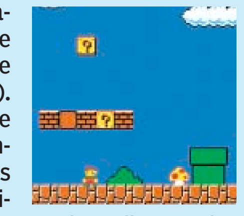
LA NOSTALGIA DE MATAR MARCIANITOS



Tal vez no ha sido la inspiración principal de los juegos de naves que le siguieron, pero indiscutiblemente fue la máquina recreativa que marcó a toda una generación y el matamarcianos más recordado de la historia. Sólo una nave que se movía de izquierda a derecha y filas de marcianos que disparaban desde arriba. Simple pero efectivo.

'SUPER MARIO BROS' (1985)

SALTOS, SALTOS Y MÁS SALTOS



La primera aventura de plataformas de *scroll* lateral (de esas en las que la pantalla se va moviendo hacia un lado). Pero *Super Mario Bros* fue mucho más que eso: se convirtió en uno de los mejores videojuegos, popularizó la figura de Mario e inició una saga sobresaliente. Además, sigue siendo el juego más vendido de la historia (más de 40 millones de copias).

'TETRIS' (1985)

¿SUEÑAS CON FICHAS QUE CAEN?

Así de adictivo y obsesivo puede llegar a ser este rompecabezas, creado por el ruso Alexey Pazhitnov en 1985. El *Tetris* no inventó los puzles, pero sí marcó unas reglas que han sido mil veces repetidas desde entonces: piezas que caen, agrupación de las mismas en líneas, por formas, colores, etc.



'GRAND THEFT AUTO' (1996)

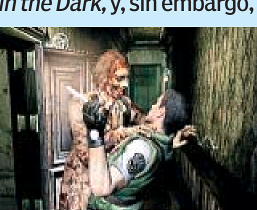
TAN POLÉMICO COMO EXITOSO

Aunque sus versiones en 3D son las que han catapultado a la fama al *GTA*, los dos primeros capítulos de la saga tenían una perspectiva aérea y unos gráficos más bien simplones. Aun así, ya desde el principio contaba con la característica que nos ha llevado a hablar de *juegos tipo GTA*: libertad absoluta de acción en un entorno abierto (y grandes dosis de violencia).

'RESIDENT EVIL' (1998)

EL TERROR SÍ TIENE FORMA

Resident Evil se inspira claramente en juegos como *Clock Tower* o *Alone in the Dark*, y, sin embargo, se ha convertido en el máximo exponente de su género, en este caso el *survival horror* o aventuras de terror con tintes cinematográficos. Pronto verá la luz *Resident Evil 5*.



'STREET FIGHTER II' (1992)

COMBATES ESPECTACULARES EN PLENA CALLE

Muchos recuerdan tardes enteras en los recreativos con un ambiente lleno de *ha-do-kens* y *Sonic Booms*. El título de Capcom no es el primer juego de lucha 1 contra 1, antes que él estuvieron *Warrrior* (el primero de todos) o el propio *Street Fighter* original, pero fue *Street Fighter II* el juego que la mayoría de los desarrolladores tomaron como modelo para elaborar sus propios productos. En algunas ocasiones la copia llegó a ser tan descarada que llevó a Capcom a meterse en juicios por plagio de su juego.

Guile, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA

VIDEOJUEGOS

LARA FISHER

Un futuro de 'inercia fatal'

Ésa es la frase que mejor define a 'Fatal inertia', un juego de carreras futuristas para PS3 y Xbox 360

Fatal inertia ha recuperado el subgénero de las carreras de naves para la nueva generación con mejores intenciones que resultados. La premisa del juego es la misma que la de otros grandes del género, como *F-Zero*, *Wipeout* o *Extreme-G*: naves espectaculares, armas para incordiar a los rivales, circuitos imposibles y velocidades supersónicas. Analizando estos elementos por pasos vemos que las naves, sin ser nada del otro mundo, cumplen. La utilización de armas y objetos al estilo *Mario Kart* es lo más divertido del juego. En cuanto a los circuitos, ofrecen trazados variados con escenarios muy bonitos, aunque éstos, sí, algo repetitivos. Desgraciadamente, hay algo más imposible que los circuitos: el control. Hace falta mucha práctica para conseguir que la nave no quede totalmente a merced de la *inercia fatal* del juego. Por último, las velocidades supersónicas no pasan de sónicas, un grave defecto para un título de este tipo. *Fatal inertia* no es horrible, pero sólo lo disfrutarán los poco exigentes.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Fifa 08'** (PS2). 2 **'Halo 3'** (XBox 360). 3 **'Fifa 08'** (PS3). 4 **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' Platinum** (PS2). 5 **'Fifa 08'** (PSP). 6 **'My Sims'** (DS). 7 **'Heavenly Sword'** (PS3). 8 **'Grand Theft Auto: Vice City Stories'** (PSP). 9 **'Fifa 08'** (PC). 10 **'Fifa 08'** (XBox 360).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Soy de Logroño y defiendo la ñ hasta la muerte»

Red.es permitirá el registro de direcciones de Internet multilingües; es decir, que incluyan la ñ, ç o tildes.

A mí me parece una tontería porque, quitando los países de lengua hispana, los teclados no tienen ñ. Que se pueda poner la ñ me parece bien, pero yo, para una página mía, no la usaría. Soy de Logroño y, naturalmente, defiendo la ñ hasta la muerte, pero no es muy útil para una dirección. ***Rac86.***

¿De qué vale tener un dominio con ñ si desde Gmail, Hotmail, etc., no se puede mandar un correo a una dirección que incluya esa letra? Hay muchas barreras aún para los dominios. ***Dominios.***

Me parece acertado que haya direcciones web con caracteres acentuados, pero la misma dirección sin acentos debería ser válida y debería ser una redirección a la página buena. Mucha gente visita páginas españolas desde otros países, en muchos de los cuales los teclados no tienen ñ. ***Otro.***

TELEVISIÓN

¿Para cuándo la televisión en tres dimensiones?

Imaginaos lo divertido que sería tener la televisión en tres dimensiones. Cuando está hablando el presentador, te mueves hacia él, giras, te pones detrás y miras al público. O dejas de mirar lo que te están enseñando las cámaras y te vas a ver a los tertulianos. ¿Y en una película, una serie, en los documentales de La 2? ¿Alguien sabe cuándo tendremos televisión en tres dimensiones? ***Pacober.***

Japón prepara una televisión digital 3D para 2020. El Ministerio de Comunicaciones japonés ya ha puesto en marcha una unidad de investigación y desarrollo para estudiar la comercialización de la televisión del futuro. ***QiQe.***

No tenía conocimiento de que se estuviera estudiando hacer una televisión que también se pudiera tocar. Claro que... esto es muy interesante. Pero si por casualidad tocas un cuchillo que sale en una película, ¿te podrías cortar? ***Invitado.***

TECNOLOGÍA

TODAS LAS FOTOS EN www.20minutos.es

EL NIETO ES QUIEN **enseña** AHORA AL ABUELO

La era digital ha cambiado las cosas. Los niños controlan las máquinas, mientras los mayores tratan de adaptarse

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Una viñeta clásica de Forges mostraba a un niño que le preguntaba a su padre algo que no sabía hacer de sus deberes del colegio. El padre, ignorante también, le preguntaba al abuelo. Ahora las tornas han cambiado y nos encontramos con el hecho sorprendente (aunque cada vez menos) de que las generaciones jóvenes saben mucho más que sus mayores. Al menos, en lo que a las nuevas tecnologías se refiere.

LOS DATOS

El Observatorio de las Telecomunicaciones (Red.es) señala que en los hogares donde hay niños se adoptan más rápidamente las nuevas tecnologías. Además, son viviendas mejor preparadas tecnológicamente.

En las familias con niños y jóvenes hay un porcentaje más elevado de teléfonos móviles, y lo mismo puede decirse de los ordenadores. Ellos son, además, quienes hacen más descargas de archivos, quienes más frecuentan los chats y, en general, los que más utilizan los nuevos aparatos.

LAS RAZONES

Los niños y jóvenes se sienten más cercanos a la técnica de lo que lo estuvieron sus padres y abuelos, y les gusta probar los nuevos avances tecnológicos.

La edad en la que los niños comienzan a navegar por la Red o a hacer uso del correo electrónico es más baja cada año. Lo interesante del caso es que contagian esta actitud a los mayores.

Es común que sean los adultos los que compren a regañadientes un artilugio que luego acabarán disfrutando también ellos. Lo cierto es que aprecian cada vez más la utilidad de estas tecnologías y que aprenden a usarlas a través de sus hijos.



Ya no es extraño ver cómo los mayores utilizan las nuevas tecnologías.

UN 'BLOG', UNAS COMPRAS...

La utilidad obvia de los nuevos adelantos en materia informática ha empezado a cautivar a los mayores y ya no es en absoluto raro que un nonagenario compre por la Red, viaje virtualmente a museos de todo el mundo o tenga su propio *blog*. Las nuevas tecnologías han servido para incentivar la imaginación y la vitalidad de las generaciones anteriores a la nuestra. Y en este cambio, los jóvenes han sido el factor fundamental.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... escribir en la Red

El reinado de Word, amenazado por algunos servicios *on line*



La elaboración de textos es una de las tareas más comunes entre los usuarios de ordenadores. Word, de Microsoft, es el programa que más se utiliza, pero su dominio en este mercado se está viendo amenazado por aplicaciones como Google Docs. El procesador de textos del buscador permite elaborar archivos de forma colaborativa y tener a tu disposición lo que has escrito desde cualquier ordenador, basta con recordar tu nombre de usuario y contraseña.

Consciente de las carencias de Word, Microsoft contraataca esta semana presentando Office Live Workspace, un servicio con el que los internautas podrán compartir, guardar y comentar archivos *on line.* Lo único que no podrás hacer es crear documentos desde cero, algo que sí es posible en Google Docs.

A la batalla por convertirse en el procesador de textos *on line* favorito se suma también estos días Adobe. El fabricante del popular Photoshop ha comprado Buzzword, otro editor de documentos *on line.*

Microsoft, Google, Adobe e incluso IBM han hecho algún movimiento en este campo. Gigantes tecnológicos trabajando para revolucionar un sector que ha cambiado muy poco en los últimos veinte años. PABLO FERNÁNDEZ

CACHARRERÍA



SONIDO DE PELÍCULA. Los Power Theatre de Altec Lansing forman parte de una nueva generación de altavoces Home Cinema para los televisores de pantalla plana. Elegantes y discretos, se colocan bajo la tele y crean un sonido envolvente de cine. 599,90 €.

SEGURIDAD EN LA MOTO. El avisador de radares para moto SherpaBike, de Avante GPS, proporciona mediante un sistema de luces y voz información precisa sobre la carretera: radares, puntos negros... El Bluetooth permite conectarlo a una PDA o a un móvil para convertirlo en navegador GPS. 189 €.





CONTROL REMOTO. Sony Ericsson amplía su gama de relojes Bluetooth con tres modelos MBW-150. Cuando entra una llamada al móvil o se recibe un SMS, el reloj vibra y muestra el número que está llamando. También sirve para gestionar la música. 300 €.

TECNOLOGÍA ZEN. El Creative Zen es un reproductor de música, vídeo y fotos del tamaño de una tarjeta de crédito, pero que posee una pantalla a color de 2,5 pulgadas de hasta 16,7 millones de colores. Dispone de una ranura para tarjetas de memoria SD y radio FM y micrófono integrados. Está disponible en modelos de 4, 8 y 16 GB de capacidad. Desde 149,99 €.

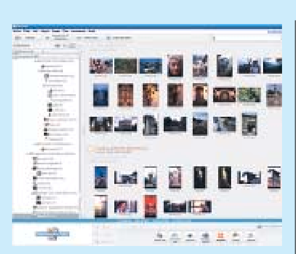
CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

IMÁGENES DIGITALES MEJORADAS

RETOQUE DE FOTOS

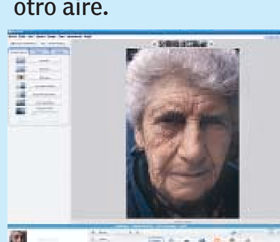
Con la popularización de las cámaras digitales hacemos cientos de instantáneas. Pero cuando las vemos en el PC nos damos cuenta de que no siempre salen perfectas. Con el programa Picasa podemos hacer todo tipo de retoques para mejorarlas.



SOBRE EL PROGRAMA. Dentro de la gran variedad de las aplicaciones que ofrece Google a los usuarios, el programa Picasa (*http://picasa.google.com*) permite realizar todo tipo de tareas centradas en las imágenes digitales. Sirve tanto para ordenarlas como para retocarlas o corregir cualquier defecto. Para empezar a trabajar sobre ellas basta con hacer doble clic sobre cualquiera de las fotos.

UN BUEN ENCUADRE. Buscar un equilibrio adecuado en el encuadre consigue mejorar mucho algunas imágenes. Para ello podemos enderezar, mover, girar o agrandar la fotografía hasta conseguir al ángulo más correcto. En Picasa, desde **Ver y Editar** podemos acceder a un amplio abanico de opciones.

CUESTIÓN DE COLORES. Desde aquí también podemos modificar todos los colores de la imagen. Desde variar simplemente el brillo o el contraste hasta combinar colores saturados o probar con los clásicos sepia o blanco y negro para darle a las fotos otro aire.



OJOS ROJOS. Un problema común a la hora de utilizar el flash es el defecto de ojos rojos. Aunque muchas cámaras digitales consiguen evitarlo, lo cierto es que a veces seguimos encontrándonos con el problema una vez tomada la instantánea. Arreglarlo es sencillo. Sólo tenemos que seleccionar la imagen, pulsar sobre **editar** y después sobre **ojos rojos**. Finalmente, habrá que seleccionar con el ratón los ojos que queremos corregir y pulsar sobre **aceptar**.



PERFECCIÓN Y EFECTOS. Un interesante añadido que ofrece el programa Picasa son las opciones para conseguir perfeccionar la imagen. Se trata de algunas posibilidades predeterminadas que, combinando la edición de colores y la luz, consiguen efectos que mejoran muy notablemente la imagen. Además, en la pestaña de **efectos** podemos encontrar también un buen número de interesantes opciones preestablecidas que modifican las imágenes con variantes muy llamativas.

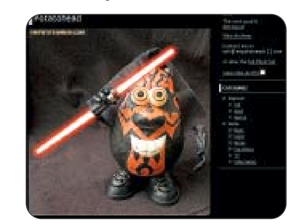


TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



Super Mr. Potato

Si te gustaba llenar de acesorios a tu Mr. Potato, en esta web disfrutarás viéndole disfrazado como un héroe del cine y tele. *www.mrpotatomash.com*



Noticias curiosas

El niño murciélago, la mujer de las 4 piernas... todos ellos tuvieron su portada en *Noticias del Mundo. www.papelcontinuo.net/444*

VIDEOJUEGOS

EN PLENO fragor DE LA BATALLA

La guerra entre **consolas de nueva generación** se encuentra en un momento clave de cara a Navidad

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Han pasado ya más de seis meses desde el lanzamiento de la PlayStation 3 en Europa, que supuso el comienzo oficial de la batalla por alcanzar el liderazgo en la nueva generación de consolas.

Los contendientes en esta guerra tecnológica eran la ya citada plataforma de Sony, de gran potencia gráfica, pero muy criticada por su elevado precio; la Wii de Nintendo, que levantó una gran expectación y fue alabada por su nueva forma de juego, pero que recibió malos comentarios por sus limitaciones técnicas; y la Xbox 360 de Microsoft, lanzada al mercado un año antes y respaldada por un fuerte catálogo de títulos.

Ahora, poco más de medio año después, las distintas competidoras están encontrando su hueco en el mercado. La Wii se ha convertido en una consola superventas. La PlayStation 3 ve cómo su precio se va reduciendo para acabar con el que se ha convertido en su mayor obstáculo de cara al público, aunque sigue sin tener títulos espectaculares, salvo excepciones como *Ninja Gaiden Sigma* (en la imagen). Por su parte, la Xbox 360 se nutre de títulos exclusivos y potentes como *Halo 3* para afianzar a sus usuarios y atraer a otros nuevos.

En el cuadro de la derecha analizamos la situación de cada una al detalle.

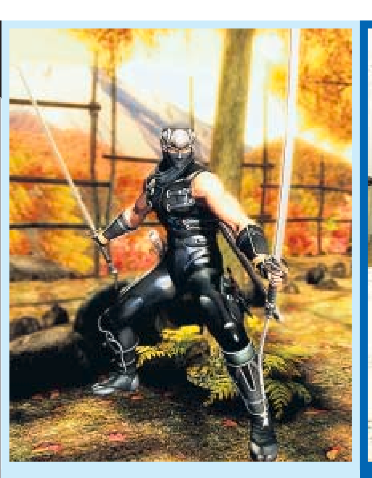
UNA A UNA

Analizamos en detalle el presente y el futuro de las tres consolas.

1. El número de ventas en todo el mundo: refleja la penetración y la evolución de cada plataforma en el mercado.

2. Sus grandes bazas: las armas que cada compañía ha empleado y tiene previsto emplear para mantener o mejorar su situación actual de cara a las próximas fechas navideñas.

3. Los principales obstáculos: los problemas con los que se está encontrando cada consola para llegar a un público mayor y las decisiones empresariales más criticadas, tanto por los medios como por el público.



PlayStation 3

1 Hasta el momento se han vendido tan sólo 4,89 millones de PS3. El precio ha influido decisivamente en las pocas ventas.

2 La consola de Sony cuesta desde hoy 100 euros menos, 499. Además, se venderá un modelo de 40 GB por 399 euros.

3 La PS3 de 40 GB, con sólo dos puertos USB y sin compatibilidad con los juegos de PS2, será la única que se venda en Europa cuando se agote el modelo actual.





Wii

1 Su bajo precio y su original filosofía de juego han logrado que ya se hayan vendido 12,12 millones de Wii en todo el mundo.

2 Nintendo potenciará la línea de juegos que le ha hecho triunfar con accesorios como una tabla de equilibrios (arriba) o un adaptador-pistola (abajo).

3 La potencia gráfica sigue sin convencer a parte del sector. Muchos juegos no aprovechan bien el control.



Xbox 360

1 Con un año de ventaja en el mercado, Microsoft ya ha vendido 11,51 millones de Xbox 360, la mayoría en EE UU.

2 Aparte del modelo Elite, con 120 GB de disco duro, cuenta con potentes títulos exclusivos, como *Halo 3* (arriba) y un excelente sistema de juego *on line*.

3 Cada vez surgen más quejas por la distribución de varias partidas de Xbox 360 defectuosas que se estropean con facilidad.





Fantasía 'in english'

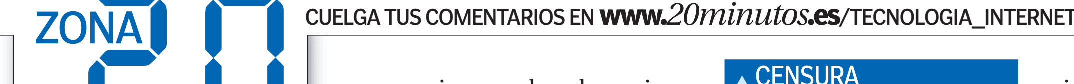
La exitosa saga de rol 'Final Fantasy' muestra en la PSP su cara más táctica... y compleja

Acaba de lanzarse en PSP, la consola portátil de Sony (que parece destinada a albergar versiones), el juego *Final Fantasy Tactics: The War of the Lions*, un *remake* del título que vio la luz hace diez años en la PlayStation original. En aquella ocasión, el disco no llegó a tierras europeas, así que ésta es una gran oportunidad para que los fans de la saga descubran lo que se perdieron entonces. El grueso del juego no ha cambiado: una trama enrevesada de amistades, guerras y traiciones; decenas de personajes por controlar; batallas tácticas por turnos sobre escenarios a modo de tablero... Todo ello, aderezado con bellos gráficos y melodías mejoradas para la ocasión (aunque no explotan el potencial de la consola). El problema es que los textos están en inglés, algo imperdonable en un juego con una gran carga argumental, gran cantidad de menús y un desarrollo muy complejo, lo que puede desanimar rápidamente a los poco iniciados. Una pequeña joya, pero sólo para *hardcore players* (jugones).

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Fifa 08' (PS2). **2** 'WWE Smack Down! vs. Raw 2007' (PS2). **3** 'My Sims' (DS). **4** 'Fifa 08' (PS3). **5** 'Halo 3' (X360). **6** 'Fifa 08' (PSP). **7** 'GTA: Vice City Stories' (PSP). **8** 'Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2' (PS2). **9** 'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' (PSP). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«En fin, siempre tendremos la saga de Comandos»

España se encuentra a la cola en el desarrollo de videojuegos.

Es una industria en alza que recauda más que la industria del cine. Pero, claro, hay que currárselo, pues hay mucha competencia y mucho trabajo para ser competitivos. Mejor seguimos haciendo cine nacional, que es una mierda, no hay que trabajar tanto y encima nos lo subvenciona papá Estado. ***Jugón, salinas, jugón.***

Una pena, ya se ha visto que sabemos desarrollar buenos juegos, pero no se les da el apoyo desde el capital privado o público, y pasa lo que pasa. En fin, siempre tendremos la saga de Comandos. ***Property for Sale in Spain.***

Aún recuerdo los ochenta, la época del Spectrum y demás ordenadores de 8 bits, en la que España era potencia mundial en el desarrollo de videojuegos: *La abadía del crimen, Mad Mix Game, Sir Fred, Goody...* ***Gudu.***

CENSURA

Las autoridades británicas vuelven a censurar el videojuego *Manhunt 2*.

Los telediarios muestran mucho más sadismo, y ése sí que es real. ¡Qué hipocresía! ***Uno.***

Chorradas. Si se pueden hacer películas *gore* sin ningún límite, ¿por qué no se pueden hacer videojuegos bestiales? ***Zander.***

De manera que si alguien lee *El Quijote* y, emulando al hidalgo caballero, le da por clavarme una lanza en el pecho pensando que soy un gigante... ¿Mis padres pueden prohibir la publicación de *El Quijote* porque algún listillo se fijó en él para matarme y es un mal ejemplo para los locos? Yo he crecido viendo *Los caballeros del zodiaco* y, de momento, nunca me ha dado por matar a nadie. ***Rvy.***

Fuera los videojuegos de violencia gratuita. No aportan nada bueno a la humanidad. ***V de Vendetta.***

¿Medalla de honor no es sádico? ¿Y *Splinter Cell, Metal Gear, Street Fighter, Comandos, Mortal Kombat, Sniper Elite...*? ***Miflopa.***

PASO A PASO

PABLO NIETO

BUSCA Y ENCUENTRA

Uno de los principales problemas que nos encontramos al hacer búsquedas desde los buscadores en Internet es que el sistema arroja miles de vínculos a páginas web que muchas veces no se relacionan con lo que estamos buscando. Para evitarlo, todos los buscadores ofrecen un sistema de búsquedas avanzadas. Sólo tenemos que buscar la opción *Búsqueda avanzada* y completar los campos con la información solicitada.

1 BUSCAR RESULTADOS. Las posibilidades de búsqueda avanzada se centran en especificar, indicando si la frase es exacta, si queremos buscar todas las palabras o si queremos excluir alguna... Además, generalmente, podemos elegir el número de resultados por página que queremos que aparezcan.

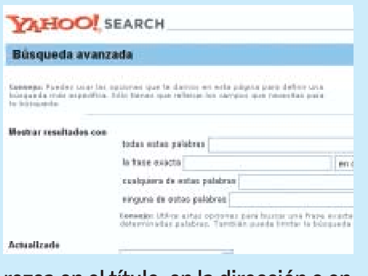
2 IDIOMA. El idioma es muy importante, ya que determinará las páginas web sobre las que se realizará la búsqueda. No es lo mismo buscar la palabra «monitor» en páginas web en castellano que la misma palabra en páginas web en inglés.

3 FORMATO DEL ARCHIVO. Una nueva posibilidad, que no incorporan todos los buscadores, es que podamos especificar el tipo de archivo que queremos encontrar. De este modo, podremos indicar que lo que estamos buscando es una imagen, un sonido o un documento en PDF, Word...



4 FECHA. Es posible también establecer un criterio temporal, por el que indicamos al motor del buscador que excluya páginas web antiguas o contenidos desactualizados.

5 PRESENCIA. Otra posibilidad es poder definir el lugar de la web que ocupe el contenido que estemos buscando. Así, podremos determinar si queremos que la palabra que hemos puesto en el criterio de búsqueda aparezca en el título, en la dirección o en cualquier lugar de la página.



6 PÁGINAS SIMILARES. Una opción muy interesante a la hora de realizar una búsqueda cuando ya hemos encontrado una página web que nos sirve es pedirle al buscador que encuentre páginas similares a la que nos interesa.

TECNOLOGÍA

➤ TEXTO ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

LOS 10 ENEMIGOS MÁS peligrosos EN INTERNET

La Red sigue siendo un lugar seguro. Sólo hay que cumplir unas normas mínimas para autoprotegerse

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Reunir en una lista diez riesgos potenciales para la seguridad de la Red y de tu ordenador no quiere decir que todos ellos vayan a caer sobre ti de inmediato. Pero recuerda, pensar antes de hacer clic es el mejor antídoto contra el desastre que pueden provocar algunas de las siguientes amenazas.

CUIDADO CON...

1 Los mensajes no solicitados. El año pasado, un 95% de los correos recibidos eran spam.

2 Botnets y zombies. Entre 100 y 150 millones de los 600 PC conectados están esclavizados. Para enviar millones de correos basura es posible alquilar un conjunto de zombies: 1.000 ó 2.000 ordenadores, a precios que oscilan entre 50 y 60 dólares.

3 El phishing. Es la suplantación de sitios legítimos (bancos, Hacienda...) por otros destinados a robar datos personales y financieros.

4 Virus, adware y programas espía. Los programas espía y aquellos destinados a mostrar publicidad sin el consentimiento del propietario del ordenador siguen causando estragos.

5 Dominios en riesgo. Los atacantes pueden utilizar técnicas como el *pharming,* para suplantar un dominio legítimo y cometer todo tipo de estafas.

6 Infraestructuras anticuadas. Los sistemas que soportan la Red son cada vez menos adecuados para manejar el ingente tráfico de datos en circulación.

7 Ataques contra redes inalámbricas. Entre el 20% y el 30% de las redes inalámbricas no han sido protegidas con ninguna contraseña.



Hace falta precaución para no morder el anzuelo de los crackers.

8 Las redes sociales y el vídeo *on line*. Son campo abonado para los asaltos del futuro. Sus usuarios tienen una baja percepción del riesgo en esos entornos.

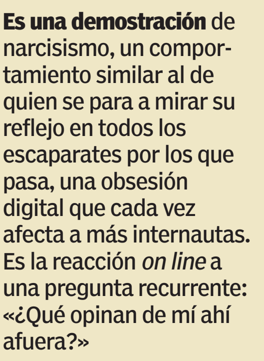
9 Almacenamiento portátil. Las llaves USB permiten que cualquiera pueda transportar un virus de casa a la oficina; y de allí, de vuelta al hogar.

10 La estupidez humana. Falta de originalidad y exceso de confianza son dos de los males que se encuentran en el origen de gran parte de los ataques informáticos. En la cadena de la seguridad, los seres humanos somos el eslabón más débil.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el egosurfing

Estar la pantalla de todos es el objetivo de estos cibernarcisistas



Es una demostración de narcisismo, un comportamiento similar al de quien se para a mirar su reflejo en todos los escaparates por los que pasa, una obsesión digital que cada vez afecta a más internautas. Es la reacción *on line* a una pregunta recurrente: «¿Qué opinan de mí ahí afuera?»

La Red tiene la respuesta, y Google es la primera parada obligada. A mayor número de resultados, más popular se es en el mundo *on line.* Para hacerte una idea de tu reputación, también debes observar el número de enlaces que recibe tu web, así como la influencia de quienes te vinculan. Del buscador más utilizado puedes saltar a los blogs. Un reflejo bastante fiable de lo que se dice en la Red, porteras de la red que todo lo saben sobre sus habitantes.

Además, para cuidar tu imagen debes observar la repercusión de tus escritos en sitios sociales como Digg o Menéame, pero sin caer en obsesiones. Si llegas a ella, *egosurf.org* es tu sitio.

Pero para obsesiones, la de los internautas con los *rankings* se lleva la palma. Subir o bajar una posición en listados jerarquizados como el de Top Blogs o Technorati es su única preocupación; y el discutido sitio de medición de audiencias Alexa, su web de cabecera. P. F.

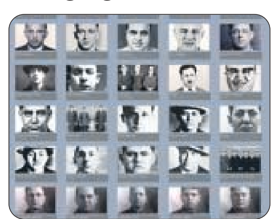




DOS CLICS

Crímenes históricos

Una base de datos de los grandes mafiosos y asesinos de la historia americana. Incluye fotos, biografías, entrevistas... *www.gangrule.com*



Seis días en el ratón

¿Cuánto tiempo aguantas con el dedo apretando un botón del ratón? El récord está en seis días. Ánimo, que es casi una semanita... *www.holdthebutton.com*





El juego del Neng

'Tuning', carreras nocturnas... Llega 'Juiced 2' para la consola Xbox 360

Juiced 2: Hot Import Nights retoma el subgénero del *tuning* y las carreras nocturnas, ofreciendo una seria alternativa a la saga *Need for Speed*.

De primeras no hay ninguna sorpresa remarcable, el planteamiento es bien conocido: trepidantes carreras al volante de cochazos Ford, BMW o Toyota con hip hop y tecno de fondo. El aspecto de coches y pistas, los juegos de luz y la sensación de velocidad están muy cuidados, aunque el abuso de efectos gráficos crea una sensación general de falta de nitidez. Por supuesto, existe un taller en el que *tunear* los bólidos a gusto del consumidor. La gran novedad llega con el factor ADN, que define la manera de correr de cada piloto (más agresivo, especialista en curvas...). La variedad de modos de juegos (incluidas apuestas) ponen la guinda a un título que sólo disfrutarán al máximo los aficionados al género.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Project Gotham Racing 4' (Xbox 360). **2 'FIFA 08'** (PS2). **3 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' Platinum** (PS2). **4 'Grand Theft Auto: Vice City Stories'** (PSP). **5 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' Platinum** (PSP). **6 'Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East'** (PC). **7 'Halo 3'** (Xbox 360). **8 'True Crime: New York City'** (PS2). **9 'FIFA 08'** (PSP). **10 'Juiced 2: Hot Import Nights'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

Veinte años EN LAS CONSOLAS

La exitosa saga 'The Legend of Zelda' estrena aventura en la portatil de doble pantalla de Nintendo

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

La exitosa saga *The Legend of Zelda*, que vio la luz por primera vez en España en 1987, se ha convertido en uno de los principales referentes de la historia de los videojuegos.

La aventura, mezcla de acción y rol (RPG), ofrecía un desarrollo con gran libertad de movimientos, un héroe (Link) que iba progresando con la historia, decenas de objetos e ingeniosos puzles.

Esta fórmula se ha repetido y reinventado mil veces a lo largo de la saga y ahora da un nuevo giro con *Phantom Hourglass* para la portátil Nintendo DS. La principal novedad es que absolutamente todo se hace de forma sencilla, dibujando y deslizando el puntero por la pantalla táctil.

Gusta a las mujeres

El 40% de las personas que han comprado este juego en Japón son mujeres. Apoyándose en este dato, Nintendo invitó a la presentación del juego en España a tres féminas: las escritoras Rosa Regás y Espido Freire y la actriz Diana Palazón. «No es sólo que las mujeres nos estemos interesando más por los videojuegos, es que los videojuegos están dando mayor papel a la mujer, como es el caso de la princesa Zelda», asegura Palazón. Para Regás «el verdadero reto del juego es que te obliga a agudizar el ingenio», mientras que en opinión de Freire «la narrativa es impecable, llena de giros inesperados».



Pantalla del nuevo *Zelda* para DS.

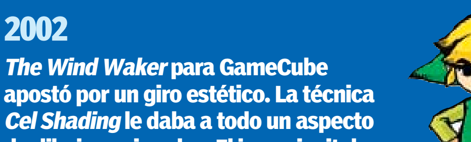
LA EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

1991

Con una perspectiva aérea y un mapa enorme por recorrer, *A Link to the past* recogía lo mejor de los dos juegos previos de NES y lo elevaba a la potencia de la Super Nintendo. En 1993, *Link's Awakening* para Game Boy repetiría éxito.

1998

El salto a las 3D llegó, con un éxito inmejorable, en *Ocarina of Time* para Nintendo 64. Grande, bonito e intenso como pocos, este *Zelda* ha sido proclamado por la mayor parte de la crítica y el público como el mejor videojuego de la historia.



2002

***The Wind Waker* para GameCube apostó por un giro estético. La técnica *Cel Shading* le daba a todo un aspecto de dibujos animados. El juego invitaba a navegar por un enorme y misterioso mar. *Phantom Hourglass* para DS es su continuación.**



2006

Con *Twilight Princess* la saga vuelve a retomar un aspecto adulto y mucho más oscuro. Entre otras cosas, ahora Link puede transformarse en lobo. El juego, diseñado para GameCube, finalmente salió en la Wii aprovechando las funciones del mando.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMA: **Nintendo DS** ● PRECIO: **36,95** ● EDAD: **A partir de 7 años** ● WEB: ***www.zelda.com/phantomhourglass/***

PASO A PASO

PABLO NIETO

LLENA TU MÓVIL DE MÚSICA

Los móviles con MP3 son ya un estándar tecnológico en el mercado español. Sin embargo, la mayoría de los usuarios continúa descargando música a través de mensajes de texto o utiliza las melodías polifónicas que se integran de serie en los terminales. Con WavePad podemos editar cualquier canción en formato digital y utilizarla como sonido en las llamadas.

1 SELECCIÓN DEL TEMA. Una vez descargado e instalado el programa, lo primero que tenemos que hacer es abrir la canción que queremos editar desde el lugar en el que la tenemos almacenada. Con sólo arrastrar el icono correspondiente al archivo y soltarlo sobre el panel principal de la aplicación, se abrirá la línea gráfica que señala el tiempo y el volumen de la canción. Podemos utilizar archivos WAV, MP3, WMA y otros muchos formatos.

2 BUSCAR EL PUNTO DE INICIO. Cuando la canción esté cargada en el programa podemos apretar sobre el botón **Play** para ir escuchando el tema hasta encontrar el punto donde nos gustaría que comenzara nuestra breve melodía. También podemos avanzar sobre la pista y hacer todas las pausas que queramos para encontrar el punto exacto.

3 NUEVO INICIO. Cuando hayas localizado ese punto, aprieta el botón **Stop** y sitúa el señalador exactamente donde quieres. Después, pulsa con el botón derecho y haz clic sobre **Trim Start**, lo que hará que este punto se ubique como inicio, recortando el tema hasta ese momento.

4 PUNTO DE FINAL. Del mismo modo, busca ahora el punto donde quieres que finalice la melodía. Una vez localizado, pulsa con el botón derecho y haz clic sobre **Trim End**, recortando todo el tema hasta el final.



5 FUNDIDOS Y CADENCIAS. Al dejar sólo una secuencia de la canción, es probable que el inicio y el final suenen con un corte brusco. Para evitarlo, podemos incorporar unas sutiles cadencias sonoras. Selecciona unos pocos segundos al inicio y al final del corte y pulsa sobre el icono **Fade in** o **Fade out**. El resultado es inmediato.

6 COPIAR EN MP3. La mayoría de móviles que admiten música son compatibles con MP3, por lo que conviene que almacenemos el resultado en un archivo de este formato. Sólo será necesario pulsar sobre **File** y **Save file as** y seleccionar MP3 en el apartado **Tipo**. Además, podemos darle un nuevo nombre a la canción y señalar el lugar exacto en el disco duro donde queremos que se almacene.

7 PASARLO AL MÓVIL. Aunque este paso puede variar en función de la marca y modelo del móvil, lo común es que podamos conectarlo a través de un puerto USB mediante conexión inalámbrica Bluetooth, o simplemente utilizando la tarjeta de memoria que incluye nuestro móvil.

TECNOLOGÍA

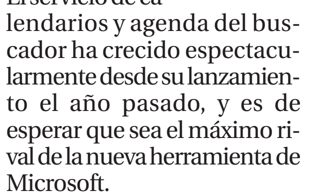
PON A PRUEBA TU PODER DE **convocatoria** EN LA RED

Microsoft lanza Eventos, una **herramienta para organizar** todo tipo de fiestas o reuniones, con invitación incluida

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Irene, una joven madrileña, está organizando una fiesta en una casa en el campo y, para convocar a sus amigos, decidir qué hay que llevar y organizar el transporte, no ha recurrido al teléfono ni al Messenger. Ha utilizado Eventos, una nueva herramienta de la familia Live de Microsoft destinada a facilitar la convocatoria de reuniones, actos y celebraciones.

Eventos *(http://events.live.com)* tendrá que competir con servicios similares que ya llevan tiempo en el mercado, como el popular Evite, la herramienta que MySpace ofrece a sus usuarios, o las funcionalidades de Google Calendar para convocatorias. El servicio de calendarios y agenda del buscador ha crecido espectacularmente desde su lanzamiento el año pasado, y es de esperar que sea el máximo rival de la nueva herramienta de Microsoft.





Eventos se suma al paquete de servicios de la familia Live.

Eventos se integra en el paquete de servicios de comunicación de la plataforma Live, se ha puesto en marcha simultáneamente en unos 50 países y para usarlo se necesita una cuenta de usuario de Hotmail o Messenger. Con él se puede crear en diez minutos una web con la información básica sobre una fiesta, partiendo de una de las decenas de plantillas que se proporcionan.

Mucho más que una cita

También se ofrecen herramientas para la inserción de imágenes, la creación de foros de discusión y el envío de las invitaciones al evento. La página muestra automáticamente qué invitados han confirmado su asistencia y cuáles no podrán acudir, y permite que todos los que hayan ido cuelguen después sus imágenes.

Si quieres, puedes añadir la cita a tu calendario con sólo un clic, al margen de que utilices la agenda de Microsoft, la de Google o la de Apple, ya que Microsoft insiste con Eventos en la idea de convertir sus servicios en plataformas alrededor de las cuales puedan funcionar herramientas de todo tipo de fabricantes, incluidos sus más directos rivales.

Por ahora sólo es posible incluir mapas de Microsoft para guiar a los invitados en el Reino Unido y EE UU, pero en los próximos meses se añadirán nuevos países, España incluida, según explica Eduardo Sagüés, responsable de *marketing* y comunicación de MSN. También se echan de menos algunas funciones para el móvil, como el envío de mensajes o alertas al teléfono.



Invitar a tus amigos a una fiesta a través de la Red es una de las posibilidades que ofrece Eventos. ARCHIVO

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... las fotos de tu web



Es posible ilustrar gráficamente tu 'blog' utilizando imágenes libres de derechos

Millones de personas han abierto páginas personales en los últimos años, *blogs* que hay que llenar con textos e imágenes. Encontrar la foto adecuada para cada escrito es difícil. Puedes buscar en Google y tomar prestado lo primero que veas, pero para respetar los derechos de autor y promocionar a nuevos fotógrafos hay alternativas muy interesantes.

Creative Commons ofrece un buscador de contenidos libres. A menudo basta con mencionar al autor para poder publicar las fotografías que ofrece.

Flickr incluye 5,6 millones de imágenes creadas por sus usuarios que puedes utilizar si quieres. Están etiquetadas para facilitar la búsqueda y se actualizan constantemente.

Otro sitio que te resultará de utilidad es FreeFoto, uno de los más populares catálogos de imágenes gratuitas de la Red. Y si quieres darle a tu web un toque artístico, prueba con las fotografías de Deviantart, donde también son los internautas quienes ofrecen su obra. A lo mejor descubres a un maestro de la cámara. P. FERNÁNDEZ





DOS CLICS

Regalos chorras
Un artilugio que es cuchara, cuchillo y tenedor a la vez, o un cascanueces de Hillary Clinton. ¡Qué regalos más tontos!
www.stupid.com



Un año sin afeitarse
Cinco amigos, muy pocas ganas de afeitarse y una idea original para recaudar fondos para la American Cancer Society.
www.beardsforcancer.com



VIDEOJUEGOS





Samus, en uno de los escasos momentos en los que se deja ver (arriba) y durante un momento de acción en primera persona, a la derecha. NINTENDO

‘Metroid’ CELEBRA SUS 20 PRIMAVERAS EN LA Wii

Samus Aran, **la bella cazarrecompensas** protagonista de la saga, pone a prueba el mando de la consola de Nintendo

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

El próximo viernes, coincidiendo con el veinte aniversario de la saga, se lanzará el videojuego *Metroid Prime 3: Corruption* para la Wii. El título conserva todos los ingredientes que lanzaron al éxito al *Metroid* original de la consola NES: una sabia mezcla de acción y aventura, gran libertad de exploración y una mejora progresiva de las habilidades de Samus Aran, la misteriosa aventurera galáctica, casi siempre oculta bajo su armadura especial.

La acción, al igual que en los anteriores *Metroid Prime,* se muestra desde una perspectiva en primera persona. Pero lejos de dar prioridad a los típicos enfrentamientos a tiros contra decenas de enemigos –que también los hay–, lo principal es la investigación y el uso del ingenio.

Un mando, un arma

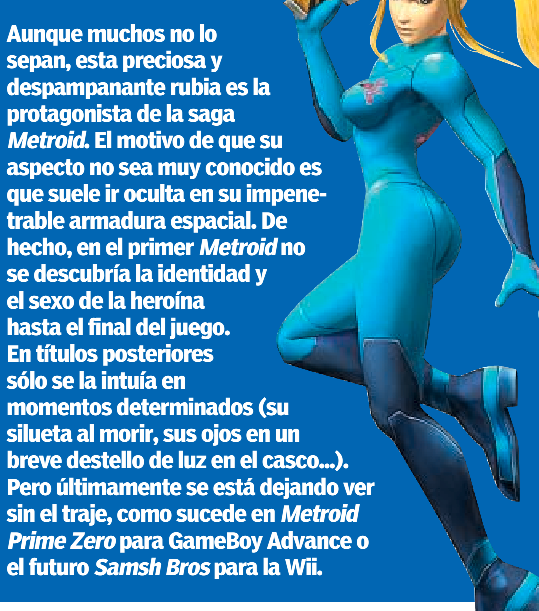
El estreno de *Metroid* en la Wii ha supuesto un cambio radical en el control del juego, que abandona las clásicas combinaciones de botones para explotar las características del mando de la consola, capaz de detectar los movimientos.

Así, el mando se convierte en el cañón de Samus, con el que disparar es tan sencillo como apuntar a la pantalla y presionar el gatillo. Por otro lado, el controlador secundario (el *nunchaku)* hace las veces de brazo con el que mover objetos o abrir puertas. Con estas innovaciones, *Metroid* mejora una fórmula que parecía insuperable.

SAMUS ARAN

Bajo el traje

Aunque muchos no lo sepan, esta preciosa y despampanante rubia es la protagonista de la saga *Metroid.* El motivo de que su aspecto no sea muy conocido es que suele ir oculta en su impenetrable armadura espacial. De hecho, en el primer *Metroid* no se descubría la identidad y el sexo de la heroína hasta el final del juego. En títulos posteriores sólo se la intuía en momentos determinados (su silueta al morir, sus ojos en un breve destello de luz en el casco...). Pero últimamente se está dejando ver sin el traje, como sucede en *Metroid Prime Zero* para GameBoy Advance o el futuro *Samsh Bros* para la Wii.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Acción/Aventura** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://wii.nintendo.com/site/metroidprime3***

CACHARRERÍA

PARA LOS ‘PEQUES’. Cámara digital de fotos, vídeo, música y juegos que hará las delicias de los más pequeños gracias a un diseño que la hace muy fácil de utilizar y resistente a los golpes. Se llama KIDIZOOM y, además de hacer fotos, contiene juegos y la opción de escuchar música con formato MP3 y WMA. 89,90 €.





¡MIRA QUIÉN BAILA! Rollio, uno de los últimos inventos de Sony, es un robot danzarín que se mueve al ritmo de la música que le pongas mientras lanza destellos de luz. Un aliado muy especial para animar las fiestas, aunque tendrás que esperar para comprar uno porque sólo se vende en Japón. 250 €.

DEL USB A LA TELE. Y sin intermediarios. SanDisk TakeTV es un reproductor multimedia completo que cabe en el bolsillo. Solo hay que conectarlo con sus cables a la televisión para poder ver vídeos. Puedes manejarlo con el mando a distancia. Desde 100 €.





FRÍO Y CALOR EXPRÉS. Cooper Cooler es un enfriador ultrarrápido, capaz de rebajar considerablemente la temperatura de una botella en tan sólo tres minutos. También puede utilizarse para calentar recipientes, como biberones, termos o potitos. 89 €.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

El patinaje más realista

‘Skate’ llega a Xbox 360 y PS 3 como la más seria alternativa a ‘Tony Hawk’

Con unos gráficos sobresalientes como carta de presentación, llega a las nuevas consolas el videojuego de *skate Skate* (valga la redundancia). A diferencia de la franquicia *Tony Hawk* (indiscutible reina del género), este juego se aleja de las acrobacias imposibles y las complejas combinaciones de botones para ofrecer un control más simplificado. El manejo se centra sobre todo en el uso de los dos *sticks* analógicos del mando. Esto no significa que las pruebas vayan a ser fáciles. Es más, la dificultad excesiva de algunos retos puede echar para atrás a más de uno y a más de dos. Aunque si te quedas atascado, siempre puedes recurrir al modo multijugador *on line* y competir contra otra persona para ver quién es el menos torpe de los dos. En cuanto a las animaciones, escenarios y ejecución de movimientos, la nota predominante es el realismo, algo que encantará a los aficionados a este deporte. Tony ya no es el único *skater* en la ciudad.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 ‘The Legend of Zelda: Phantom Hourglass’ (Nintendo DS). **2** ‘FIFA 08’ (PS2). **3** ‘WWE SmackDown! vs Raw 2007’ Platinum (PS2). **4** ‘Nba Live 08’ (PS3). **5** ‘FIFA 08’ (PS3). **6** ‘Naruto: Ultimate Ninja 2’ (PS2). **7** ‘Half Life 2 The Orange Box’ (PC). **8** ‘Commandos Strike Force’ (PS2). **9** ‘Project Gotham Racing 4’ (XBox 360). **10** ‘Grand Theft Auto: Vice City Stories’ (PSP).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

CREA UN **BLOG** EN SÓLO UNOS MINUTOS

MI PROPIA BITÁCORA

Los conocidos blogs en Internet permiten que cualquier persona publique sus ideas, vivencias o cualquier asunto que le interese en esta especie de diario. Diferentes aplicaciones, todas ellas muy sencillas, permiten crear uno en pocos minutos.

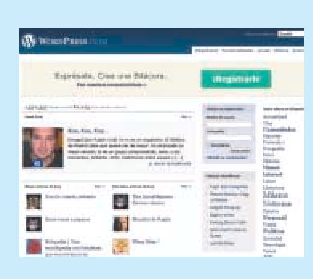
Los blog consisten en sitios web que una o varias personas actualizan con cierta periodicidad, recopilando textos propios, de opinión o informativos. Estas piezas, o *post*, se organizan siempre de modo cronológico, de manera que finalmente parece una especie de diario. Para crearlos existen diferentes programas.

BLOGGER. Es quizá una de las herramientas de creación y administración de blogs más conocida, debido a que ofrece el sello de calidad de Google. El método es muy sencillo: creamos



una cuenta, asignamos un nombre a nuestro blog y elegimos una plantilla. A partir de ahí, sólo es cuestión de empezar a llenarlo de diversos contenidos. *www.blogger.com*

WORDPRESS. Se estructura como una comunidad internacional de bloggers que ofrecen contenidos de todo

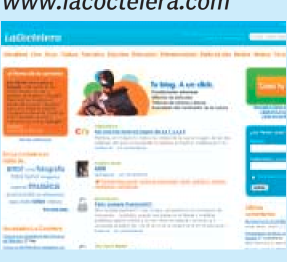


tipo y que integra una sección de palabras clave para señalar los blogs que en ese momento son los más visitados. Además, ofrecen noticias y todo tipo de herramientas muy útiles para mejorar el diseño de los blogs. *www.wordpress.com*



BLOGIA. Se trata de un sitio web puramente español donde podemos crear nuestro propio blog y, por supuesto, acceder a un nutrido conjunto de blogs, todos ellos de habla hispana. Además, tenemos la opción de acceder a cualquier herramientas para la personalización de nuestra bitácora. *www.blogia.com*

LA COCTELERA. Es el sistema que utilizamos en los blogs de ***20 minutos.*** Ofrece un sistema muy claro de ordenación por temas y también de palabras clave. Además, en la página principal podemos ver los últimos comentarios introducidos en los blogs más populares. *www.lacoctelera.com*



TECNOLOGÍA

TEXTO INTEGRO EN www.20minutos.es

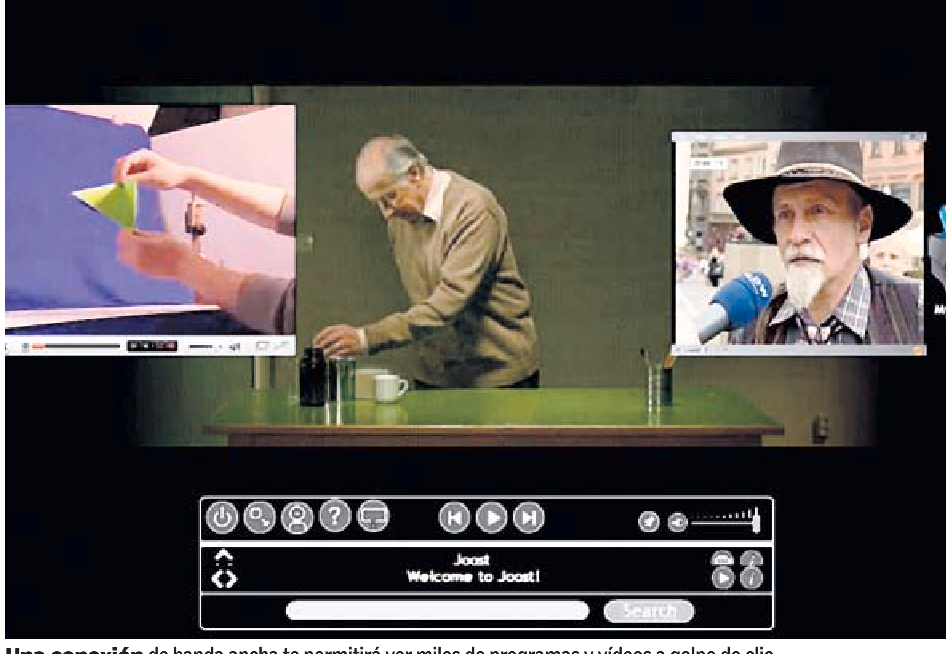
INTERNET QUIERE SER TU tele

Programas informáticos y webs **amenazan la supervivencia** de la caja tonta

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El vídeo por Internet ha avanzado mucho en los últimos años. Lejos quedan ya los tiempos en los que para ver una película de un minuto había que esperar media hora de descarga. En la era de YouTube y la banda ancha, las esperas se acortan y la oferta de canales y contenidos se multiplica.

En EE UU, un 16% de los internautas ya ve la tele por la Red. La oferta es muy amplia. Además de algunos programas y webs, como Roja Directa, Joox o Peekvid, cuya legalidad está en discusión –porque permiten ver contenidos que no se dan en abierto en la tele tradicional–, te damos algunas pistas para hacer de Internet tu tele favorita.



Una conexión de banda ancha te permitirá ver miles de programas y vídeos a golpe de clic.

JOOST

- **Hay que instalar** un programa para ver los contenidos televisivos.
- **Es televisión a la carta,** ves lo que quieres, cuando quieres.
- **Los contenidos** son limitados, pero proceden de cadenas de televisión de prestigio.
- **La calidad** es muy digna si se ve a pantalla completa.

ZATTOO

- **Emisión en directo** de las cadenas que emiten por TDT.
- **Hay que darse de alta** e instalar un programa.

YOUTUBE

- **No hay emisión** en directo.
- **Ofrece millones** de vídeos, de profesionales y aficionados.
- **Los vídeos** suelen ser de corta duración.
- **Sólo necesitas** un navegador de Internet para utilizarlo.

ADNSTREAM

- **Proyecto** *made in Spain.*
- **Con un sistema** de recomendación que aprende tus gustos a medida que ves vídeos.
- **Funciona** en el navegador.
- **La calidad** de los contenidos, tomados de YouTube y de la imagen del vídeo, es pobre.

MY STRANDS TV

- **Con vídeos musicales** tomados de YouTube.
- **Su sistema** aprende a reconocer lo que te gusta.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... bajarse películas con P2P

No hay sentencias firmes sobre descargas

La descarga de películas, series y música, a través de redes de intercambio de archivos o P2P es una actividad muy común en Internet, sobre todo en España. Pero ¿es legal? Por ahora no hay ninguna sentencia firme que determine si se trata o no de una conducta delictiva. En principio, parece que no hay crimen. La semana pasada un juez desestimó la denuncia presentada por Egeda contra Sharemula, una web que ofrecía enlaces para la descarga de contenidos. Dijo que no había delito ni al dar esa información y que quien bajaba así películas no cometía ningún delito.

Uno de los abogados que defendió a Sharemula, David Bravo, señala que la decisión del juez es justa, pues «la película y música que aparecían en Sharemula no estaban alojadas realmente allí, sino en el ordenador de los internautas que participan en las redes de intercambio». Los internautas que usan la web para localizar los archivos que quieren descargar a través de P2P no cometían tampoco un delito, al no haber ánimo de lucro en su actitud.

Pero la indefinición persiste. Mientras no se dicte una sentencia firme sobre este tema no sabremos exactamente a qué atenernos. En Egeda señalan que no quieren criminalizar a la sociedad, pero piden cambios legales que detengan la moda de las descargas. **P. FERNÁNDEZ**

CUELGA TUS COMENTARIOS EN http://foros.20minutos.es O EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



REBAJA DE LA PS3

«Me gusta comprar una consola rebajada, no capada...»

Sony confirmó la rebaja de la PS3. Los precios filtrados días antes por blogs y medios especializados eran los correctos, pero los lectores que han opinado sobre ello se quejan de que el nuevo modelo no será compatible con los juegos de la PS2, y de que ese modelo de consola será el único que se venda cuando se agote la PS3 de 60 gigas. Éstas son sus respuestas a la pregunta: ¿crees que la rebaja de precio impulsará las ventas pese a la rebaja de prestaciones?

Yo no me la compraré. Todavía es cara, tengo la Wii y la disfruto muchísimo, los mandos no vibran y son un intento de copia barata del de la Wii (pero mal hecho, claro), los pocos juegos que hay son malillos, etc. ***Jaime tgn.***

Por supuesto que sí. Mañana iré a Centro Mail a pillármela. Total, todos los juegos que poseo de la PS2 son piratas, no me servían de todas formas. Es una gran idea; más económica, prácticamente con las mismas opciones y, lo importante, el cerebro de la consola es el mismo, o sea que genial. Por cierto, me la compraré con el FIFA 2008. ***Ca-l.***

Tenía mis dudas, pero no me la compraré. Me gusta comprar algo rebajado, pero el mismo producto, no un producto capado. Así que iré a por la Wii, que le haga compañía a mi 360. ***Nacho.***

Ni loco. Encima quitando características, me quedo con mi Wii con más de 60 juegos y mi PSP con más de 170, que mi dinero me han costado. Cuando la pongan a 250 euros tampoco me la compraré, porque la 360 estará regalada y es un millón de veces mejor. La avaricia rompe el saco, Sony. ***¡Viva fede!***

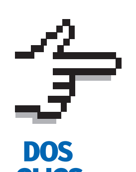
W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

¿Quién va a comprar esa porquería? Sony ya no sirve, es mejor que vaya cogiendo consejos de la Sega (para que sólo hagan y vendan juegos). ¡Wii es la mejor! Y sin hablar de las porquerías de juegos que tiene la PS3. ***Twilightlinkz.***

Me quedo con la Wii, que ya la tengo, pero no es Nex-Gen, sino una PS2 con mandos raros, y con la XBox 360 y lo de la tres luces rojas, la cosa va por su cauce... ***Invitado.***

No, no me la voy a comprar, Sony me ha decepcionado mucho. ***Carlos.***





DOS CLICS

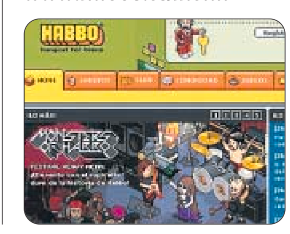
Poderes de 'Héroes'

¿Tienes un don? Demuéstralo con un vídeo y conviértete en personaje de la serie. Aquí tienes algún ejemplo. *www.heroesdvd.es/soyunheroe*



Un Habbo de miedo

Festival de rock en la comunidad virtual Habbo. Disfraza tu avatar y crea el sonido más monstruoso de Habboween. *www.habbo.es/metal*



VIDEOJUEGOS

Cristiano Ronaldo, la estrella que cede su imagen a la carátula del juego, en su versión virtual en el *Pro*. KONAMI

EL 'Pro 2008' REPITE FÓRMULA

El juego de fútbol **más aclamado** vuelve al campo con un sistema de inteligencia artificial

D. G.
20 MINUTOS

Fiel a la tradición, la compañía de videojuegos Konami ha lanzado su *Pro Evolution Soccer* anual. El *PES 2008* (que por numeración normal sería el *PES 7*) conserva las características que lo convirtieron en el rey del género.

Entre estas virtudes está el realismo en el movimiento de los jugadores, la física del balón, el divertido modo multijugador o los excelentes gráficos, sobre todo los rostros de algunas de las grandes estrellas del mundo del fútbol.

La gran novedad de esta edición se llama TeamVision, y consiste en un sistema de inteligencia artificial que hace que los rivales se comporten de forma más lógica.

El equipo contrario estudia los movimientos y estrategias del jugador y adapta las suyas de forma inteligente. Aun así, el juego no incluye muchas más novedades, lo que le ha generado algunas críticas negativas.

C. RONALDO: «ES MUY REALISTA»

El portugués Cristiano Ronaldo, de 22 años e imagen de *Pro Evolution Soccer 2008*, asistió a la presentación del juego en Londres, donde valoró el realismo del juego «Los aficionados del *Pro* valoramos, por encima de todo, su realismo. No hay ningún otro título que sepa representar el fútbol de verdad con tanta calidad... ¡Te lo digo yo!».

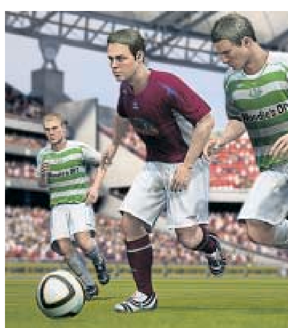
Tu cara en la pantalla

El editor de jugadores sí incluye algo nuevo: los usuarios pueden utilizar una cámara USB para importar su propia imagen e incluirse a sí mismos, o a su familia y amigos, como miembros de la plantilla de uno de los equipos de la competición.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **PC, PS2, PS3 y Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://www.konami-pes2008.com/***

MÁS FÚTBOL

'FIFA 2008', EL GRAN RIVAL. El título de EA incluye 620 equipos de 30 Ligas diferentes (entre las que está la española), 30 estadios reales y más de 14.000 jugadores, aunque lo más destacable es el modo *Conviértete en un profesional*, que pone al jugador en la piel de un futbolista y le reta a dominar diferentes disciplinas. ☛ **Xbox 360 y PS3. 69,95 €.**



LA ESTRATEGIA DE 'FOOTBALL MANAGER 2008'. Este videojuego de Sega se centra en la organización y la dirección de equipos de fútbol: diseño de estrategias, compra y venta de jugadores, gestión de la economía del club... Juande Ramos, ex entrenador del Sevilla, ha sido elegido como imagen de este videojuego. ☛ **PC y Mac. 19,95 €.**



LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una vuelta al pasado

Lara Croft revive su primera aventura en el 'remake' 'Tomb Raider Anniversary'

La *sexy* Lara Croft, que se convirtió en todo un fenómeno en los años noventa, conmemora sus más de diez años de vida con un *remake* de su primera aventura (que vio la luz en la PlayStation original en 1996) para PC, PlayStation 2 (la versión que analizamos), PSP y Wii. La protagonista ya no luce las poligonales y cuadriculadas curvas de antaño y los escenarios son mucho más majestuosos, pero pese a esas mejoras gráficas, el juego es prácticamente el mismo. Posee los mismos enemigos, las mismas fases, los mismos puzles... Y el desarrollo sigue dando prioridad a la exploración frente a la acción. Sólo se han incluido un par de elementos que contribuyen a mejorar aún más la experiencia de juego: la utilización del gancho para colgarse en salientes (heredado de los últimos juegos de la aventurera) y eventos especiales durante las secuencias cinemáticas que obligan al jugador a pulsar determinados botones en determinados momentos. El único problema es que, para los que ya hayan jugado al título original, este *Tomb Raider* no ofrece más que el encanto de verlo adaptado a los nuevos tiempos.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'WWE SmackDown! vs. Raw 2007' Platinum (PS2). **3** 'Moto GP 07' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'True Crime: New York City' (PS2). **6** 'Commandos Strike Force' (PS2). **7** 'Free Running' (PS2). **8** 'Final Fantasy XII' (PS2). **9** 'Ratonpolis (Flushed Away)' (PS2). **10** 'NBA Live 08' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

TECNOLOGÍA

TODO EL OCIO DIGITAL A TU SERVICIO EN e-life

SIMO acogerá la tercera edición de este evento

Del 8 al 11 de noviembre. e-life celebra este año su tercera edición, en la que volverá a poner al alcance de todos las nuevas tecnologías aplicadas a la vida cotidiana. El encuentro se organiza dentro de la feria tecnológica Simo y mostrará las diferentes variantes de ocio electrónico para que los visitantes puedan tocar y experimentar con los últimos aparatos del mercado.

En la zona de juegos estarán los tres grandes competidores en el mercado de las consolas de última generación. Un espacio en el que los aficionados podrán conocer las últimas novedades de PlayStation 3, la Nintendo Wii o la Xbox 360. También se organizarán competiciones, con torneos abiertos, retos y exhibiciones.

En la zona expo habrá televisiones digitales, ordenadores, móviles –incluido el iPhone– y todo tipo de dispositivos relacionados con la fotografía, la música y el vídeo digital.

Todo a la venta

El evento pretende acercar así al consumidor los últimos avances digitales, facilitándoles el proceso de conocer, entender, probar o comprar, ya que todo el material que se exhibe en la feria está en venta.

20 minutos regalará entradas para e-life en la edición del 7 de noviembre. Además, todos los visitantes podrán elaborar su propia portada del periódico, con su foto, y llevársela a casa. P. FERNÁNDEZ



Algunos asistentes a la edición del año pasado de e-life.


DOS CLICS

SIMO, al detalle
Para conocer absolutamente todo lo que se cuece estos días en la feria, aquí tienes su web: *www.ifema.es/ferias/simo/default.html*



Ocio en e-life
Todo el ocio digital, en el pabellón 6 de Ifema y de forma paralela a SIMO. Para centrarte sólo en e-life, entra en la página *http://www.e-life.es*



ESPECIAL **E-LIFE / SIMO 2007**

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE E-LIFE/SIMO, EN www.20minutos.es

LA vida digital VUELVE A LA FERIA

El encuentro tecnológico de Madrid, SIMO, acoge durante cuatro días la muestra de ocio e-life

R. R.
20 MINUTOS

Más de 500 empresas, distribuidas en los 7 pabellones de SIMO en Ifema, muestran los últimos avances tecnológicos desde hoy y hasta el domingo. La Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones cuenta con varias áreas especializadas, como e-life, dedicada al ocio digital; el salón del *call center;* el SIMO del conocimiento; web 2.0; el vivero de jóvenes empresas; la feria de la documentación, o el foro de contenidos digitales.

Una oficina, una casa y un área dedicada a la movilidad son algunos de los espacios recreados en la feria

Para que el visitante pueda experimentar cómo se aplican las tecnologías digitales a la vida diaria, se han organizado recreaciones de un hogar, una oficina y una distribuidora digital, además de un espacio dedicado a la movilidad personal.

Además se presentarán también nuevos servicios, como Minube, una mezcla de red social y buscador especializado en viajes. Abertis mostrará el resultado de sus investigaciones en el campo de la televisión digital para móviles, Nintendo presenta en España el Zapper, una pistola-controlador para la Wii, Apple mostrará el iPod Touch, Creative, su oferta de periféricos...

Alta definición e Internet

Los visitantes también tendrán la oportunidad de ver de cerca las nuevas pantallas y televisores de alta definición de fabricantes como LG, Samsung, Sony, Philips o Toshiba. También habrá otras iniciativas curiosas, como un camión transparente que llevará a SIMO a un ex presentador de *Caiga quien caiga,* Sergio Pazos, que tendrá que sobrevivir una semana usando tan sólo Internet a través de su móvil. El camión permanecerá dos días en la feria y después viajará por varias ciudades españolas, con el objetivo de demostrar que Internet está y es útil en todas partes.



DATOS PRÁCTICOS

LUGAR: Parque Ferial Juan Carlos I. **METRO:** Campo de las Naciones.

SIMO
PABELLONES: Del 1 al 7.
DÍAS: Del 6 al 9 de noviembre, sólo profesionales; 10 y 11 de noviembre, abierto a todo el público.
HORARIOS: De 10.00 a 21.00 h, excepto el domingo 11 (de 10.00 a 15.00 h).
PRECIO: 26 euros (profesionales); 10 euros (público).

E-LIFE
PABELLÓN: 6.
DÍAS: Del 8 al 11 de noviembre.
HORARIOS: De 10.00 a 21.00 h. Domingo (de 10.00 a 15.00 h).
PRECIO POR DÍA: 4 euros. Menores de 11 años y mayores de 65: 2 euros.

'20 MINUTOS' ESTARÁ EN e-life

Tu 'careto' en portada

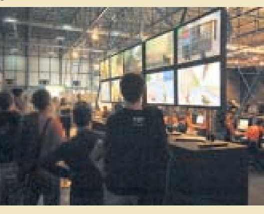
El diario *20 Minutos* y su *web 20minutos.es* no han querido perder la oportunidad de estar presentes en e-life SIMO 2007, la muestra de tecnologías aplicadas al ocio que ocupará el pabellón 6 de Ifema a partir de mañana. Para ello, aparte de dar cobertura a todas las actividades que tengan lugar durante el evento, *20 Minutos* contará con un puesto donde podrás hacerte una foto para crear, imprimir y llevarte a casa tu portada personalizada del periódico. Si asistes al evento o lo sigues por Internet y quieres comentar qué te ha parecido, hazlo en *www.20minutos.es.*

No te puedes perder...

Las firmas participantes en SIMO ofrecen lo último en innovación tecnológica aplicada a la vida diaria, el ocio y la empresa.

APPLE → La marca de la manzana es una de las que tienen más novedades en la feria. Aparte de los esperados iPhone y iPod Touch no debemos marcharnos del stand sin haber visto los nuevos iMac y Macbook, equipados con el renovado sistema operativo Leopard.

TELEFÓNICA → Presentará su nueva plataforma de televisión para teléfonos móviles, compuesta por 42 canales de música, cine, documentales... y a la que se podrá acceder con tarifa plana.



VODAFONE → La firma presentará, entre otras novedades, una firma electrónica a través de la tarjeta SIM con la misma validez legal que una manuscrita.

HEWLETT-PACKARD → Mostrará el ordenador más ecológico del mundo, con un 95% de sus componentes reciclables y que consume un 80% menos de energía que el resto.

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

ORDENADORES

«Donde esté el entrañable pantallazo azul... »

Las diez catástrofes tecnológicas caseras. La tecnología nos ayuda en nuestra vida diaria, pero a veces provoca quebraderos de cabeza derivados de un mal uso o avería.

A mí se me incendió hace años el monitor. Y aún no tenía Internet, por lo que sólo lo encendía el ordenador un par de horas al día. Luego me enteré de que ese problema lo había tenido más gente con ese modelo. *Aitor.*

Siempre te faltará la conexión a Internet cuando intentes instalar un dispositivo externo, que casualmente no corresponde a tu sistema operativo el *driver* que viene en el CD. *Yonosoy.*

Yo un día enchufé el ordenador a la luz y me explotó, que alguien me explique eso porque yo todavía tengo cara de tonto. *Andrea.*

Donde esté el entrañable pantallazo azul y el «error 404», que se quite todo lo demás. *Sid Philips.*

Os habéis olvidado de la pila de la placa madre. Cuando se agota, te hace la faena. *Esgueva.*

INTERNET

Trabajando sólo 20 horas al mes los *spammers* a tiempo parcial pueden enviar 400 millones de correos basura y ganar fácilmente unos 7.000 dólares (4.838 euros), según la compañía alemana de seguridad G-Data.

Es gracioso, los *spammers* son los crucificados en este asunto, pero ¿Y las empresas que les pagan? Porque les pagan para eliminar a la competencia, así que ya me dirán a qué altura moral quedan esas empresas. No sé si os habrá llegado un correo en cadena que dice que tenéis que reenviar a vuestra lista de contactos y con copia a una conocida marca de supermercados, todo para ganarse una compra o algo así. Yo me parto. Es un claro ejemplo de *spam*, pero en este caso lo hace uno mismo. No me extrañaría que esta campaña la hubiera iniciado la competencia. *SpammerLoco.*

Sólo puntualizar que los llamamos *hackers* erróneamente. Un *hacker* no sólo es un experto en informática, sino que además es una persona cuya ideología es luchar contra el mal. Esos fueron los comienzos de los *hackers* y esos son los auténticos, no lo que hay ahora, que lo único que buscan es dinero. *Alacram.*

SEIS ÁREAS temáticas

El pabellón 6 de Ifema, en el que se celebra e-life, está dividido en zonas temáticas, para que todo el mundo tenga su espacio de ocio a lo largo de los cuatro días de la feria.

1 EXPO→ Televisión digital, ordenadores, móviles, consolas, Internet, foto y vídeo digital... Podrás ver los últimos productos de cada uno de estos campos y conocer todas sus funcionalidades.

2 CYBER→ Más de cien ordenadores para acceder a Internet a alta velocidad. Quienes no tengan mucha experiencia recibirán ayuda de unos asesores.

3 JUEGOS→ El área de los jugones viene con fuerza este año, con demos, competiciones y los periféricos más especiales.

4 CAFÉ→ Un espacio con zona Wi-Fi, que ya tuvo gran éxito el año pasado, en el que podrás tomar algo, quedar con gente y disfrutar de las proyecciones de los vídeo-DJ.

C CULTURA→ Exhibiciones, instalaciones interactivas, proyecciones y una selección de las mejores producciones de la animación digital de este año.

M MARCAS Y TIENDAS→ Los principales fabricantes del sector contarán con un espacio individual en el que podrás conocer y probar todos sus productos.

LA TECNOLOGÍA en tus manos

En la zona de **ocio digital e-life** se mostrarán productos como el iPhone de Apple

R. R.
20 MINUTOS

Conocer, entender, probar y comprar los dispositivos tecnológicos de última generación que cada vez más inundan nuestros hogares, son los objetivos de e-life que, por segundo año consecutivo, se integra en la feria SIMO creando un espacio exclusivo en el que tiene cabida todo lo relacionado con el ocio digital.

Los visitantes encontrarán en el pabellón seis a un personaje, el Doctor Yell, que forma junto con sus ayudantes un equipo de expertos capaz de resolver a iniciados y novatos cualquier duda sobre los productos y tecnologías que se exponen. Cámaras, televisiones, vídeo digital y, en general, todos esos aparatos electrónicos que se han colado en nuestras vidas en los últimos años.

Apple aportará su iPod Touch y la oportunidad de tocar un iPhone a la espera de que se decida qué operadora lo comercializará en España. Nintendo con su Wii, Microsoft y la Xbox 360, y Sony con la PS3 te tentarán con los juegos y periféricos más espectaculares.

Perfiles tecnológicos

En e-life se presenta también un estudio que traza un retrato de los madrileños según el uso que hacen de la tecnología. Los desconectados están representados por una mujer de 48 años culta, del barrio de Salamanca. Otros perfiles son un hombre de 58 años, camarero de Villaverde, que está ahorrando para comprar un televisor de plasma, y una mujer de 72 años, viuda y que vive en La Latina.

Entre los conectados encontramos a un adolescente vallecano fanático de los juegos, un chico de 25 años, de Carabanchel, que «nunca sale de su casa sin su reproductor MP3». Nacho y Bea, recién casados, «han preferido comprarse el portátil antes que el sofá», y cierra el lote un ejecutivo de 38 años, del barrio del Pilar, alguien que no es «nadie sin su Smartphone». Todos ellos quedan representados en los dibujos de Mario Entrialgo.



POR PARTES

Productos de siete categorías

Las exposiciones, tiendas, instalaciones... estarán divididas en siete categorías: televisión digital (TV digital *vs* TV analógica), ordenadores (¿qué partes integran un ordenador?, ¿para qué sirven?), Internet (¿qué puedes hacer en Internet? Formas de conectarse y diferentes usos), música digital (aprende a utilizar los reproductores y a comprar música *on line*), foto y vídeo digital (las fotos ya no se revelan, se imprimen. Tipos de cámaras para hacer fotos, grabar, o ambas cosas), telefonía móvil (además de hablar, ¿qué más puedes hacer con tu móvil?) y consolas (todo sobre la nueva generación).

Cuatro días de ocio sin fin

e-life está lleno de novedades y zonas para todos los públicos, desde novatos tecnológicos hasta amantes del ocio digital.

ANIMACIÓN 3D→ En la sala de proyecciones de la feria se celebrará el *ArtFutura Show*, que mostrará los mejores trabajos de animación 3D del último año: desde las piezas más espectaculares producidas por las grandes compañías



hasta pequeñas maravillas creadas por artistas independientes.

CAFÉ→ Con conexión Wi-Fi. Será también un punto de encuentro para jugones con consolas portátiles o para personas que quieran hacer una pausa, tomar algo y ver pinchar a los DJ y vídeo-DJ.

VÍDEO DJ→ Subversive Media convertirá el café de e-life en un lounge para relajar a los visitantes.

MAGIA DIGITAL→ *Ar_Magic System* es un espectáculo que emplea nuevas tecnologías interactivas para que el espectador se convierta en actor y ejecutor de algunos trucos.

EXCLUSIVAS→ Los asistentes podrán probar desde el nuevo accesorio-pistola para la Wii, hasta unas gafas que hacen las veces de televisión.

OBSERVA, prueba, Y COMPRA

Todo lo que se exponga en e-life podrá comprarse allí

El pabellón e-life será el único dentro de SIMO que ofrecerá la posibilidad de comprar. Para ello, los visitantes de esta zona recibirán una guía de compras que les servirá de orientación. La guía reúne información sobre las tiendas presentes en el recinto y las promociones exclusivas de e-life SIMO 2007.

Las siete tiendas tecnológicas y la veintena de marcas que asisten este año a e-life



Tras probar los productos será posible comprarlos en las tiendas.

venderán algunos productos con descuento. Además, los especialistas en la venta de productos de ocio digital y las tiendas presentes en la feria mostrarán e instruirán a los asistentes sobre su oferta electrónica.

Los principales fabricantes del sector contarán con un espacio individual en el pabellón en el que los visitantes podrán conocer y probar todos sus productos. Después, en la zona de tiendas, será posible comprar todo lo que se ha visto.

Además, en cada zona (televisión digital, ordenadores, Internet, música digital, telefonía móvil, consolas y vídeo y foto digital) se proyectarán diversas animaciones, tanto didácticas e informativas como de consejos de compra. R. R.

ESTA EDICIÓN, E-LIFE DA MUCHO **más juego**

Los organizadores aspiran a convertir este encuentro en **la mayor referencia** anual del sector de los videojuegos

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Los productos relacionados con los videojuegos (consolas, accesorios, revistas especializadas...) han sido responsables, en gran medida, del desarrollo del ocio digital.

Por este motivo, el área de juegos de e-life –que ocupa el 40% del espacio total– se ha convertido en uno de los motores del evento en cuanto a asistencia y participación.

Ahora, aprovechando la consolidación de SIMO como una de las principales ferias europeas de tecnología, e-life aspira a convertir su área de juegos en el punto de encuentro anual entre la industria y los consumidores.

CUATRO ZONAS

Competición → Es el área dedicada a los torneos, en la que los participantes competirán en diferentes juegos deportivos. Lo primero es inscribirse para formar parte de un grupo. Éstos recorrerán la zona de competición enfrentándose entre sí en todos los juegos, en modo eliminatorio o liguilla. Habrá premios para los que obtengan más puntos.

Juego por plataforma → Una zona reservada para que las compañías de videojuegos muestren sus novedades. Los asistentes podrán probar los últimos lanzamientos y accesorios. Está subdividida en cuatro áreas: Nintendo, Xbox PlayStation y PC.

Tienda → Tiene como objetivo que los visitantes puedan comprar los productos que acaban de ver o probar en las zonas de juego.

Otros contenidos → Se trata de un espacio que complementa a los anteriores, con exposiciones sobre videojuegos, *kedadas* de jugones, puestos de algunas grandes marcas... Así se completa una amplia visión de este tipo de ocio electrónico.

Jugones profesionales

La zona de competición contará , además de con los torneos convencionales, con otros dos alicientes: los retos, que se desarrollarán con los mismos juegos que los torneos e invitarán a los asistentes a alcanzar determinadas marcas; y, por otro lado, se habilitará una zona de exhibición en la que los visitantes verán en acción a videojugadores profesionales.



Además de los torneos habrá una zona de partidas rápidas para todo tipo de jugadores. E-LIFE 2006





TORNEOS ▸ COMPETICIÓN EN CINCO VIDEOJUEGOS, CON PREMIOS PARA LOS GANADORES

Formula 1 Championship Edition
Arena 1.
La competición deportiva de moda, la Fórmula 1, es la protagonista de la primera arena. Se jugará a la versión de PlayStation 3 y el desarrollo consistirá en una carrera de tres vueltas al circuito de Montmeló.

NBA Live 08
Arena 2.
El baloncesto es el deporte elegido para la segunda arena. Los participantes tendrán que emular a Pau Gasol y compañía en la versión del juego para PC. En este caso, el duelo no consiste en un partido sino en un concurso de triples.

Fifa 08
Arena 3.
El deporte rey protagoniza la cuarta zona de torneos. Los participantes se enfrentarán en la última edición del videojuego de Electronic Arts. Habrá breves partidos de 5 minutos en la versión de la Xbox 360 de Microsoft.

Tiger Woods PGA Tour 08
Arena 4.
El golf, un deporte que cada vez gana más adeptos, también tiene su hueco en los torneos. Se jugará a un hoyo en la versión de la consola Wii, de Nintendo, famosa por su peculiar forma de control.

Need for Speed
Arena 5.
El máximo exponente de los juegos de carreras y *tuning* estará presente en su versión PC en la quinta arena de la zona. Competición nocturna, cochazos deportivos y chicas explosivas. El reto consistirá en una carrera de cinco minutos.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Convertirse en referencia

Este año, e-life ha decidido potenciar especialmente su área de videojuegos

Los organizadores de e-life, conscientes del enorme y creciente interés en España por el mercado de los videojuegos (somos el cuarto país europeo en consumo), han decidido darle un empujón a este área. Su objetivo es convertir el evento en una referencia del sector nacional y, a poder ser, también internacional. No es mala idea, sobre todo teniendo en cuenta las principales ferias actuales: el E3 de Los Ángeles (reducido a su mínima expresión), el Tokyo Game Show (que nos pilla algo retirado) y la convención de Leipzig (la más importante en territorio europeo). Las aspiraciones son admirables y se han dado buenos pasos, como la presentación de la *wiitralleta* de Nintendo, pero aún queda mucho por hacer. Reunir los juegos deportivos de siempre no tiene gran mérito.

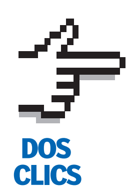
LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 2008 ' (PS2). **2** 'Los Simpson' (PS2). **3** 'Moto GP 07 ' (PS2). **4** 'WWE SmackDown! vs Raw 2007' Platinum (PS2). **5** 'Fifa 08' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'Commandos Strike Force ' (PS2). **8** 'Resident Evil 4' Platinum (PS2). **9** 'Final Fantasy XII' (PS2). **10** 'Crash: Lucha de Titanes' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



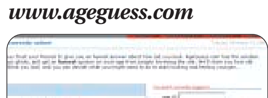
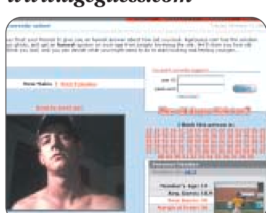
T O D O S O B R E E L
O C I O T E C N O L Ó G I C O



¿Qué edad tengo?

¿Cuántos años le das al chico de la foto? Arriésgate y cuelga una imagen tuya para que los demás intenten adivinar tu edad.

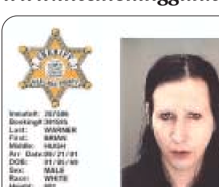
www.ageguess.com

Fichas policiales

Web en la que se puede curiosear la ficha policial de actores, músicos, deportistas... como esta de Marilyn Manson.

www.thesmokinggun.com



VIDEOJUEGOS

UN ASESINO **imparte justicia**

La Tercera Cruzada derrocha **acción y realismo** en el juego 'Assassin's Creed'

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Jerusalén, 1191 d. C. La Tercera Cruzada está destrozando la Tierra Santa. En este original escenario, el jugador toma un papel no menos peculiar: el de un pacificador –en realidad un asesino– que debe acabar con figuras clave de los dos bandos (cruzados y sarracenos) para terminar con el conflicto.

Con este planteamiento, en el que se van entremezclando intrigas y conspiraciones, comienza *Assassin's Creed*, uno de los títulos más esperados para PlayStation 3 y Xbox 360.

La expectación que ha causado este juego se debe principalmente a dos razones: su gran realismo gráfico y la libertad de acción que deja intuir.

En primer lugar, la ciudad de Jerusalén se muestra rebosante de vida, con cientos de personas distintas que se comportan de forma diferenciada (mendigos, comerciantes, transeúntes...) y que entorpecen nuestro paso.

En cuanto a la libertad, Altair –el protagonista– es capaz de moverse a sus anchas andando, corriendo, escalando edificios, saltando de azotea en azotea o blandiendo sus armas. El libre albedrío llega a tal punto que es posible acabar con un inocente si el jugador así lo desea. Eso sí, al hacerlo, la gente huirá, gritará y los guardias acudirán alarmados a detener al asesino.

Avalado por la crítica y con el valor añadido de no explotar una licencia famosa o una saga trillada, este juego es ya para muchos uno de los imprescindibles de la temporada.



El realismo en comportamientos y animaciones es la nota dominante.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://assassinscreed.es.ubi.com/***

OTRO GRAN ESTRENO

'SUPER MARIO GALAXY'

¿El mejor Mario de todos los tiempos?

Ésa es la intención de Nintendo, convertir este título en el más emblemático del fontanero desde *Super Mario 64*, el juego que definió las aventuras en 3D. *Super Mario Galaxy* se desarrolla en un enorme y colorido universo en el que la gravedad (variable de un planeta a otro) juega un papel fundamental. Una de sus grandes bazas es el control, adaptado al estilo Wii. Es decir, que el jugador maneja a Mario combinando el uso de botones con movimientos del mando de la consola. Su modo cooperativo para dos jugadores, las 120 estrellas por recolectar y sus bonitos gráficos le dan papeletas suficientes para convertirlo en un clásico de los videojuegos. ☛ **Wii, 49,95 €.**

LA ZONA CRíTICA

VIDEOJUEGOS

LARA FISHER



El 'wrestling' golpea duro

Los cada vez más conocidos luchadores de este deporte y espectáculo se ven las caras en las consolas

Batista, el Gran Khali o Rey Misterio son nombres que empiezan a sonar en España casi tanto como lo hicieron Hulk Hogan o el Último Guerrero a principios de los noventa. Ahora, la tele ha reavivado la fiebre por el pseudodeporte del *wrestling*, y el videojuego *WWF Smackdown VS Raw 2008* (que ha visto la luz para todas las plataformas actuales) está aprovechando el tirón (no hay más que ver la lista de los juegos más vendidos). Pero ¿este éxito es merecido? Pues, aunque parezca sorprendente (dado el panorama general), la licencia se ha utilizado de forma más que correcta. Es innegable que nadie lo disfrutará tanto como los aficionados a este espectáculo, pero el juego cuenta *per se* con unas cuantas virtudes: un amplio plantel de luchadores, un editor para crear otros nuevos, varios modos de juego y un apartado gráfico notable que representa a la perfección el aspecto y personalidad de cada personaje. Lo más divertido: el multijugador. Lo peor: el típico, complejo y a veces desquiciante control de los juegos de *wrestling*.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **2** **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **3** **'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3'** (PS2). **4** **'Los Simpson'** (PS2). **5** **'WWE SmackDown! vs Raw 2008' ed. esp.** (PS2). **6** **'Moto GP 07'** (PS2). **7** **'FIFA 08'** (PS2). **8** **'Resident Evil 4' platinum** (PS2). **9** **'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi' ed. col.** (PS2). **10** **'WWE SmackDown! vs Raw 2007' platinum** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



DEJA TUS COMENTARIOS EN **http://*foros.20minutos*.es** O **www.*20minutos*.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de **www.*20minutos*.es**

TIEMBLA, BILL GATES...

¿Crees que la tecnología de Apple es superior al resto?

La empresa americana Apple quiere ponérselo difícil al imperio Microsoft. El iPod es ahora mismo el reproductor más apreciado del mercado, el iPhone aspira a ser toda una revolución en la telefonía debido a su relacion calidad-precio. En entorno PC, tanto el iMac como los MacBook son simplemente increíbles, además de la salida al mercado del nuevo SO (Mac Os X Leopard), todo un lujo para los amantes de la informática. *Pablo Galiza.*

En cuanto a sistema operativo, sí. También depende con cuál lo compares... Es evidente que es mucho más estable que Windows. Sólo aquellos que hayan trabajado una temporada con Mac sabrán de lo que hablo. Si lo comparamos con Linux, pues posiblemente los informáticos prefieran este último... Si te dedicas más al tema artístico (diseño gráfico, web, tratamiento de audio y vídeo), todos preferimos Mac. También valoramos los acabados de los ordenadores: ese blanco característico de Apple, esas curvas en las aristas... Superior quizá no sea la palabra, yo lo definiría como distinto a los demás. *QiQe.*

W *Entra y opina sobre estos y otros temas en la web*

No hay ninguna duda de que Apple diseña sus productos pensando en el usuario; en cambio, Microsoft no lo hace, sólo piensa en cómo vender más,pero no tiene en cuenta las necesidades del usuario. Mac OS X Leopard está a años luz de Vista, es algo evidente. *Liliwa.*

Windows es el mejor sistema operativo, por eso es el más usado en todo el mundo. Todo el mundo no puede equivocarse... *Dominicano MSN.*

La mejor prueba de ello es que Microsoft sólo se dedica a copiar, para una prueba reciente tienes Vista. *Telele.*

CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

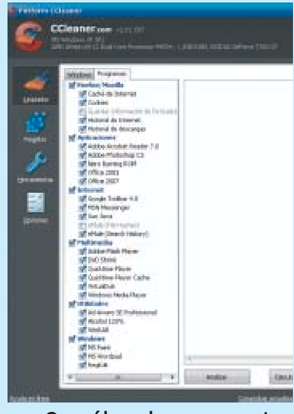
TU ORDENADOR, **COMO LOS CHORROS DEL ORO**

MANTÉN LIMPIO EL PC

La instalación de programas, la navegación por Internet y la constante creación de carpetas y archivos genera una gran cantidad de datos inútiles en el ordenador, que ralentizan sus operaciones. Eliminar estos contenidos es una tarea sencilla.

los ficheros que se generan debido a la navegación por Internet y los archivos temporales de Windows.

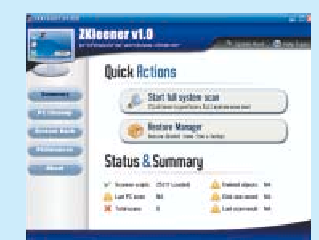
CCLEANER. Es una de las herramientas más populares para este propósito. Su objetivo es conseguir optimizar el rendimiento del equipo mediante un adecuado mantenimiento de los datos. Así, el programa consigue hacer desaparecer los archivos temporales y permite administrar aquellos archivos que no se han utilizado desde hace tiempo. Con él podemos mantener la papelera de reciclaje vacía y eliminar la basura que se genera navegando por la Red. El programa ofrece además un limpiador de los archivos de registro de Windows.



CLEANWIN. Se trata de una aplicación muy valorada por los usuarios que ya la han utilizado, y prueba de ello es que ya va por su sexta versión. Más allá de optimizar el rendimiento del equipo, este programa tiene la misión de recuperar el espacio infrautilizado en el disco duro. Para conseguirlo, administra el vaciado continuo de la papelera de reciclaje y el borrado del historial y de los archivos temporales.

SCRUBXP. Es el programa más sencillo. Su originalidad radica en que, en vez de abordar un largo proceso de análisis, la limpieza de los discos duros puede hacerse desde el escritorio del PC con un solo clic. De este modo, se prepara para eliminar todo tipo de archivos temporales y busca nuestro rastro por el equipo, eliminando los archivos innecesarios, como las *cookies*, las direcciones web ya tecleadas y los datos de los formularios *on line*.

ZKLEENER. Se trata de una pequeña aplicación destinada a eliminar prácticamente la totalidad de archivos olvidados en los discos duros del ordenador. En primer lugar, acomete un exhaustivo análisis de las carpetas y ficheros. Este análisis puede ser ejecutado de forma personalizada, rápida o completa. En todos los casos examina sobre todo



TECNOLOGÍA

TODA LA INFORMACIÓN DE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

DECIDE **qué ponen** EN LA TELE

La **programación a la carta** es posible a través de Digital+, Imagenio y Siemens

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Nunca más te perderás tus programas favoritos. Se acabó eso de tener que aguantar hasta los anuncios para ir al baño y no perderte nada de la película. La nueva televisión te permite detener la reproducción cuando quieras, retomar la emisión después de haberte preparado algo de comer o recuperar un programa que se emitió la semana pasada. Todo ello es posible gracias a las nuevas características de dos televisiones de pago, Digital+ e Imagenio, y un sintonizador de TDT de Siemens.

La plataforma de televisión vía satélite de Sogecable ha lanzado el servicio iPlus. La novedad es que el descodificador incluye un disco duro de 160 gigas y está preparado para la alta definición. El usuario puede utilizar ahora su mando para detener y activar la emisión, grabarla en directo o programar el dispositivo para que lo haga por nosotros.



IPLUS. **160 gigas.** Detén la programación y vuelve a reproducir cuando quieras, o graba en el disco duro de 160 gigas.

GIGASET. **El veterano.** Siemens le saca el máximo partido a la televisión digital terrestre.

IMAGENIO. **Una semana de tele.** El nuevo descodificador de Telefónica puede recuperar programas de hace siete días.

Por su parte, el servicio de televisión a través del ADSL de Telefónica, Imagenio, lanzará a lo largo de este mes un nuevo descodificador con dos interesantes características: Shift TV, que ofrece las mismas posibilidades de grabación que iPlus; y el novedoso PastTV, con el que los suscriptores de esta plataforma pueden recuperar cualquier programa emitido durante la última semana. Televisión a la carta de verdad.

Siemens, por último, acaba de renovar su gama de sintonizadores grabadores Gigaset. Además de funcionalidades como las de iPlus, permite acceder, por ejemplo, a las jugadas más destacadas de un partido que se acaba de celebrar, o programar grabaciones por temas. Lo hace gracias a un 'mayordomo digital' al que sólo debemos indicarle que queremos guardar todo el cine que se emita o las carreras de Fórmula 1. El aparato buscará por sí solo los programas y las horas en que se emiten.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la etiqueta para navegar en la Red

Como en la vida real, en Internet conviene olvidar las malas prácticas

En Internet nadie sabe *que eres un perro,* asegura un viejo lema de la Red, en referencia al hecho de que podemos ocultar nuestra verdadera identidad. Eso no quiere decir que sea recomendable aprovechar el anonimato para olvidar las buenas maneras y movernos por el ciberespacio sin respetar unas mínimas reglas de buena educación.

Internet tiene sus propias normas. En el correo electrónico por ejemplo, hay que escribir siempre en el asunto un título claro para cada mensaje, responder a tiempo a las preguntas que nos planteen, no incluir archivos enormes que puedan bloquear el buzón del destinatario, utilizar las mayúsculas sólo si es indispensable y, sobre todo, pensar y releer antes de enviar.

En los blogs y en los foros hay que ceñirse al tema de las discusiones, y escribir mensajes cortos y concisos. Si se toma información de una página web, hay que citarla, y, para facilitarle las cosas al lector, incluir un enlace que le lleve hasta allí. No te aproveches del ancho de banda de otros cuando utilices una fotografía (libre de derechos): alójala en tu servidor en lugar de hacer simplemente una referencia a ella en tu post.

> **Si se toma una** información de una página web para un foro o un blog, hay que citarla

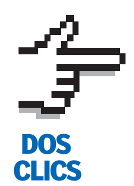
En la mensajería instantánea debes respeta a quien no contesta tus mensajes al instante, puedes estar molestando. No extiendas las despedidas y no abuses de las mayúsculas. A nadie le gusta que le hablen a gritos. **P. FERNÁNDEZ**





TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 21 DE NOVIEMBRE DE 2007



DOS CLICS

Fotos temáticas

Galerías de temas concretos: girasoles, arco iris, hámsteres... Crea la tuya y los usuarios añadirán sus fotos.
www.gallery.sytes.org



El museo de los PC

Si eres un nostálgico de los ordenadores, en este museo virtual puedes ver todos los que se han hecho desde los años 50.
www.old-computers.com



TECNOLOGÍA

TODA LA TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LOS weblogs conquistan LA CARTUJA

Sevilla acoge la segunda edición del **Evento Blog,** al que este año asisten más de 800 autores de bitácoras de toda España

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Evento Blog España vuelve a pasar revista al fenómeno *blog* este fin de semana en Sevilla, en la Isla de la Cartuja. Al encuentro, que abrirá el viernes el cómico Buenafuente, acuden más de 800 *bloggers* de todo el territorio nacional para escuchar a los expertos y, en muchos casos, conocer cara a cara a autores que leen a menudo.

«Pueden oír a gente relevante de la *blogosfera* y la nueva Internet participativa, pero lo que se habla en los pasillos es tan importante como lo que se dice en el salón», señala Luis Rull, uno de los organizadores del evento.

> «Las charlas de pasillo pueden ser tan importantes como lo que se dice en el salón»
>
> **LUIS RULL**
> Organizador de Evento Blog

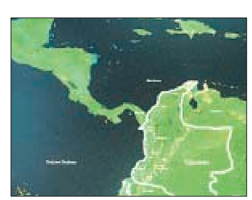
Televisión *on line*, Twitter y los sistemas de *miniblogs*, el estado de la comunidad de *blogs* en español o los entornos virtuales en tres dimensiones serán algunos de los temas a debate. Además, habrá mesas prácticas en las que se mostrará cómo optimizar una página y mejorar las bitácoras. Aprovechando esta reunión de *bloggers*, ***20 minutos*** recomienda doce *blogs* con fundamento.



NI LIBRE NI OCUPADO

http://blogs.20minutos.es/nilibreniocupado

El diario digital de un taxista no tiene por qué hablar sólo del tráfico, los coches y las obras. Daniel Díaz habla en su *blog* de personas, viajeros, ciudadanos, extraños... Último ganador del premio 20 Blogs.



LA PANAMERICANA

lapanamericana.blogspot.com

De Alaska a Argentina, pasando por México, Colombia, Ecuador, Estados Unidos... La página es obra de un diseñador metido a viajero en tránsito que trasmite una mirada muy personal sobre América y sus gentes.



GORKA LIMOTXO

http://www.gorkalimotxo.net/blog/

La actualidad puede tener muchas caras y siempre es mejor elegir la más divertida, o eso debe haber pensado su autor. La página se define a sí misma como «El *blog* que nunca leería Isabel Tocino».



ENFOQUE DIFERENCIAL

http://eduesfoto.blogspot.com/

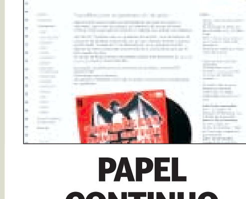
Un fotoperiodista que cuenta su trabajo diario con imágenes y, sobre todo, textos. Palabras que trasmiten, opinan y explican. La trastienda de las fotos que verás mañana en las páginas del periódico.



COGIENDO CARACOLES

http://www.cogiendocaracoles.com/

Humor negro, muy negro, no apto para adictos a la corrección política. Chistes con una mala uva evidente que te sacan esa sonrisa que delata que tú también eres capaz de reírte de cualquier noticia o persona.



PAPEL CONTINUO

http://www.papelcontinuo.net/

Diseño y cultura diversa sin perder de vista el baúl de los recuerdos. Fotografía, ilustración, vídeo, arte y mucho retro. Los chicos de Papel Continuo pueden sorprenderte con cualquier cosa.



CLIPSET

http://www.clipset.net

Piensa en un *gadget* cualquiera, seguro que ellos ya lo han probado. Tienen un vídeo en el que te lo muestran, y te dicen qué tiene de bueno y de malo. Apasionados de la innovación y la tecnología, los cacharros son lo suyo.



LIBRO DE NOTAS

http://librodenotas.com/

Olvida el resumen de prensa, el perseguir los periódicos para leer las columnas de opinión de todas las cabeceras. Ellos ya lo hicieron antes y te recomiendan las mejores. Indispensable para el debate.



LLÁMAME LOLA

http://llamamelola.com/

La publicidad en todas sus versiones tiene un espacio privilegiado en este *blog,* que no se pierde un anuncio de radio, cine, televisión o Internet. Crítica informada y reseñas argumentadas. Publicación irregular.



PIXEL Y DIXEL

http://www.pixelydixel.com

Cultura *geek* al alcance de todos. Un periodista y un informático cazan al vuelo todas las tendencias y virales del momento para ponerlos a tu disposición todos los días del año.

COSAS QUE PASAN

http://cqp.blogspot.com/

La trastienda del servicio técnico, para que compruebes que el cliente no siempre tiene la razón. Un responsable del arreglo de ordenadores nos muestra las sorpresas con que se topa en los PC.



MARTA CIBELINA

http://blogs.20minutos.es/martacibelina/

Tiene fuentes allí donde nadie lo espera y cuenta lo que otros no dicen. Marta Cibelina te pone en bandeja tu ración diaria de cotilleo, con lo más jugoso de la vida de los famosos.



ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Si no existe ánimo de lucro, no hay delito»

«Podéis bajar lo que queráis del eMule». Un responsable policial resta importancia a las descargas de contenidos protegidos a través de las redes de intercambio.

Nadie pone en duda eso. Está muy claro en la ley que, si no existe ánimo de lucro, no hay delito. Está muy bien que a quien baja cosas y las vende o trapichea le metan un puro, pero el que comparte algo con amigos del barrio o de un pueblo a 1.000 km, no comete ningún delito. La ley española es clara y justa en este tema, hoy por hoy. *Libertad.*

No es que le reste importancia, es que no la tiene. Es perfectamente legal realizar descargas en España. La excepción son los programas informáticos, de los que sólo tienes derecho de copia de seguridad; es decir, que únicamente te los puedes bajar si tienes el original. *P2P es bueno.*

> W
> *Entra y opina sobre estos y otros temas en la web*

Piratear es delito, y punto. La ley sobre copia privada es un tanto ambigua, lo que da lugar a estas situaciones. Yo abogaría por un cambio de ley para que se proteja la propiedad individual, sin que la copia privada se convierta en excusa para piratear algo. Fomentaría la persecución de delitos por descargas de P2P, mediante sistemas informáticos de rastreo y multa correspondiente. En menos de un año, la piratería, tal y como se conoce en España, desaparecería de manera legal y justa. *No a la piratería.*

Grupos de internautas y pequeñas empresas denuncian a la SGAE ante anticorrupción.

Me gustaría saber por qué los derechos intelectuales de los artistas están en manos de una asociación privada y no bajo la tutela del Gobierno de la nación. Y esperad, que menudo negocio se está montando con la letra del himno español. *Psl3co.*

Ojalá que esto llegue a algo. Mientras tanto, debemos comprar los DVD por Internet, que de esta manera son sin canon. *Biox.*

Estoy seguro de que este asunto no saldrá adelante. Veamos cómo actúan los jueces, que constantemente y en todas las audiencias provinciales de España están dictando sentencias favorables a la SGAE. Posiblemente es una de las actividades mercantiles más opacas que existen bajo amparo público. *Agal.*

VIDEOJUEGOS

TODA LA INFORMACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

EL ROCK QUE hace vibrar LA CONSOLA

'Guitar Hero III: Legends of Rock' llega con una canción incluida en el repertorio **de Héroes del Silencio,** 'Avalancha'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los videojuegos musicales más populares, *Guitar Hero,* estrena su tercera entrega (cuarta si contamos *Guitar Hero: Rocks the 80s).*

Guitar Hero III: Legends of Rock mantiene la mecánica que hizo triunfar a sus predecesores. Quienes no conozcan la saga deben saber que el juego incluye un accesorio con forma de guitarra. La guitarra no tiene cuerdas, sino un pulsador y cinco botones de colores en el mástil.

El objetivo del jugador es presionar esos botones siguiendo el ritmo de la música y el orden de los patrones de colores (las notas) que bajan a toda velocidad por la pantalla.

La canción *Avalancha,* del grupo español Héroes del Silencio, ha sido elegida como parte del repertorio de 70 temas, en el que se encuentran otros tan conocidos como *Paint It Black,* de los Rolling Stones; *Welcome to The Jungle,* de Guns N'Roses, o *Black Magic Woman,* de Santana.

Además, se han incluido duelos especiales contra grandes estrellas del rock, como Tom Morello o Slash.

Esta moda de juegos musicales, que comenzó con *SingStar* (el karaoke que se ha convertido en el rey de las fiestas), ya contaba con exponentes como *Donkey Konga* para GameCube (en el que se tocaban los bongós) o *Samba de Amigo* para Dreamcast (con maracas). *Rock Band* explotará esa idea al proponer formar un grupo con guitarra, bajo, batería y solista.



'Rock Band' está pensado para 4 jugadores.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Activision** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 2, PlayStation 3, Wii y Xbox 360** ● GÉNERO: **Musical** ● PRECIO: **Desde 49,95 euros (sin guitarra) hasta 99,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años.** ● WEB: ***www.guitarhero.es***

RITMO PORTÁTIL

ARTE MUSICAL CON TACTO. ***Electroplankton*** estrenó el género en Nintendo DS. La original idea consiste en utilizar el puntero y la pantalla táctil de la consola para crear secuencias de *planktons,* unos pequeños bichitos que producen efectos de luz y sonido.

RASGANDO LAS CUERDAS. **El gustillo guitarrero** ha llegado a la DS con *Jam Sessions,* un simulador musical que convierte la consola en guitarra y el puntero en una púa con la que producir diferentes acordes. Incluye canciones de Alaska, Mecano, Jimi Hendrix...

CON RITMO Y DESENFADO. **El sentido del humor** y la buena música caracterizan a *Elite Beat Agents,* un título para DS que propone al jugador interpretar canciones de artistas como Madonna, David Bowie o los Jackson Five marcando el ritmo con el puntero.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



Los Simpson en la consola

Homer y compañía regresan a los videojuegos con un título desternillante

La familia más amarilla del mundo de la animación vuelve a todas las consolas con una nueva aventura. Sus peripecias por Springfield (en las que manejas a Homer, Marge, Bart y Lisa) están repletas de referencias a capítulos de la serie de televisión, muchos chistes y divertidas parodias. Por desgracia, el juego en sí no da la talla y sólo destaca por su humor. El control es impreciso, la cámara no responde bien, el hilo argumental no existe y algunas misiones son simplemente aburridas. Al menos cuenta con las voces de la serie para el doblaje en castellano. Sólo para los fans (que son muchos).

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

TU ORDENADOR, **COMO LOS CHORROS DEL ORO**

MANTÉN LIMPIO EL PC

La instalación de programas, la navegación por Internet y la constante creación de carpetas y archivos genera una gran cantidad de datos inútiles en el ordenador, que ralentizan sus operaciones. Eliminar estos contenidos es una tarea sencilla.



SCRUBXP. Es el programa más sencillo. Su originalidad radica en que, en vez de abordar un largo proceso de análisis, la limpieza de los discos duros puede hacerse desde el escritorio del PC con un solo clic. De este modo, se prepara para eliminar todo tipo de archivos temporales y busca nuestro rastro por el equipo, eliminando los archivos innecesarios, como las *cookies,* las direcciones web ya tecleadas y los datos de los formularios *on line.*

ZKLEENER. Se trata de una pequeña aplicación destinada a eliminar prácticamente la totalidad de archivos olvidados en los discos duros del ordenador. En primer lugar, acomete un exhaustivo análisis de las carpetas y ficheros. Este análisis puede ser ejecutado de forma personalizada, rápida o completa. En todos los casos examina sobre todo los ficheros que se generan debido a la navegación por Internet y los archivos temporales de Windows.



CCLEANER. Es una de las herramientas más populares para este propósito. Su objetivo es conseguir optimizar el rendimiento del equipo mediante un adecuado mantenimiento de los datos. Así, el programa consigue hacer desaparecer los archivos temporales y permite administrar aquellos archivos que no se han utilizado desde hace tiempo. Con él podemos mantener la papelera de reciclaje vacía y eliminar la basura que se genera navegando por la Red. El programa ofrece además un limpiador de los archivos de registro de Windows.

CLEANWIN. Se trata de una aplicación muy valorada por los usuarios que ya la han utilizado, y prueba de ello es que ya va por su sexta versión. Más allá de optimizar el rendimiento del equipo, este programa tiene la misión de recuperar el espacio infrautilizado en el disco duro. Para conseguirlo, administra el vaciado continuo de la papelera de reciclaje, el borrado del historial y de todos los archivos temporales.







DOS CLICS

Hazte un chindogu

Extraños inventos, casi útiles, creados por los seguidores de una curiosa iniciativa japonesa. Para echar unas risas.
www.chindogu.com



Tiempos mejores...

Una página de visita obligada para todos los nostálgicos. Series de televisión, libros... Toda tu infancia a un solo clic.
www.teacuerdas.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

Dos rivales QUE SE DAN LA MANO

Mario y Sonic se ven las caras por primera vez y lo hacen compitiendo en los **Juegos Olímpicos** de Pekín

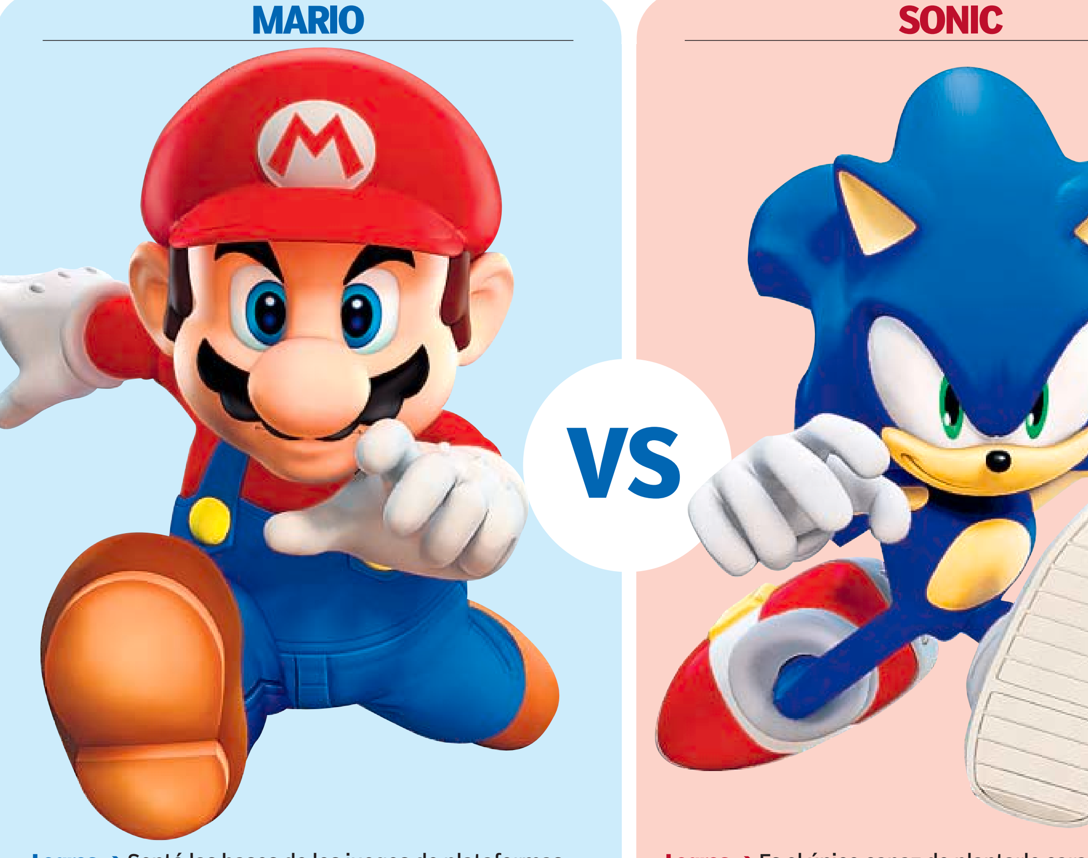
DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos es el título de un videojuego para la consola Wii que ya ha hecho historia por ser el primero en reunir a Mario y Sonic, las mascotas de las antaño compañías rivales Nintendo y Sega.

El fontanero y el erizo se ven las caras en 20 disciplinas olímpicas que, a diferencia de lo que pueda parecer por el aspecto de los protagonistas, presentan un desarrollo realista, tanto en las reglas como, en la mayoría de los casos, en el control, que obliga al jugador a mover el mando de la Wii como si fuera un florete, en el caso de la esgrima; como una pala, en el tenis de mesa, o como un arco, en el tiro con arco.

También existe una modalidad 'fantasía', con características surrealistas que hacen que cada prueba resulte diferente: duelos de espada con ataques especiales, carreras con objetos potenciadores... El plantel de atletas está compuesto por un total de 16 personajes (ocho del mundo de Mario y ocho del de Sonic).

El juego, que atraerá a muchos de los aficionados del laureado *Wii Sports* por sus similitudes, posee además la licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Pekín 2008.



MARIO

Logros → Sentó las bases de los juegos de plataformas con *Super Mario Bros.*, de las aventuras 3D con *Super Mario 64*, creó subgéneros con *Mario Party* y *Mario Kart*...

Habilidad principal → Se caracteriza básicamente por sus saltos, aunque en estas Olimpiadas tiene dura competencia.

Amigos y enemigos → Junto con su hermano Luigi y su amigo Yoshi, se ha enfrentado en inumerables ocasiones a Bowser y su ejército de tortugas para rescatar a la princesa Peach.

SONIC

Logros → Es el único capaz de plantarle cara al gran Mario con joyas como *Sonic The Hedgehog* para Megadrive, *Sonic Adventure* para Dreamcast o *Sonic Rush* para Nintendo DS.

Habilidad principal → Su nombre es sinónimo de velocidad, algo que le viene muy bien en las pruebas de atletismo.

Amigos y enemigos → Sus amigos Tails y Knuckles y su enamorada Amy suelen acompañarle en la búsqueda de las Esmeraldas del Caos. ¿Su archienemigo? El Dr. Eggman.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sega** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://marioandsonic.sega-europe.com/es/index.html***

CON LOS VIDEOJUEGOS TAMBIÉN se aprende

Facilitan la alfabetización y la integración, según un informe elaborado por dos universidades y EA

«No son el demonio, es más, los videojuegos pueden convertirse en buenas herramientas de aprendizaje si se utilizan de la forma adecuada». Ésta es una de las conclusiones de un estudio realizado por la Universidad de Alcalá de Henares y la UNED en colaboración con el desarrollador Electronic Arts (EA).

El resultado de este trabajo es la guía *Aprendiendo con videojuegos*, que EA distribuirá en centros educativos de la comunidad de Madrid y a través de una página *web*.

En el estudio, realizado por psicólogos y pedagogos, se afirma que los videojuegos «transforman las aulas, hacen que los adultos y los niños se relacionen de forma más sinérgica, haciendo que los segundos sean más positivos respecto al aprendizaje». Usando títulos como *Los Sims*, *NBA08* o *Harry Potter*, en los talleres se ha demostrado que es posible utilizar los videojuegos para «facilitar la integración de niños con diferentes capacidades de aprendizaje o diferentes culturas».

Pensamiento crítico

Además, los juegos favorecen «el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, ayudan a la alfabetización, permiten reflexionar sobre los mensajes publicitarios y convierten a los niños en emisores de conocimiento», según el estudio.

En la *web* del proyecto, *www.aprendeyjuegaconea.net*, los padres pueden consultar además las fichas con las características de los videojuegos y decidir cuáles son más recomendables para sus hijos. **P. F.**



MySims ha sido uno de los juegos utilizados en la investigación.



Rol futurista, obra maestra

'Mass Effect' llega a la Xbox 360 para convertirse en un videojuego imprescindible

Una antigua leyenda dice que la galaxia se encuentra atrapada en un ciclo de extinción continuo: cada 50.000 años, una antigua raza de máquinas lo asuela todo a su paso; tras ello, se aseguran de ocultar cualquier rastro de su presencia para permanecer siempre en el olvido.
Desgraciadamente, parece que la historia es algo más que una mera leyenda y nosotros, en el papel del comandante Shepard, debemos dirigir un escuadrón de élite para evitar que suceda tan catastrófico acontecimiento.
Con unos gráficos de gran calidad y una banda sonora soberbia, *Mass Effect* nos sumerge en



una aventura, mezcla de acción y rol, totalmente cinematográfica con una trama profunda, personajes interesantes, retos a la habilidad y al ingenio y muchísimas horas de juego.
Además, aparte del argumento principal, existen multitud de tareas secundarias que alargan el juego considerablemente.
Este nuevo juego de la desarrolladora Bioware, creadora de reconocidos títulos como *Baldur's Gate*, *Caballeros de la Antigua República* o *Neverwinter Nights*, había levantado una gran expectación, y no sólo no ha decepcionado, sino que se ha convertido en una obra maestra.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **2 'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **3 'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **4 'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3'** (PS2). **5 'Singstar Latino'** (PS2). **6 'Guitar Hero 3 + Guitarra'** (PS2). **7 'Commandos Strike Force'** (PS2). **8 'Los Simpson'** (PS2). **9 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10 'High School Musical'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

● TECNOLOGÍA

➤ MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

Vigilados POR LOS SATÉLITES

La localización a través de GPS permite **controlar a niños,** mascotas o coches

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vivimos una etapa de obsesión por la localización. Múltiples servicios de Internet sitúan sobre el mapa todo tipo de informaciones, desde directorios de negocios, como el que ofrece Google Maps, hasta páginas en las que es posible ver desde dónde se ha realizado la última edición de la Wikipedia.

Pero la fiebre de la geolocalización no es exclusiva de Internet, y salta ya al mundo real con productos que llevan al gran público tecnologías que hace unos años sólo estaban a disposición de unos pocos. La popularización de los navegadores vía satélite, que distribuyen empresas como Tele Atlas o Tom Tom o BluSens, es sólo el primer paso. Los dispositivos conectados a redes de satélites son cada vez más pequeños y se aplican a las tareas más diversas.

Factor Espía, por ejemplo, comercializa un aparato destinado a registrar el movimiento de personas y vehículos llamado Bempy Track. Se trata de un grabador de rutas a través de GPS que podría servir para controlar a los trabajadores de una compañía con una flota de vehículos en constante movimiento o para llevar un registro de los paseos por el campo de un grupo de excursionistas. El dispositivo graba la fecha, hora, situación, velocidad, dirección, altitud, fuerza de la señal y temperatura y es capaz de funcionar hasta ocho semanas usando sólo dos pilas.

La posibilidad de consultar desde cualquier parte y en cualquier momento los datos que registran estos dispositivos es fundamental. Sobre todo si se destinan al control de bienes que pueden ser robados, como un coche o una moto, o al seguimiento de personas que pueden perderse, como niños y ancianos.

Mensajes de móvil

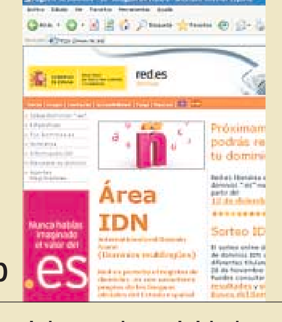
BeempyTrack está pensado para un control a posteriori; es decir, es necesario conectar el aparato al ordenador por medio de USB para consultar los datos que ha recogido.

Si lo que se quiere es un control remoto, es más recomendable un sistema como el que permite obtener datos sobre la geolocalización de sus dispositivos a través de mensajes de móvil o una página web. El coste del servicio de Navento está entre 9 y 36 euros al mes, al que hay que añadir unos 150 euros por la compra del aparato localizador por GPS.

El móvil e Internet sirven como canal de recepción de la información. NAVENTO

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... elegir dominio



Es difícil, pero no imposible, dar con uno libre que sea perfecto para tu web

Quien tiene una página web sabe de la importancia de alojarla bajo un buen dominio. Una dirección elegida con mimo puede aumentar el número de visitas y usuarios, aunque no siempre es fácil encontrar la más adecuada.

En la actualidad existen ya más de 600.000 dominios *.es* registrados, y dar con uno libre que sea perfecto para tu web es por ello bastante difícil. El registrador *Piensa Solutions* aconseja elegir nombres que consten de una sola palabra, dos si necesitas identificar una actividad comercial concreta. Debes pensar un nombre que se identifique con tu denominación comercial o con la actividad que desarrollas. Olvídate de guiones, abreviaturas y juegos de palabras.

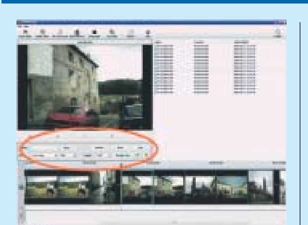
Elige un dominio fácil de pronunciar, y de comprender, que no suene mal en otros idiomas o que signifique algo ofensivo. Si no hay diferencia entre la manera de pronunciarlo y la de escribirlo, mucho mejor. Registra el dominio a tu nombre o al de tu empresa. De este modo evitarás problemas legales en el futuro. Y protege tus marcas. Si deseas salvaguardar una marca o nombre comercial no olvides registrar diferentes extensiones de tu dominio, tanto genéricas como territoriales.
PABLO FERNÁNDEZ

● PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

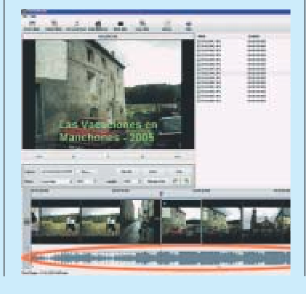


1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides**. Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir.**

2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length.**

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect.**

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption.** En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply.**



5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.



6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.



DOS CLICS

Destruye una web

¿Quieres acabar con esa web que no te gusta? Elige el tipo de desastre y disfruta viendo cómo se hace añicos ante tus ojos.
www.netdisaster.com/es



Para no perderse

Si algún día quieres salir a ver mundo debes empezar por conocer la señales de distintos lugares. Aquí tienes algunas curiosas.
www.swanksigns.org



TECNOLOGÍA

TEXTO ÍNTEGRO EN www.20minutos.es

LISTOS PARA LAS **elecciones 2.0**

Los partidos mayoritarios están **aumentando su presencia en la Red** y apuestan por las redes sociales

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El camino hacia el Palacio de la Moncloa pasa por Internet. Mariano Rajoy y José Luis Rodríguez Zapatero se han lanzado a la conquista de la Red, donde intentan atraer la atención de los electores creando perfiles en las redes sociales de más éxito, colgando sus fotografías en Flickr y sus vídeos en Youtube.

Acostumbrados a una comunicación unidireccional (del líder hacia el elector, de arriba abajo, del partido al ciudadano), las formaciones mayoritarias del arco político español, deben aprender ahora a mover ficha en un espacio en el que el votante tiene voz propia. Ante las críticas, PP y PSOE optan, de momento, por ignorar y tolerar. No les queda más remedio, dadas las posibilidades que ofrece Internet a quien quiera expresarse.

Sus webs de campaña y perfiles en servicios sociales les permiten ofrecer cierta imagen de modernidad y explotar otros canales de difusión. Pero el diálogo con el electorado es aún escaso.

En EE UU la Red es ya una herramienta fundamental para lograr donaciones, canalizar debates y recibir propuestas de forma efectiva. En España pronto será posible votar a través de Internet, pero en cuestión de campañas *on line* nos queda aún mucho camino por recorrer.

PP



CON MARIANO RAJOY TODO ES POSIBLE EN LA RED

Web de campaña ▸ http://www.pp.es No tiene aún web específica de elecciones, pero promociona aquí sus propuestas.

Facebook ▸ http://www.facebook.com/profile.php?id=600509627 Más de 1.700 personas se han unido como amigos al perfil de Rajoy, muy completo y lleno de noticias y contenidos.

Flickr ▸ http://www.flickr.com/photos/marianorajoy/ Incluye fotografías del candidato en diferentes actos, además de las variadas versiones del cartel electoral.

Youtube ▸ http://es.youtube.com/partidopopular Declaraciones políticas y vídeos creados como arma de combate electoral en la guerra del Youtube que enfrenta a PP y PSOE. Tiene 460 suscriptores.

Curiosidades ▸ Un internauta juega con el lema *Con Rajoy es posible* en un perfil paralelo al del candidato creado en Flickr.

PSOE

ZAPATERO: UNA MIRADA POSITIVA EN INTERNET

Web de campaña ▸ http://www.lamiradapositiva.es El líder del PSOE tiene web propia con propuestas, fotos y vídeos.

Facebook ▸ http://www.facebook.com/group.php?gid=8690821286 El perfil que reúne a los seguidores de Zapatero en la red social ha reunido ya a más de 800 internautas que le han añadido como amigo.

Flickr ▸ http://www.flickr.com/photos/zapatero2008 Imágenes de mítines y actos públicos, con comentarios pero sin contactos en la comunidad.

Youtube ▸ http://es.youtube.com/psoe 400 suscriptores en un canal en el que el PSOE publica declaraciones políticas, anuncios y polémicos vídeos electorales.

Curiosidades ▸ Puedes plantear preguntas a Zapatero en su web. Una de las más votadas cuestiona al presidente sobre el futuro del canon. Aún no tiene respuesta.

Decálogo del político 'on line'

Hacer campaña en Internet puede beneficiar a un candidato o perjudicarle, todo depende de cómo se mueva. Unos sencillos consejos pueden ayudar.

1 **La red social es conversación, no hay que abrir diálogos en los que sólo se escuche la voz del candidato.**

2 **El espacio debe tener vocación de permanencia, no hay que abrir uno si se va a abandonar pronto.**

3 **Conviene centrar esfuerzos. Más vale un buen blog que diez perfiles 2.0 abandonados.**

4 **Un blog personal es... personal. Hay que confiar en el candidato y dejarle actuar.**

5 **No se debe censurar: castigando a los críticos se consigue amplificar a los disidentes.**

6 **La Red es remezcla. Hay que dejar que los internautas jueguen con su mensaje, eso puede ayudar a difundirlo.**

7 **Hay que usar un lenguaje de Red, enlaces a simpatizantes y rivales, e invitar a todos a participar.**

8 **No hay que enviar mensajes a quien no los solicitó. Convertirse en *spammer* es la peor publicidad para la candidatura.**

9 **Hay que intentar que todos accedan a sus webs, sin encerrarse en una única plataforma.**

10 **No hay que incluir diseños imposibles sino apostar por la accesibilidad.**

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el DRM

Esta medida antipiratería se utiliza cada vez menos, tanto en discos a la venta como en las descargas 'on line'

Las productoras de cine y música quieren proteger sus creaciones frente a los piratas y usan para ello tecnologías DRM, que limitan lo que un usuario puede hacer con los contenidos. Pero limitar el número de copias que un usuario puede hacer de una película o una canción por la que pagó se traduce en serias incomodidades para el consumidor.



El uso de DRM está, por esa razón, en retroceso. Dos importantes productoras de Hollywood han lanzado la edición en DVD de títulos como la última entrega de *Harry Potter* o *La Jungla de Cristal* con protecciones más livianas. Y discográficas como Deutsche Grammophon, propiedad de la poderosa Universal, eligen el formato abierto y sin límites MP3 frente a opciones más restrictivas. Parece que al fin el sector se decide a ponerle las cosas fáciles a los consumidores. **P. FERNÁNDEZ**

CACHARRERÍA



MÓVILES MUY CHICS. Alcatel se ha unido a la firma italiana de moda Mandarina Duck para ofrecer una nueva línea de teléfonos de diseño. Móviles con un estilo desenfadado, colores modernos y una cinta que te ayudará a localizarlo hasta en el bolso más poblado. 130 €.

NARIZ DIGITAL. ¿Hace ya unos días que compraste unos filetes y no sabes si todavía están buenos? Con la nariz electrónica SensorFreshQ puedes determinar de forma instantánea si la comida se pasó de fecha. Sólo tienes que acercar el dispositivo a la carne y sus indicadores luminosos te dirán si es recomendable que vuelvas a por otros filetes al mercado. 99 €.



FICHADO POR EL PORTÁTIL. Asus ha lanzado una gama de productos llamada U6 en la que destacan los acabados exteriores, en moka o blanco y con reposamanos en piel, autentificación por huella dactilar, webcam y escaneado facial. Desde 1.000 €.





DE LUJO. Acabados bañados en oro, símil de piel de serpiente y la ultima tecnología. La edición especial del RAZR2 V8 de Motorola tiene tecnología cuatribanda y una gran pantalla que proporciona controles táctiles. 629 €.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Tener una página con todas las pestañas es práctico»

Te presentamos 33 recomendaciones para 'tunear' el navegador Firefox.

Ojo, hay que tener cuidado con la cantidad de extensiones que se instalan y dejar sólo aquellas que se necesiten realmente. De lo contrario, Firefox se ralentiza más y más y puede convertirse en un problema serio. *Pepe Pérez.*

Yo uso Firefox y me gusta más que Explorer. Lo de tener una página con todas las pestañas es muy práctico. Además, no he vuelto a tener el problema de las molestas ventanas emergentes. Este listado es muy útil... Me bajaré alguna cosilla. *Repollo con lacitos*

El Internet Explorer es una copia de Firefox y salió gracias a que este último les estaba cogiendo. Claro que hay mucha más gente que usa el Explorer, pero es porque Windows te lo instala y para alguien que no sepa de ordenadores ni lo que es otro navegador, usa el que hay. El Firefox funciona de 10 y consume menos recursos que Explorer. *Yop.*

Yo uso unas cuantas extensiones de esas y otras que no están. De informática sé cero patatero, pero vas aprendiendo con los años a base de navegar, y una vez que te acostumbras a ir por la Red sin publicidad, a eliminar cualquier foto que te moleste, las firmas, los avatares y demás tonterías, es imposible volver al Explorer. *Marta.*

TECNOLOGÍA

Despiden a un periodista por dar una puntuación baja a un videojuego.

Jeef Gertsman era uno de los editores más veteranos dentro de Gamespot y se había caracterizado por *reviews* polémicos como el de *Legend of Zelda Twilight Princess.* Al parecer, esta debió ser la gota que colmó el vaso y, debido a la pérdida de múltiples miles de dólares en ingresos, la gente de Gamespot tuvo el pretexto perfecto para dejarlo ir. *Kame.*

¿Quedaba aún alguien que no supiera que las calificaciones de las revistas estaban ya pactadas de antemano? El último juego que recuerdo con una nota menor de seis fue en una Micromanía de la época del Spectrum... *Yoyo.*

Si esta persona puntuó bajo al videojuego era porque era la nota que pensaba que tenía que ponerle. Si les pagan por hablar bien de ese videojuego, que nos digan que le van a hacer publicidad. *Equilibrio.*

Es un hecho que la critica en cualquier revista de videojuegos está vinculada a si la firma es cliente o no de la publicación, al igual que pasa en la radio con la música, por ejemplo. *Lo normal es que pase.*

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN www.20minutos.es

PRÁCTICAS DE **puntería** EN LA VIDEOCONSOLA

Nintendo lanza el Zapper, **un accesorio para Wii** que convierte los controladores en una pistola para jugar

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La compañía de videojuegos Nintendo ha conseguido un gran éxito, tanto de ventas como de crítica, gracias a su consola Wii y sus peculiares formas de juego que obligan a realizar movimientos con el mando.

Ahora, la empresa intenta dar de nuevo en el blanco (esta vez literalmente) con el *Zapper*, un adaptador que combina los dos controladores de Wii (mando y nunchako) en una única pieza con forma de arma de fuego.

La idea es facilitar lo máximo posible el control en los títulos de disparos y conseguir una experiencia similar a las que ofrecían las viejas máquinas de tiros de los salones recreativos.

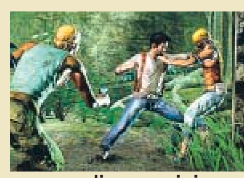
El accesorio se pondrá a la venta el próximo 7 de diciembre por 29,95 euros en un pack que incluye el videojuego *Link's Crossbow Training*, pensado para realizar las primeras prácticas con el *Zapper*. El adaptador también será compatible con *Resident Evil Umbrella Chronicles* o los futuros *Ghost Squad* y *Medal of Honor Heroes 2.*

En un nuevo intento de seguir innovando, Nintendo lanzará en 2008 la *Wii Balance Board*, un periférico con forma similar a una báscula que servirá para realizar aeróbic, yoga, estiramientos musculares y diversos juegos.



El adaptador se coge como si fuese una metralleta.

TIRO AL BLANCO



ACCIÓN Y FANTASÍA. *Link's Crossbow Training* va incluido junto al *Zapper* y propone recorrer el universo Zelda eliminando enemigos ballesta en mano.

INVASIÓN DE ZOMBIS. *Resident Evil Umbrella Chronicles* rememora viejos capítulos de esta saga de terror centrándose exclusivamente en la acción.

LA ZONA CRÍTICA VIDEOJUEGOS LARA FISHER

Una de aventuras

Acción de estilo cinematográfico y calidad visual de nueva generación son las claves de 'Uncharted', para PlayStation 3

El pasado lunes, como si de una superproducción de Hollywood se tratase, se presentó en un importante cine de Madrid el videojuego *Uncharted: El tesoro de Drake*, para PS3. Para darle un mayor toque aventurero a este título del más puro estilo Indiana Jones, acudió como invitado especial Miguel de la Quadra-Salcedo. Tal despliegue, que parecería exagerado en la mayoría de los casos, encaja perfectamente con la atmósfera de un juego que es ya uno de grandes de la temporada y uno de los mejores de PS3. *Uncharted* nos mete en la piel de Nathan Drake, un descendiente del legendario pirata Francis Drake que se embarca en un peligroso viaje en busca del tesoro de El Dorado. Todo (las situaciones, la trama, los personajes...) recuerda a una película de aventuras. Aunque el desarrollo nos propone retos de habilidad y exploración, el componente principal es la acción, con decenas de tiroteos y combates cuerpo a cuerpo. Pero si algo destaca en el juego, es su impecable acabado técnico: los exuberantes paisajes, las expresiones de los protagonistas, sus movimientos, la excelente banda sonora... Tan sólo peca de falta de originalidad, un defectillo que no ensombrece sus muchas virtudes.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **2** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3' (PS2). **5** 'Guitar Hero III' (PS2). **6** ' FIFA 08' (PS2). **7** 'Los Simpson' (PS2). **8** 'Singstar Latino' (PS2). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'NBA 2K8' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

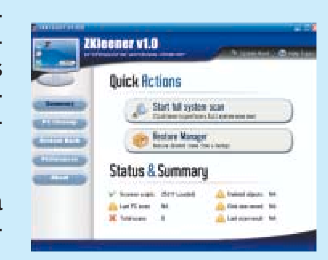
TU ORDENADOR, **COMO LOS CHORROS DEL ORO**

MANTÉN LIMPIO EL PC

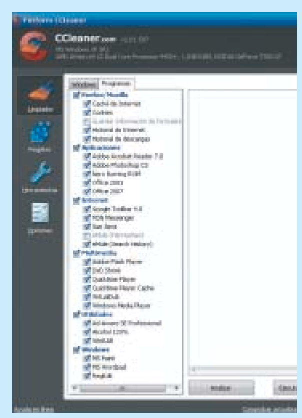
La instalación de programas, la navegación por Internet y la constante creación de carpetas y archivos genera una gran cantidad de datos inútiles en el ordenador, que ralentizan sus operaciones. Eliminar estos contenidos es una tarea sencilla.

SCRUBXP. Es el programa más sencillo. Su originalidad radica en que, en vez de abordar un largo proceso de análisis, la limpieza de los discos duros puede hacerse desde el escritorio del PC con un solo clic. De este modo, se prepara para eliminar todo tipo de archivos temporales y busca nuestro rastro por el equipo, eliminando los archivos innecesarios, como las *cookies*, las direcciones web ya tecleadas y los datos de los formularios *on line*.

ZKLEENER. Se trata de una pequeña aplicación destinada a eliminar prácticamente la totalidad de archivos olvidados en los discos duros del ordenador. En primer lugar, acomete un exhaustivo análisis de las carpetas y ficheros. Este análisis puede ser ejecutado de forma personalizada, rápida o completa. En todos los casos examina sobre todo los ficheros que se generan debido a la navegación por Internet y los archivos temporales de Windows.



CCLEANER. Es una de las herramientas más populares para este propósito. Su objetivo es conseguir optimizar el rendimiento del equipo mediante un adecuado mantenimiento de los datos. Así, el programa consigue hacer desaparecer los archivos temporales y permite administrar aquellos archivos que no se han utilizado desde hace tiempo. Con él podemos mantener la papelera de reciclaje vacía y eliminar la basura que se genera navegando por la Red. El programa ofrece además un limpiador de los archivos de registro de Windows.



CLEANWIN. Se trata de una aplicación muy valorada por los usuarios que ya la han utilizado, y prueba de ello es que ya va por su sexta versión. Más allá de optimizar el rendimiento del equipo, este programa tiene la misión de recuperar el espacio infrautilizado en el disco duro. Para conseguirlo, administra el vaciado continuo de la papelera de reciclaje y el borrado del historial y de los archivos temporales.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 12 DE DICIEMBRE DE 2007



DOS CLICS

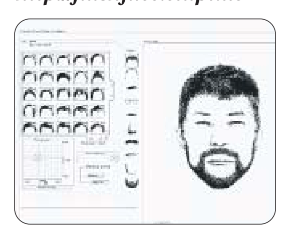
El mundo está loco

Uno de los mejores *blogs* de ciencia y curiosidades, premiado por *20 minutos.* En cada visita te llevas una sorpresa. *www.fogonazos.blogspot.com*



Tu retrato robot

Selecciona los ojos, el pelo, la nariz y demás elementos hasta configurar un auténtico retrato robot policial. *http://flashface.ctapt.de*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

ALUVIÓN DE TÍTULOS peliculeros

Llega la Navidad y, con ella, **el cine familiar** y sus correspondientes juegos para las videoconsolas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

A lo largo del último mes, como pasa siempre en vísperas de Navidad, las salas de cine han acogido el estreno de numerosas películas infantiles, o para toda la familia, que vienen acompañadas, en la mayoría de los casos, de su adaptación al videojuego.

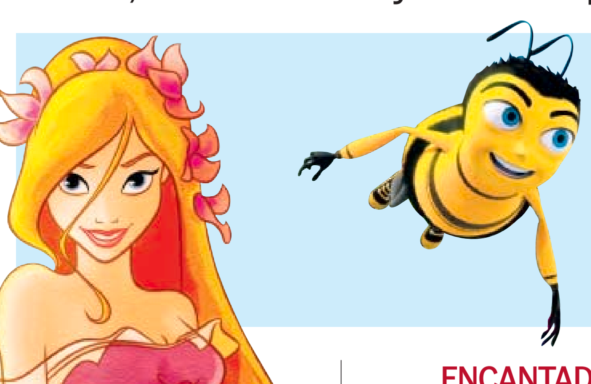
Tanto los largometrajes como sus juegos tienen dos puntos en común: suelen ser abucheados por su baja calidad, pero, al mismo tiempo, obtienen un gran éxito de taquilla, los primeros, y de ventas, los segundos.

Entre los títulos que hacen doblete este año está *Encantada, La brújula dorada, Alvin y las ardillas* (basada en una serie de dibujos de los años cincuenta), *Beowulf, Bee Movie* y la española *Donkey Xote,* cuyo videojuego también ha sido desarrollado por un equipo español, Virgin Play.

Más franquicias rentables

En algunas ocasiones no es necesaria la excusa de una película actual para explotar el filón de populares personajes del cine o la televisión. Buen ejemplo de ello son los recientes lanzamientos de un nuevo juego de *Cars* para todas las consolas excepto la PSP y para PC; *High School Musical,* basado en los musicales de Disney, para Wii, PS2 y Nintendo DS; o *Los Simpson,* también multiplataforma.



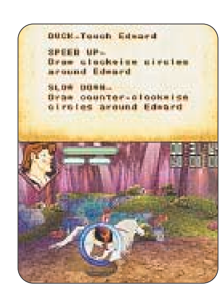


BEE MOVIE ▸ Gusto por la miel

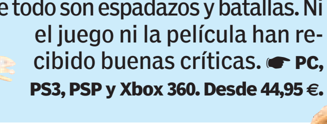
Barry B. Benson, la transgresora abeja protagonista de esta película de animación, se cuela zumbando en las consolas y el PC. Los jugadores deben volar, conducir vehículos y superar minijuegos para salvar la producción de miel que durante años les han robado los humanos. ☛ **Todas las plataformas salvo PSP. Desde 29,95 €.**



ENCANTADA ▸ Una autoparodia Disney



La bella Giselle, típica princesita de cuento, ha sido enviada por una malvada bruja desde el reino de dibujos animados de Andalasia al Nueva York de la dura vida real. Con este argumento, con el que Disney parodia los clichés de sus películas clásicas, *Encantada* ha conseguido un taquillazo inesperado que ahora tiene versión en Nintendo DS. El juego, protagonizado por tres personajes (el príncipe Edward, la ardilla Pip y la propia Giselle), explota las funciones táctiles de la portátil, con múltiples retos que requieren el uso del puntero. ☛ **Nintendo DS. 39,95 €.**



BEOWULF ▸ Espadazos en 3D

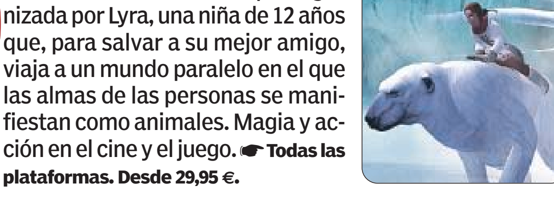
El legendario y orgulloso guerrero nórdico protagoniza una película de animación, con versión en tres dimensiones, y un juego de acción en el que todo son espadazos y batallas. Ni el juego ni la película han recibido buenas críticas. ☛ **PC, PS3, PSP y Xbox 360. Desde 44,95 €.**

LA BRÚJULA DORADA ▸ Buscando el norte

Una fantástica aventura protagonizada por Lyra, una niña de 12 años que, para salvar a su mejor amigo, viaja a un mundo paralelo en el que las almas de las personas se manifiestan como animales. Magia y acción en el cine y el juego. ☛ **Todas las plataformas. Desde 29,95 €.**









El tedio Pokémon

Las populares criaturillas de Nintendo debutan en Wii con 'Pokémon Battle Revolution'

Los Pokémon se estrenan en la Wii de Nintendo con un juego que se centra exclusivamente en las batallas estratégicas por turnos. El sistema, el de siempre: el jugador escoge su *bicho* y el ataque que desea realizar (a elegir entre cuatro). Cuando termina el ataque, le toca al rival. Aquellos que tengan el juego de Nintendo DS



Pokémon Perla o *Pokémon Diamante* podrán interconectarlos con este *Battle Revolution.* Pero el título no ofrece demasiado a los jugadores que no los tengan: el desarrollo es repetitivo, las opciones muy limitadas y los gráficos no suponen ningún alarde. O eres un fan de estos muñecotes (o tus hijos, sobrinos o hermanos pequeños lo son) o clamarás al cielo por el aburrimiento que pueden llegar a producir.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **2** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'High School Musical' (PS2). **8** 'Singstar Latino' (PS2). **9** 'Guitar Hero III' (PS2). **10** 'Crash: Lucha de Titanes' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Podrían hacer un robot que friegue y barra»

Nintendo podría retirar sus anuncios de Wii en el Reino Unido para reducir las ventas. Es tal la demanda de consolas que ya no puede atender todas las peticiones.

La Wii triunfa porque llega a mucha más gente que una consola estándar. Es muy simple de manejar de una manera muy novedosa y además se puede piratear, lo cual la abre totalmente al consumo masivo. *Pinosvalle.*

Me gusta la Wii y me lo paso bien con ella, pero lo que ocurre es que yo para jugar al tenis o a los bolos prefiero hacerlo con mis amigos a lo real y no en mi casa con un mando. *Dospuntos.*

Nintendo está que se sale. Viendo que a nivel gráfico no iba a poder competir con sus rivales, le ha dado una vuelta de tuerca al mercado con sus novedosos sistemas de control abriendo el mercado a nuevos géneros. Ha sido un exitazo total. *Viva.*

La Wii se lleva de calle a la Play3 por una razón muy sencilla: divierte tanto a nivel individual como en grupo, y tanto a chicos como a chicas. Cuando la Play consiga eso, que venga a contármelo. Ya veremos cuánto tarda Sony en copiar la jugabilidad de la Wii... *Kanito.*

Yo tengo una X360, pero me divierto y me río más con la Wii. No todo son gráficos. ¿De que te sirve un videojuego bonito si es aburrido? *Reykho.*

TECNOLOGÍA

Toyota crea un robot que toca el violín. La compañía japonesa espera poder comercializar robots para uso doméstico en un plazo de tres años.

Un día le dije a una amiga músico que en poco tiempo habría robots que hicieran sonar los instrumentos, y se rió de mí. Una pena, pero ya están aquí. *Aáron.*

Podrían hacer uno que barra la casa, friegue el suelo, te haga la comida, pase la aspiradora, tienda la ropa, haga la colada, etc. *Vaya tropa.*

Un robot puede tocar una pieza, pero queda mucho para que pueda interpretarla. *Scott.*

Ojalá que estos inventos se usen sólo para tocar instrumentos musicales y no para empuñar armas. *Killor.*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... editar la Wikipedia

Muchos consultan este sitio, pero pocos se animan a introducir nuevos contenidos

La mayor obra de consulta *on line* elaborada de forma desinteresada por los internautas nació con su identidad actual el 15 de enero de 2001. Desde entonces se han creado más de dos millones de artículos en su versión en inglés y más de 300.000 en la española. En la actualidad está disponible en 253 idiomas. Cualquier internauta puede hacer modificaciones en los artículos o crear otros nuevos, pero según una investigación de la Universidad de Minnesota, sólo un pequeño porcentaje de quienes la visitan 'trabajan' en ella. Otro dato curioso es que una mínima porción de usuarios de la enciclopedia colaborativa (el 1%) son responsables de la mitad de los contenidos del sitio.

Que sean pocas personas las que realmente alimentan los contenidos no desmerece la calidad de éstos. El mismo estudio señala que la probabilidad de que un internauta acabe aterrizando en un artículo poco preciso o que haya sufrido la acción de los vándalos es muy pequeña, de tan sólo el 0,0037%. Además, el 40% de los cambios que se realizan con malas intenciones se solucionan antes de que el artículo sea consultado por dos internautas distintos. **P. F.**

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

L0S D3 INT3RN3T 4bl4m0s AS1

Términos y abreviaturas que se usan en la Red y configuran una **jerga propia**

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

¿Quieres meterte de lleno en Internet, pero cuando entras en foros o en el Messenger no entiendes nada? Es normal, la Red tiene su propia jerga, palabras y abreviaturas maduradas a lo largo de los años como producto de la influencia del inglés y de las prisas que todos tenemos.

Ahorrar espacio y pulsaciones de tecla suele acabar con el uso de vocales, transformando 'besos' en 'bss'. Lo siguiente es usar sólo algunas de las consonantes, como cuando escribimos 'tb' por 'también', o 'tv' por 'todavía'.

Lo que para unos es una perversión de la lengua es para otros simple economía del lenguaje. Aunque en ocasiones, más que facilitar las cosas, la jerga las complica. Véase si no el uso de números en lugar de algunas vocales, como se ha hecho con el titular en este artículo. Una práctica que se popularizó para hacer más complicado adivinar contraseñas y que ahora se usa en todo tipo de textos.

En la Red se pueden encontrar amplios diccionarios de la jerga que utilizan los *nativos digitales*. Aquí ofrecemos una breve muestra.



Los diccionarios tradicionales no suelen incluir los términos utilizados en la Red para ahorrar tiempo. P. F.

QUÉ QUIERE DECIR... GLOSARIO DE TÉRMINOS PARA LA RED

ASAP. Tan pronto como sea posible. Es una abreviatura inglesa.

BSS. Besos. Las vocales son la primera víctima cuando se tiene prisa.

BTW. Por cierto. Otro conjunto de consonantes procedente del inglés.

DND. De nada. De nuevo, las vocales sacrificadas en aras de mayor brevedad.

FAQ. Preguntas más frecuentes. Del inglés Frecuently Asked Questions.

FYI. Te puede interesar. En el correo electrónico, destaca asuntos importantes.

HOYGAN. 'Oigan' mal escrito a propósito. Suele hacer referencia a alguien que ha cometido un desastre ortográfico.

LOL. Riendo con ganas. Se usa en la mensajería para transmitir que algo te ha hecho mucha gracia.

NSFW. No lo abras en el trabajo. En un enlace o archivo comprometedor.

RTFM. Lee el puñetero manual. Para preguntas de respuesta fácil.

THX. Gracias, en inglés. Porque para ser educado no hace falta extenderse.

TROLL. Personaje cuyo objetivo es polemizar. No los alimentes con tu atención.

OMG. ¡Oh, Dios mío! Expresión de sorpresa abreviada y en inglés.

WNAs. ¡Buenas! Un saludo digital con un punto de originalidad.

CACHARRERÍA



EJECUTIVOS DE COLORES. Panasonic acaba de presentar una nueva gama de portátiles, Toughbook CF, pensada para ejecutivos. Ordenadores que destacan por su resistencia en los test de caída, vertido de líquidos y pruebas de presión. Robustos y desenfadados. Desde 1.973 €.

32 GIGAS DE BOLSILLO . Un pequeño reproductor (55 × 83 × 12 mm) con un gran disco en el que podrás disfrutar de tu música y visualizar todas tus fotografías y vídeos. El Creative Zen de 32 GB tiene además una ranura para tarjetas de memoria, reproduce Divx, pantalla de 2,5 pulgadas y radio FM. 399 €.





LA GUERRA DEL USB. Las llaves USB son cada vez más populares y potentes, por lo que los fabricantes buscan nuevas vías para diferenciarse. Mimobot tiene modelos de la princesa Leia, Luke SkyWalker o Han Solo. Resérvalos porque vuelan. Darth Vader está agotado. 30 €.





DOS CLICS

Gazapos de cine
Las grandes películas estan repletas de grandes errores. Aquí están todos los gazapos del cine reunidos (en inglés). *www.moviemistakes.com*



Peleas de palabras
¿Quieres saber qué palabras están más presentes en Internet? Organiza una pelea y sabrás cuál es la ganadora. *www.googlefight.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

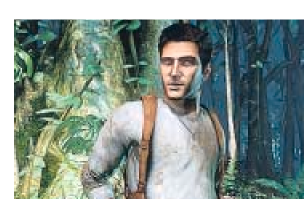
LOS 10 juegos DE LA TEMPORADA

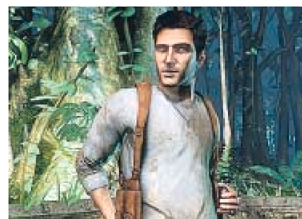
Las compañías han lanzado **sus bazas más potentes** adelantándose a las fechas navideñas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ya se acerca la Navidad y, con ella, decenas de videojuegos que aspiran a convertirse en regalos estrella. En un momento en el que el negocio del entretenimiento electrónico se encuentra en pleno apogeo y los juegos han dejado de ser cosa de niños, seguro que las casas se llenan de *SingStar, Brain Training* y *Pro Evolution Soccer 2008*. Alejándonos de los juegos sociales y deportivos que siempre triunfan, hemos hecho una selección de los diez mejores lanzamientos de los últimos meses para consolas y ordenadores.

MASS EFFECT
Aventura futurista
Una vez cada 50.000 años, una antigua raza de máquinas reaparece para arrasar todo el planeta. Así comienza el argumento de un apasionante juego de rol que encantará a los aficionados a las aventuras largas y de tramas elaboradas. ☛ **Xbox 360. 64,95 €.**





UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
A lo Indiana Jones
Una aventura de acción en la jungla a la que no le falta ningún ingrediente: antiguas reliquias, misterios ocultos, exuberantes paisajes y un desarrollo y una calidad visual de cine. ☛ **PlayStation 3. 69,95 €.**

ASSASSIN'S CREED
Métodos violentos
Un asesino debe acabar con figuras clave de cruzados y sarracenos en la Tercera Cruzada. Sus puntos fuertes: una sabia mezcla de acción, habilidad y sigilo y gráficos de lujo. ☛ **PlayStation 3 y Xbox 360. 69,95 €.**

SUPER MARIO GALAXY
Saltos estelares
El personaje más popular de los videojuegos vuelve a hacer historia con una aventura en la que salta de planeta en planeta en busca de estrellas. Pese a su aspecto infantil, gustará a todos. ☛ **Wii. 49,95 €.**

CRYSIS
Ciencia ficción
Acción de calidad en un galardonado juego de tiros en primera persona situado en 2019. Alienígenas, un conflicto Corea del Norte-EE UU y un variado desarrollo que enganchará a los aficionados al género. ☛ **PC. 49,95 €.**

ZELDA PHANTOM HOURGLASS
Fantasía táctil
Una odisea portátil que combina retos de habilidad con pruebas de ingenio que deben superarse usando el puntero sobre la pantalla táctil. ☛ **Nintendo DS. 39,95 €.**



WORLD IN CONFLICT
Estrategia militar
¿Y si la guerra fría hubiese concluido con la invasión de EE UU por parte de la URSS? Ése es el planteamiento inicial de este juego de estrategia que pone al jugador en el papel de un comandante de campo estadounidense. ☛ **PC. 29,95 €.**

CALL OF DUTY 4
Esto es la guerra
Una de las sagas de juegos bélicos más conocida vuelve dejando a un lado la manida II guerra mundial para centrarse en conflictos más actuales. Destaca su excelente modo *on line* ☛ **PC, PlayStation 2 y Xbox 360. Desde 59,95 €.**

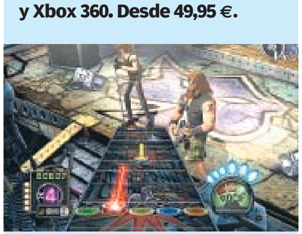






SILENT HILL ORIGINS
La esencia del terror
Silent Hill es el nombre de un tétrico pueblo y también el de una de las más reconocidas sagas de aventuras de terror. Este capítulo intenta explicar cómo comenzó todo el embrollo, sin dejar de meternos el miedo en el cuerpo. ☛ **PSP. 39,95 €.**

GUITAR HERO III
Vena rockera
Incluye un accesorio con forma de guitarra para que los jugadores puedan emular a las grandes estrellas del rock tocando canciones como *Avalancha*, de Héroes del Silencio. ☛ **PS2, PS3, Wii y Xbox 360. Desde 49,95 €.**

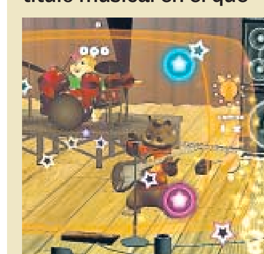




Un musical de roedores

La serie de dibujos 'Alvin y las ardillas' ha llegado a los cines y, muy a nuestro pesar, a la PlayStation 2

Alvin y las ardillas para PS2, nueva licencia oficial de película, ¿nuevo fiasco de videojuego? Rotundamente, sí. Vuelve a cumplirse esta máxima que cuenta con tan poquísimas excepciones. La idea inicial es lógica, dado que Alvin y compañía tienen un grupo: se trata de un título musical en el que debemos seguir el ritmo que se nos marca pulsando los botones. El problema llega cuando vemos que da igual que acertemos o fallemos las notas, la actuación sigue siempre igual. Además, es casi imposible fallar una canción (incluso en el mayor nivel de dificultad) y, para colmo, ritmos y melodías pocas veces coinciden. Estas ardillas nunca debieron bajar del árbol.



LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **2 'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **3 'FIFA 08'** (PS2). **4 'Singstar Latino'** (PS2). **5 'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **6 'Los Simpson'** (PS2). **7 'Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3'** (PS2). **8 'Buzz Hollywood y Mega Concurso'** (PS2). **9 'High School Musical'** (PS2). **10 'Crash: Lucha de Titanes'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*



el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Los niños tienen sus juegos y nosotros los nuestros»

Continúa la lucha por censurar el violento videojuego *Manhunt 2.*

Pues yo ya tengo el juego en español, sin censura, y es una pasada... Es un juego para adultos; por lo tanto, no debería tener ninguna censura, ya que los padres no deberían comprárselo a los niños. Ellos ya tienen sus juegos y nosotros también tenemos derecho a tener los nuestros. ***Moon.***

A ver si se dan cuenta de una vez de que no todos los videojuegos son para niños. En el cine se permite esa violencia y nadie se escandaliza. ***Aurum.***

Yo ya he jugado para PSP. Está a la altura de todo lo que se habla de él. En el fondo, todo es publicidad. A mí sí me gustó, me lo he pasado entero, y las escenas de violencia son muy, muy explícitas, pero es sólo un videojuego. ***Indro.***

Entonces, que también censuren las películas *gore*. ***Flow.***

No a la censura. ¿Qué sería de la historia del cine sin violencia? ¿Qué sería de Scorsese, Tarantino... ***Rdenxen.***

Es un juego para adultos, y punto. No hay nada que censurar. En cinco minutos os puedo hacer una lista enorme de películas más violentas y *gores* que este juego, y nadie las ha censurado. ***Nekyo.***

TECNOLOGÍA

Se disparan en EE UU las lesiones causadas por el uso de teléfonos móviles.

Yo vivo al lado de una base de telefonía móvil y nuestra vida es un infierno. Por ahora no se puede hacer nada, ya que estamos «dentro de los límites legales», aunque hay informes que dicen que pasando de 0.6 voltios por metro es perjudicial. En nuestras casas tenemos más de ¡6 voltios por metro! ***Manuela.***

Pues lo que hay que hacer es comprarse un manos libres Bluetooth o otro de pinganillo de toda la vida. ¡Hay que ser prácticos, leñe! ***Skinner.***

De pequeño me gritaba mi madre: aléjate de la tele, que te vas a quedar ciego. Ahora te meten en la oficina nueve horas pegado a una pantalla y no pasa nada. Nada es culpa del trabajo, pero suele generar el 90% del estrés humano. ***Jr.***

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

INTERNET siempre encima

Las operadoras ofrecen móviles y **tarifas especiales** para navegar por la Red

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Revisar el correo, realizar una búsqueda, consultar la dirección de un local para ir a cenar... ¿Vas a irte a un cibercafé para conectarte? No, hombre, no. Saca el móvil y haz la prueba. Tarifas más atractivas y un buen número de teléfonos están preparados para que puedas seguir tu vida *on line*.

En España no tendremos el iPhone para la temporada navideña, pero existen otros dispositivos preparados para el acceso a la Red, con una gran pantalla táctil y teclado, como el Samsung F700. Otra opción es el refinado diseño del LG Viewty. Ambos se ofrecen en condiciones ventajosas en Vodafone, que ha lanzado una tarifa para navegar desde el móvil por 6 euros al mes.

En Movistar ofrecen 200 megas de descarga desde

Desde el teléfono o el ordenador, es cada vez más fácil y barato moverse con la Red a cuestas

móviles avanzados y PDA desde 15 euros al mes. Y también tienen teléfonos ideales para navegar, como el Sony Ericsson W910i, con un sistema de control sensible al movimiento, o la Blackberry, preparada para el correo electrónico y la navegación.

Si no te convence el ordenador y prefieres pasear el portátil, échale un vistazo a las tarifas de Yoigo. Por cada día que te conectes pagarás 1,2 euros como máximo, sin límite de número de conexiones diarias o del volumen de datos. Entre los teléfonos que ofrecen destaca el N95 de la finlandesa Nokia.

¿Qué teléfono móvil prefieres para Internet?
VOTA EN NUESTRA LISTA EN
www.20minutos.es





1. Samsung F700. Es algo más pequeño que el iPhone y, aunque el interfaz no es del todo perfecto, es ideal para navegar por Internet, con la pantalla en vertical o en horizontal.
2. LG Viewty KU 990. Mucho diseño, pantalla táctil y gran cámara.







3. Nokia N95. Multimedia, navegación GPS y pantalla suficiente para navegar cómodamente por Internet hacen de él uno de los móviles del año **4. BlackBerry Pearl 8120.** Optimizada para el correo electrónico, la *perla azul* es también ideal para navegar por Internet. **5. Sony Ericsson W910i.** Con control de movimiento.

CON RED PERO SIN MÓVIL

Otra opción para llevar Internet siempre contigo es optar por un dispositivo como el N810 de Nokia, que depende de la disponibilidad de un punto de acceso inalámbrico para conectarte. No tiene teléfono ni utiliza las redes 3G. A cambio, te ofrece la posibilidad de conectarte, pantalla de 800 × 480 píxeles, GPS integrado, una capacidad de almacenamiento de dos gigas, Bluetooth y cámara, batería para cuatro horas y la posibilidad de reproducir todos los formatos multimedia.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... vestirse en la Red

Varias webs ofrecen diseños originales y espacios para vender camisetas de tirada limitada

No vistas como todo el mundo. En Internet tienes la posibilidad de encontrar el diseño de ropa que más se ajusta a tu personalidad y tus necesidades. Un claro ejemplo son las tiendas *on line* de camisetas.

En Threadless organizan concursos entre los diseñadores y seleccionan varios modelos para imprimir de las cientos de propuestas que reciben cada semana. Otra web que funciona de manera similar es La Fraise, que produce tiradas limitadas de unos 500 modelos únicos que van cambiando todos los días. *Nosolocamisetas.com, Enclothe.com, Terratag.com o Jinx.com* son otros sitios por los que puedes darte un paseo para encontrar diseños diferentes, que no se venden en tiendas y que, seguramente, no tienen tus amigos.

Ropa de temática tecnológica podrás encontrar en Think Geek, un clásico de la Red en el que, además de ropa, venden todo tipo de productos para aquellos que viven enganchados al ordenador. Logos y lemas muy relacionados con Internet están presentes también en los diseños de Ropa Friki, en el que podrás encontrar, por ejemplo, la camiseta del *Control+Alt+Suprimir* o la de *Binary Spain*. Y si de tener un diseño personalizado se trata, tu destino debe ser Café Press, una página en la que podrás proporcionar tu propia imagen para producir todo tipo de prendas de vestir. **P. F.**

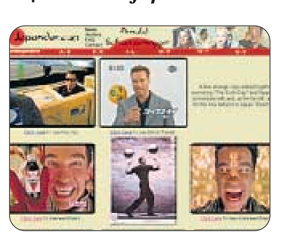




DOS CLICS

Anuncios de Japón

¿A qué se dedican los actores cuando no ruedan una película? Muchos de ellos pueden estar grabando un anuncio en Japón. *www.japander.com*



Web en miniatura

La página web más pequeña del mundo. Hay enlaces, juegos, animaciones... ¡Coge una lupa y empieza a navegar! *www.guimp.com*





¡Dispara al zombi!

La saga de terror 'Resident Evil' se convierte en un juego de tiros en 'Umbrella Chronicles' para Wii

La ciudad de Racoon vuelve a llenarse de muertos vivientes en *Resident Evil Umbrella Chronicles*. La acción abandona sus tintes aventureros habituales para convertirse en un juego de tiros al más puro estilo de las viejas máquinas recreativas. Con el mando de la Wii haciendo las veces de arma de fuego, debemos



disparar a todo lo que se mueva. El título no es muy largo, pero tiene muchos extras y su elevada dificultad supone todo un reto. Además, a los aficionados de la saga les reserva unas cuantas sorpresas argumentales, tanto para bien (se desvelan nuevos datos) como para mal (algunos tramos no son muy fieles a la historia). Contén el aliento... y ¡a disparar!

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). **2 'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **3 'FIFA 08'** (PS2). **4 'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **5 'Sing Star Latino'** (PS2). **6 'Los Simpson'** (PS2). **7 'Buzz Hollywood y Mega Concurso'. 8 'Sing Star Pop Hits'** (PS2). **9 'Crash: Lucha de titanes'** (PS2). **10 'High School Musical'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

A VUELTAS CON LA violencia VIRTUAL

Resurge la preocupación por el acceso de los menores a **juegos con contenidos inapropiados** para ellos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS



Amnistía Internacional pide una regulación más dura que impida que los niños puedan comprar videojuegos violentos.

Amnistía Internacional presentó la semana pasada un informe en el que alertaba sobre la facilidad que tienen los menores para adquirir videojuegos para adultos, en los que priman los contenidos violentos.

Esta preocupación, que ha ido creciendo a medida que la industria maduraba y se convertía en un negocio próspero y de interés masivo, ha sido el origen de multitud de campañas de sensibilización, presión e, incluso, censura.

JUEGOS CON POLÉMICA

'Final Fight' → En su paso de las recreativas a la consola Super Nintendo, este juego de acción convirtió a las prostitutas, a las que había que golpear inicialmente, en vulgares macarras con cadenas.

'Fatal Fury' → La sensual luchadora Mai Shiranui, famosa por sus abanicos y por esconder sus encantos con una escueta vestimenta, ha salido mucho más tapada en algunas versiones europeas.

'Mortal Kombat' → La saga de lucha más polémica ha visto cómo en algunas adaptaciones la sangre de sus personajes se teñía de verde o se ocultaba tras un código que era necesario introducir para desbloquearla.

'Resident Evil' → El máximo representante del terror virtual sufrió en sus primeras versiones la dura justicia de la tijera, que suavizó, recortó o eliminó de raíz algunas de las más escabrosas escenas con zombis y casquería.

'Thrill Kill' → Este juego de EA para la PlayStation protagonizó uno de los más conocidos casos de censura. Se trataba de un título de lucha en el que varios personajes ya muertos y condenados al infierno disputaban las más sangrientas peleas vistas hasta la fecha. Tras un primer intento de comercializarlo, la compañía tuvo que retirar su venta por las durísimas críticas recibidas.

'Grand Theft Auto' → Conocido y criticado por la gran libertad de acción que ofrece: el jugador puede robar coches, atropellar transeúntes, matar prostitutas y cometer todo tipo de crímenes

'Manhunt 2' → El último caso de censura conocido. El organismo encargado del sistema de clasificación por edades del Reino Unido lucha por prohibir su venta con el argumento de que tiene unos niveles de violencia inaceptables.

CLASIFICACIÓN POR EDADES



La mayor crítica de Amnistía Internacional va dirigida hacia el sistema PEGI de clasificación por edades de los videojuegos, que consideran insuficiente. Este método indica, mediante etiquetas, tanto la edad mínima recomendada como los contenidos del producto (violencia, sexo, drogas, palabrotas...). Es importante que los padres conozcan la clasificación, especialmente en estas fechas en las que los videojuegos son uno de los regalos estrella.

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Yo también quiero vivir de un canon para no trabajar»

El Congreso rechaza eliminar el canon digital.

El caso es que siempre pagamos los mismos... Todo sube menos los sueldos. Nos timan y no podemos hacer nada; y los de siempre, venga a ganar pasta a nuestra costa. Propongo no comprar ningún artículo afectado por las subidas en cuanto empiecen a producirse. Estamos hartos de esta estafa. *Fuera el canon.*

A comprar todo en los países sin canon y por Internet. Ni un céntimo, ni uno sólo, para esta pandilla de ladrones. *Lolotapones.*

La firma de un millón y medio de españoles contra el canon no ha servido. De todas formas, ya que pagamos el canon podremos seguir descargando lo que queramos, porque ningún juez castigará esta práctica como delito. *Luchi.*

Yo también quiero vivir de un canon, imponerlo y cobrárselo a toda la gente. Si es que se hace cualquier cosa para vivir sin trabajar. *Alameda.*

Yo compro los discos vírgenes por Internet en Portugal. No pago canon. *P2p4ever.*

Tomemos nota de los partidos políticos que están a favor del canon digital y que les voten los artistas en las próximas elecciones generales. *Colores.*

Yo lo veo bien. Nos dan derecho a bajar música ilegal. Perdón, ya será música legal, porque pago el canon. *Nalle.*

INTERNET

Prohíben vender en eBay una tabla iraquí de 4.000 años de antigüedad.

A partir de ahora el que quiera ver los museos iraquíes tendrá que irse a Harlem, al Bronx o a cualquier pueblucho americano donde cuatro incultos tendrán trozos de lo que expoliaron clavados en sus paredes. *Manuel.*

Una muestra más de para qué ha servido la guerra de Irak... *Leninazgz.*

Para que veamos qué control tiene eBay sobre lo que venden sus usuarios. *Pedro.*

eBay no lo vendía. Como entidad, es el sitio de subastas *on line* y punto. Si se van a tener que fijar en todas las piedras y mierdas que cada cual quiere vender, van listos... *Sensacionalismo.*

PASO A PASO

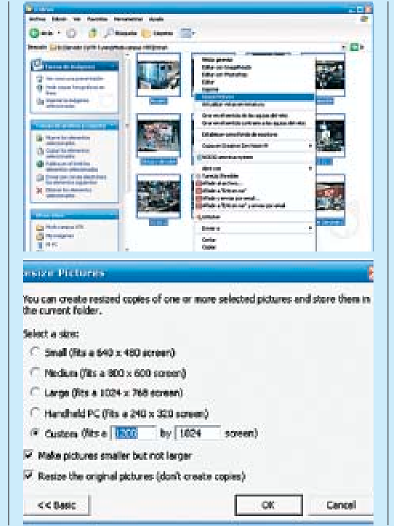
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK*.

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo, que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN **www.20minutos.es**

¿TE FÍAS DE LOS traductores?

Comparar varias páginas e identificar los nombres propios **evita malas pasadas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Muchos recordarán los famosos libros de humor basados en la traducción literal del castellano al inglés *From Lost to the River (De perdidos, al río)* o *Speaking in Silver (Hablando en plata)*. Esto es lo que sigue sucediendo en el mundo de la informática con los traductores automáticos aún por perfeccionar.

FUNCIONAMIENTO

La traducción automática (TA), llamada también MT (del inglés *machine translation),* se basa en la sustitución simple de las palabras de un idioma por las del otro.

Mediante la incorporación de estructuras gramaticales se pueden intentar traducciones más complejas. Pero, pese a nuestra fe en el progreso de la informática, éste sigue siendo un campo todavía muy rudimentario.

RESULTADOS

En la actualidad se consiguen niveles de calidad razonablemente satisfactorios en traducciones entre lenguas romances (español, portugués, italiano, catalán, etc.). Los resultados empeoran cuando se trata de lenguas tipológicamente más alejadas, como el alemán o el inglés.



El personaje de Bill Murray experimentó los efectos de una mala traducción en la película *Lost in Translation.* FOCUS FEATURES

Para la traducción de otros muchos idiomas del globo aún no se han desarrollado programas informáticos.

DIFICULTADES

Si pretendemos traducir una palabra con dos acepciones será casi imposible. El término no español vela (cirio o parte del velamen de un barco) no podrá ser identificado por el traductor. En una prueba con diversos traductores al inglés, varios de ellos dieron como resultado *awakes,* tercera persona del verbo *to awake* (estar despierto, velar). Como vemos, los resultados son imprevisibles.

UTILIDAD

Los resultados obtenidos pueden complementar una traducción, pero no hacen un trabajo profesional: siempre tienen errores y precisan de corrección posterior.

Su precisión en un parte meteorológico sería siempre mucho mayor que en una crónica deportiva.

CONSEJOS DE USO

Los resultados mejoran si identificamos los nombres propios para evitar confusiones a la máquina. Conviene traducir el texto en varias páginas y ver las coincidencias. Algunos traductores son muy literales *(http://world.altavista.com)* y otros son más precisos *(http://traducegratis.com).*

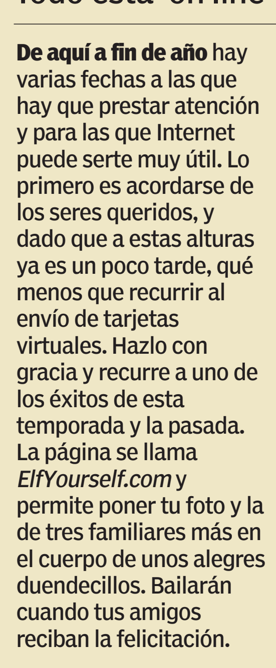
Hay que evitar refranes y frases coloquiales. La expresión «he metido la pata» resulta ininteligible para el traductor, y el resultado que obtendríamos sería, en el mejor de los casos, «he puesto la pierna» o «he puesto la pezuña», lo que no nos ayuda mucho.

'LINKS'

Los traductores gratuitos más utilizados son: *http://babelfish.altaviusta.com, http://translate.google.com, http://www.online-translator.com, http://www.automatictrans.es, http://freetranslation.com, http://www.lingvosoft.com, http://www.translendium.com* y *http://www.tranexp.com*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Navidad en la Red



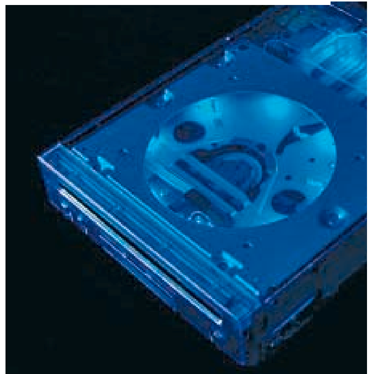
Días de compras, felicitaciones, bromas y lotería. Todo está 'on line'

De aquí a fin de año hay varias fechas a las que hay que prestar atención y para las que Internet puede serte muy útil. Lo primero es acordarse de los seres queridos, y dado que a estas alturas ya es un poco tarde, qué menos que recurrir al envío de tarjetas virtuales. Hazlo con gracia y recurre a uno de los éxitos de esta temporada y la pasada. La página se llama *ElfYourself.com* y permite poner tu foto y la de tres familiares más en el cuerpo de unos alegres duendecillos. Bailarán cuando tus amigos reciban la felicitación.

Ya pasó la Nochebuena, pero quedan los Reyes Magos, así que si piensas encargarles los regalos por Internet, haz caso a los consejos de la Guardia Civil: elige comercios de confianza y lee los comentarios de otros compradores para no caer en ninguna estafa. Ten mucho cuidado también el día 28, las webs saben que hay mucho inocente suelto y aprovechan la jornada para tomarnos el pelo. La recomendación es pasarse por un buscador de *blogs,* como *Google Blog Search* o *Technorati,* y consultar las webs que recopilan las mejores bromas del día.

Y finalmente, la lotería. Seguramente, como a la mayoría, no te queda más remedio que volcar tus esperanzas en la del Niño. Pero no tires aún los décimos del día 22. Compruébalos antes en una administración oficial o en nuestra web... por si acaso. **P. F.**

CACHARRERÍA



TUNEA LA WII. Entendemos que no te canses de jugar con la consola de Nintendo, pero también que su aspecto te parezca demasiado formal. Crystal Blue es una carcasa que incluye LED, soporte y destornillador para su montaje, que corre de tu cuenta. 34,95 €.

HOLA, HALO, ¿ME OYES? Para fanáticos del juego de Xbox 360, *Halo 3,* Microsoft ha preparado esta edición limitada de un auricular inalámbrico con los colores identificativos de este título. Además del *verde halo* incorpora un botón de encendido dorado que da a este accesorio un toque exclusivo. 60 €.





ALTAVOCES PARA PS3. Si quieres sacarle el máximo partido a tu consola de última generación, pero no quieres llenar la habitación de altavoces, puedes optar por la SoundStation de Logic3, que ofrece diseño y una potencia de 20 vatios para no perder detalle. 99 €.

SUCESOR PARA EYE TOY. La sucesora para el popular accesorio de la PlayStation ofrece micrófono multidireccional, reducción de ruido, *zoom* ajustable y *software* para capturar fotos, vídeos y clips de audio. Y, por supuesto, permite jugar a títulos como *Eye of Judgment,* un juego de cartas multijugador. 36 €.





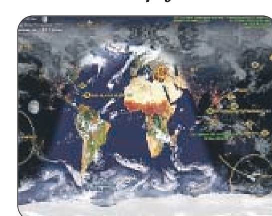
COMO UN PILOTO DE VERDAD. El Saitek X-52 ha sido diseñado especialmente para los juegos de simulación. Dispone de un mando para la aceleración con doble botón de disparo, doble control de giro... y un *joystick* con tres botones de disparo, dos *Hats* con ocho posiciones cada uno. Un digno heredero del modelo X-45. 149,95 €.



Una cita puntual
Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta
Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

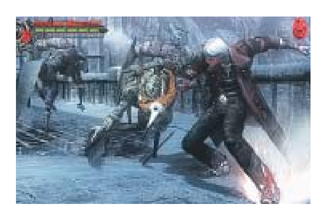
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.

Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros.*


Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.

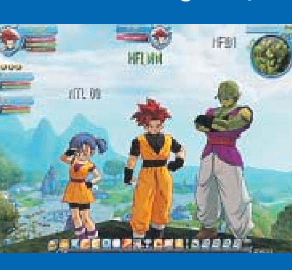



Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Singstar Latino' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'Buzz: El Gran Reto' (PS2). **8** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

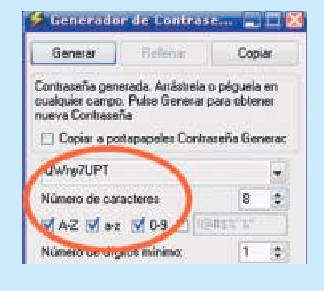
PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.



FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los ha registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvamos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa,



portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*

PASO A PASO

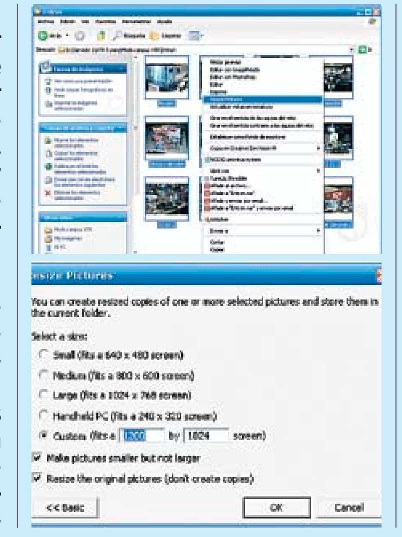
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK*.

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail*. Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*

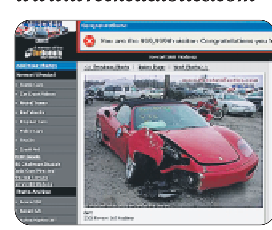




DOS CLICS

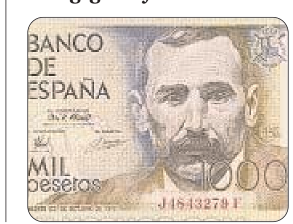
Accidentes de lujo

En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo

Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

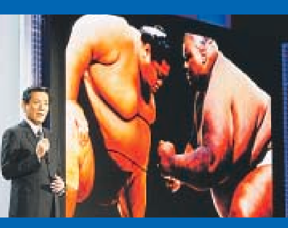
Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que ronquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas

Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide

El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente

El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.

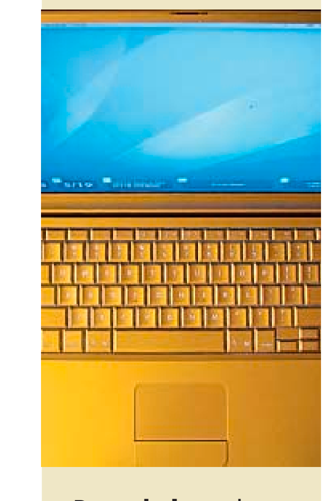


LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy 'friki'?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead*, deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. *Una.*

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? Yepayepa3.*

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. *Mki.*

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft... X25.*

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. *Sephiroth.*

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... *Ertaky.*

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. *Ksh.*

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout,* para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda*: *Ocarina of Time,* para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout, Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man, Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms.*

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **3** **'True Crime: New York City'** (PS2). **4** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **5** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **6** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **'Ratatouille'** (PS2).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.





MEMORIA CON BACKUP *ON LINE.* Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.



DOS CLICS

Un homenaje a Ken

El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... *www.manbehindthedoll.com*



Error gramatical

Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. *www.mondarinas.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.20minutos.es

ALTO CONSUMO, BAJA producción

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

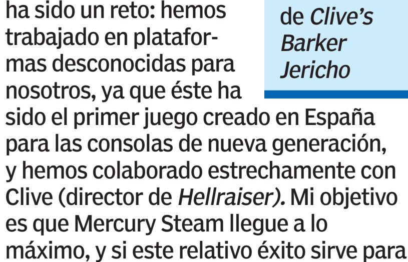
Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

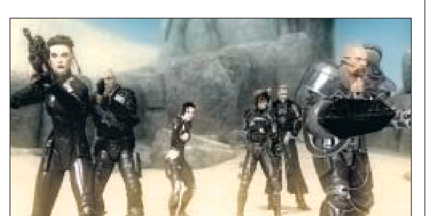
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».

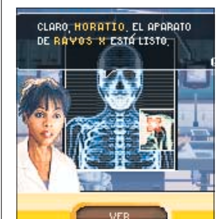


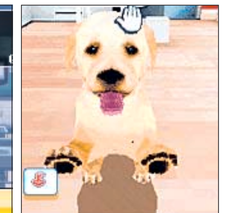
Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

«En España hay muchísimo talento creativo»

Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».





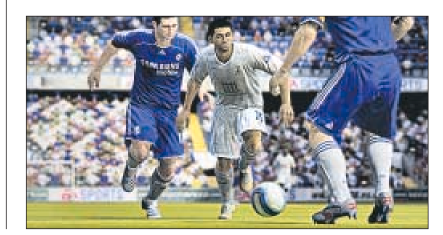
Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»



Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».





Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'True Crime: New York City' (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). **5** 'Gran Turismo 4' (PS2). **6** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **7** 'Singstar Latino' (PS2). **8** 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). **9** 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). **10** 'Ratatouille' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid*, al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

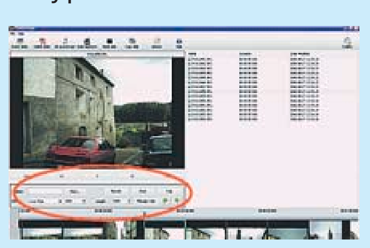
Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

PASO A PASO
PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides.** Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir.**



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length.**

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect.**

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption.** En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply.**

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS **HD-DVD**	CON APOYO DE LA PS3 **Blu-ray**
Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.	Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google



Procesa millones de datos cada día

El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.

CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.





SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.



DOS CLICS

Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. ***http://paginaen-blanco.iespana.es/***



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. ***www.quemundo.com***



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA CREACIÓN **colectiva** DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporte sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre.

Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... ***RepolloConLacitos.***

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... ***Tronka.***

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. ***Velillero.***

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. ***Hate Windows.***

● PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

Download your converted file

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega....
CREA TU BANDERA

● INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS **se renuevan** EN *20MINUTOS.ES*

El **canal de tecnología** de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de ***20minutos.es*** ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que ***20minutos.es*** ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, ***20 minutos*** pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG
'20 hit combo'
Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).

BUSCADOR
Todos los juegos
Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.

ÚLTIMOS ESTRENOS
¿Cuándo sale?
Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido



universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Gran Turismo 4', platinum** (PS2). **3** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **4** **'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum** (PS2). **5** **'God of War II'** (PS2). **6** **'True Crime: New York City'** (PS2). **7** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **8** **'FIFA 08'** (PS2). **9** **'Ratatouille'** (PS2). **10** **'Tekken 5' platinum** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

● CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.





DOS CLICS

Reino de fantasía

Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar, Dragonlance, Reinos Olvidados...*
www.elfwood.com



El mundo al revés

Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés.
http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.



Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

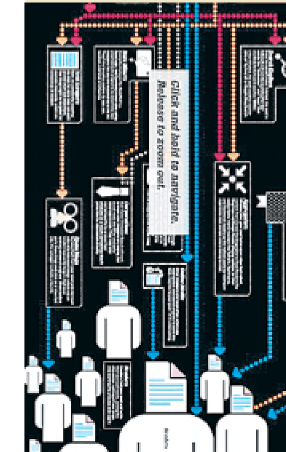
Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés*. Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

PASO A PASO

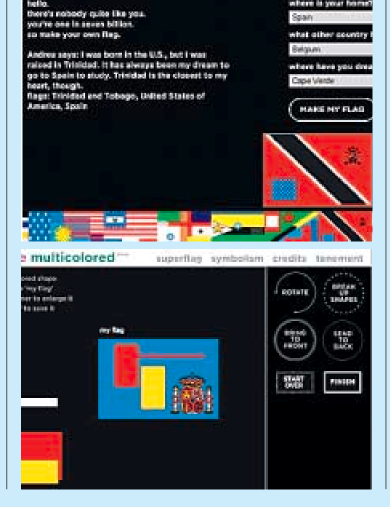
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

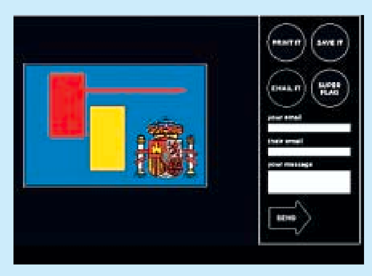
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over**, y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish**. Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña **(Print it)** o mandarla por correo electrónico **(Email it)**. Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km² de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

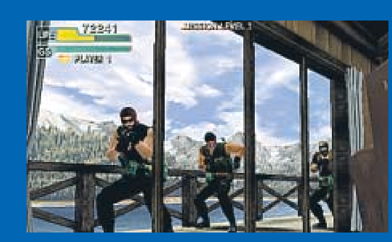


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

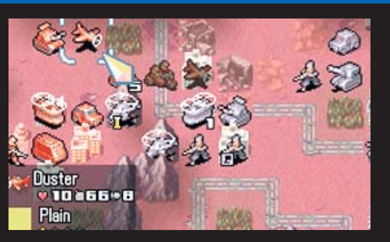
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA
DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y *Flo* son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

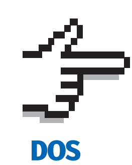
Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo.

¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**

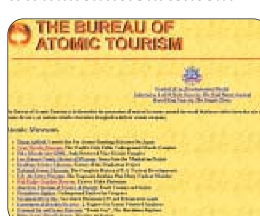




DOS CLICS

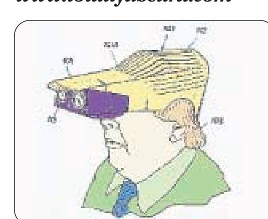
Viajes radiactivos

Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes.
www.atomictourist.com



Patentes muy raras

Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos!
www.totallyabsurd.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE mil demonios

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.



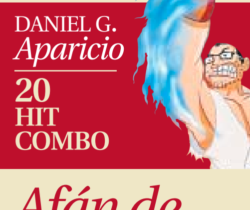
Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger*, de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

Hay originales *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

PASO A PASO

P.F.D.

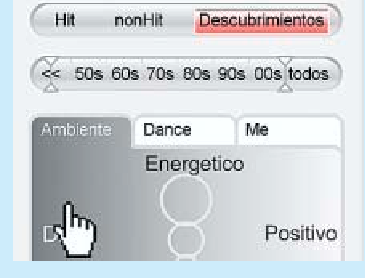
ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

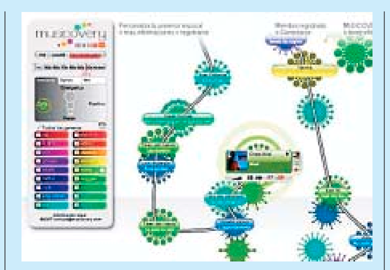
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos*. También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS **tienen** UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aún así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

20minutos.es (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.



Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



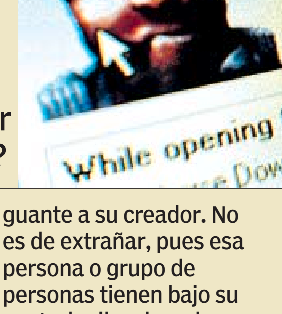
Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años, el *blog* era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. **P. F. D.**

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.



Para San Valentín
Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados. *www.poemasdeamor.org*



Igualito, igualito
Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

BASTANTE MÁS QUE **teléfonos**

El **Mobile World Congress** ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

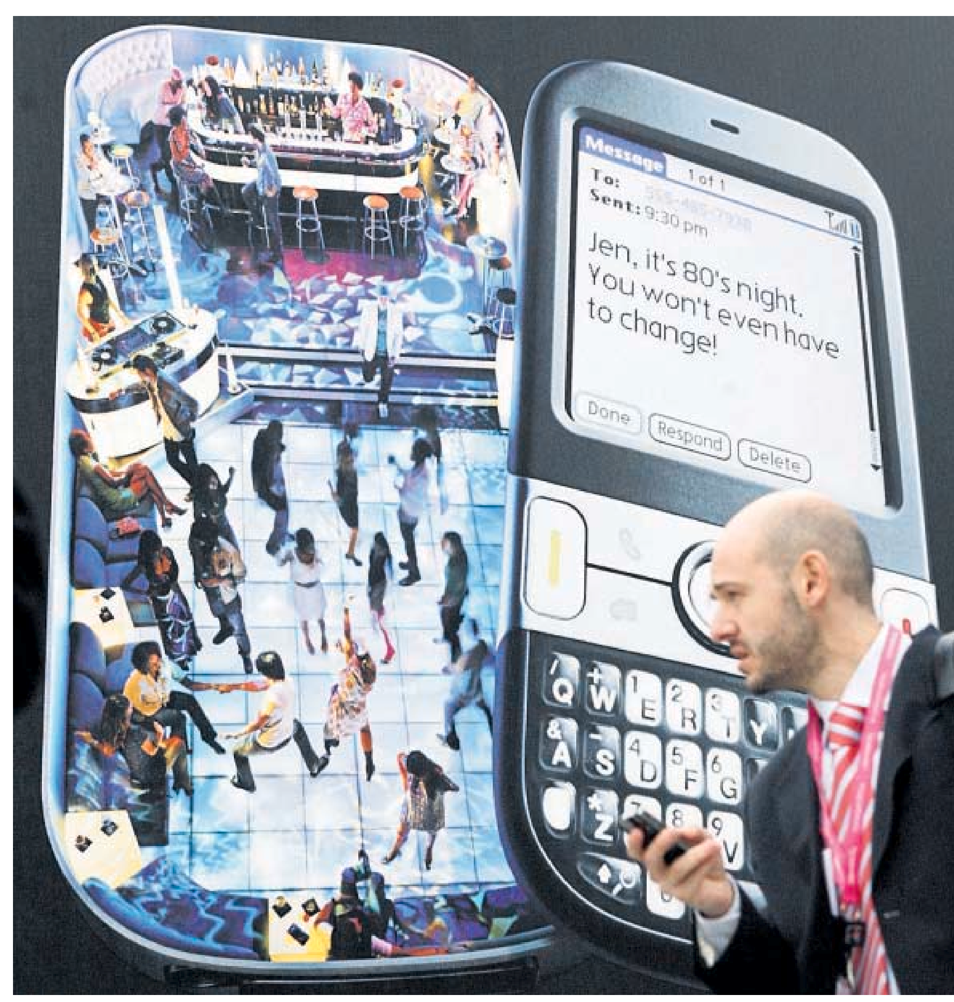
Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.



A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.



RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



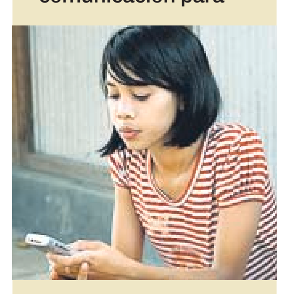
EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). PABLO F. D.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El **ocio electrónico para móviles** no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE
El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY
Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008
Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

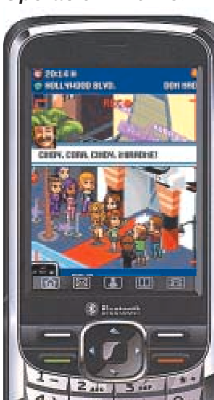
PASAPALABRA
El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR
Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo.*

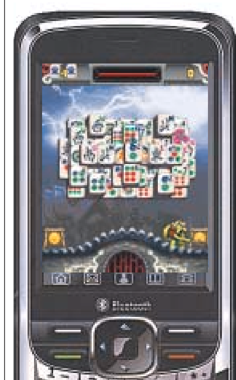
ROCK 'N' BLOCK
Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

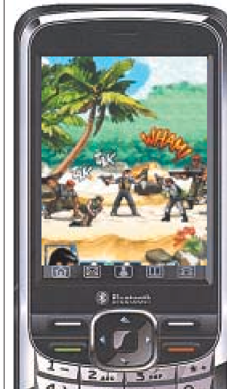
S. MAH JONG QUEST
Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong.*

XIII 2
Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.











ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XIII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

> **Soy incapaz** *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es





DOS CLICS

Pantallazo de error
¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso
Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

EL Blu-ray GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, como la japonesa Matsushita (Panasonic).

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

El 'remake' *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. *Yo misma.*

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. *Apolo punk.*

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. *El Vengador Tóxico.*

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. *Perico.*

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. *Siobbhan.*

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! *Gañan-Sexi.*

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... *Bender.*

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... *Roberto.*

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! *Shils.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de carcasas múltiples fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.



Como móvil para niños.



Para los ejecutivos.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.



Funda con MP3.



GPS para la bicicleta.



Reproductor de MP4.



Como una minicadena.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras



El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code

El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. D. G.

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



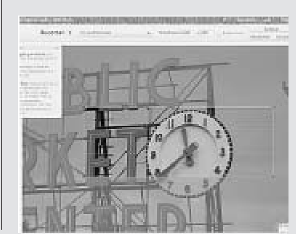
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

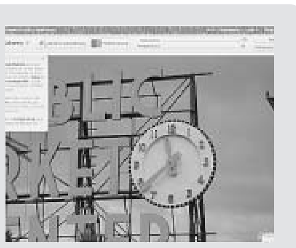
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

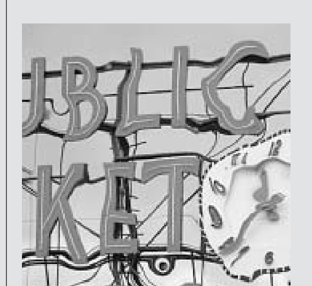
3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





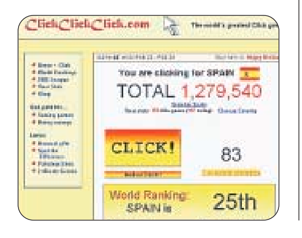
TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 27 DE FEBRERO DE 2008



Guerra de clics

Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!
www.clickclickclick.com



Piano temático

Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.
www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

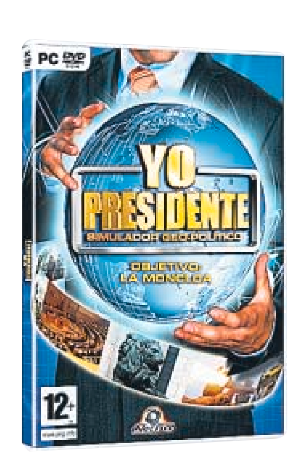
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES! En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.



blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.

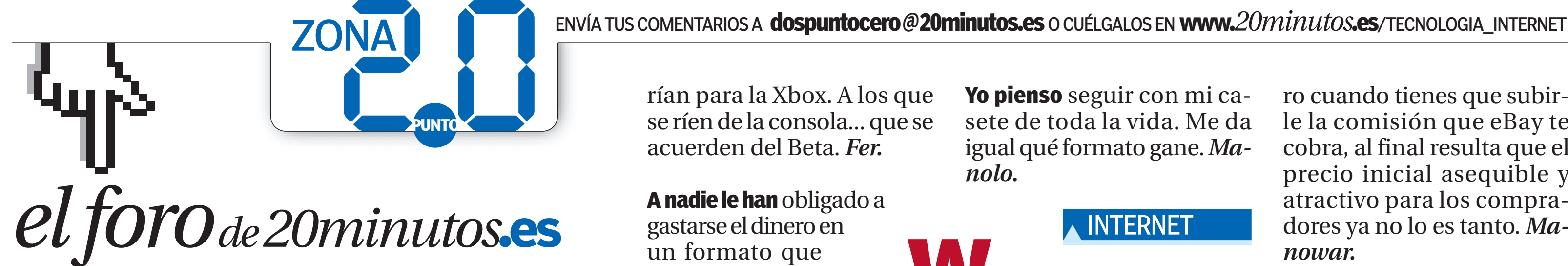
Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan

> **Estas fusiones** *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*





ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? *Cbc.*

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. *Fer.*

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. ***Manolo.***

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. ***Manowar.***

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. ***Frikipandi.***

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. ***Ocle.***

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

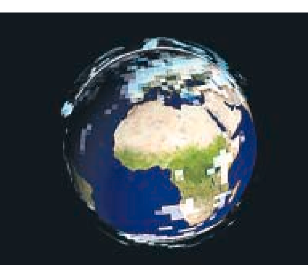
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

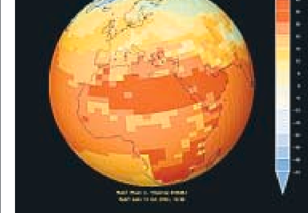
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



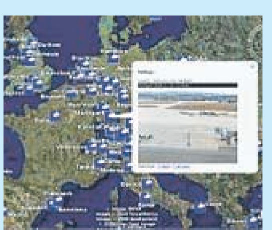
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar**.



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar**, para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega.... **ALERTAS WEB**

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetaplu-ton.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic.* 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.





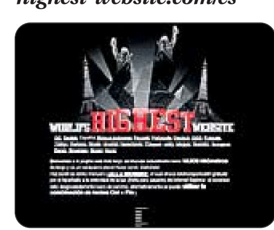
Traduce a Pikachu

Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. ***http://pikachize.eye-of-newt.com***



La web más larga

Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. ***www.worlds-highest-website.com/es***



VIDEOJUEGOS — TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

TAN **perdidos** COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.

Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

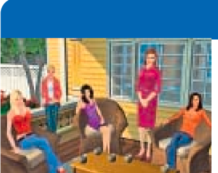
Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



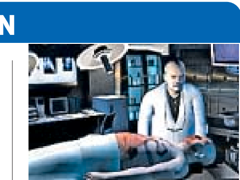
'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.



'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.



'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

'Intros' infinitas

Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

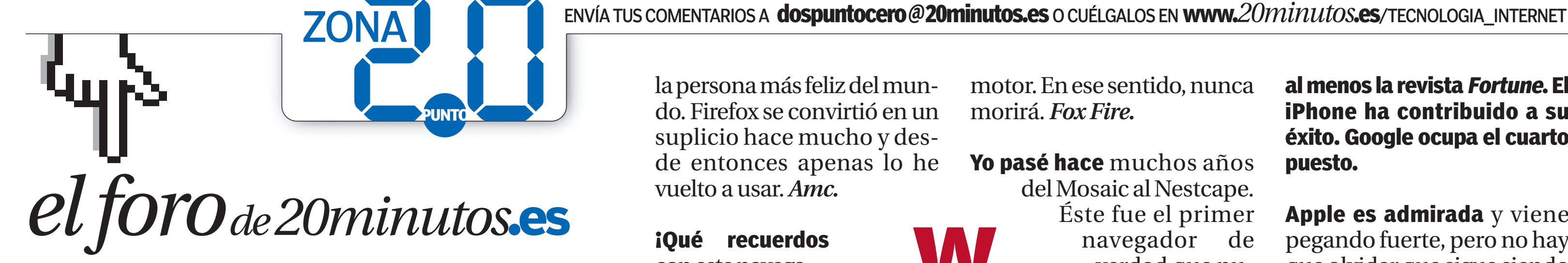
Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia,

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. ***Juagals.***

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*

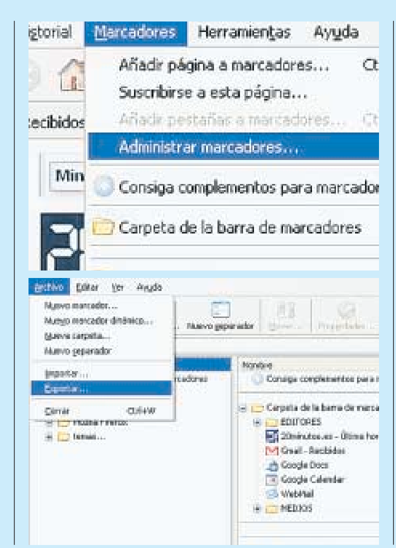
PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

TECNOLOGIA

MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La **edición de vídeo, texto, imágenes** y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

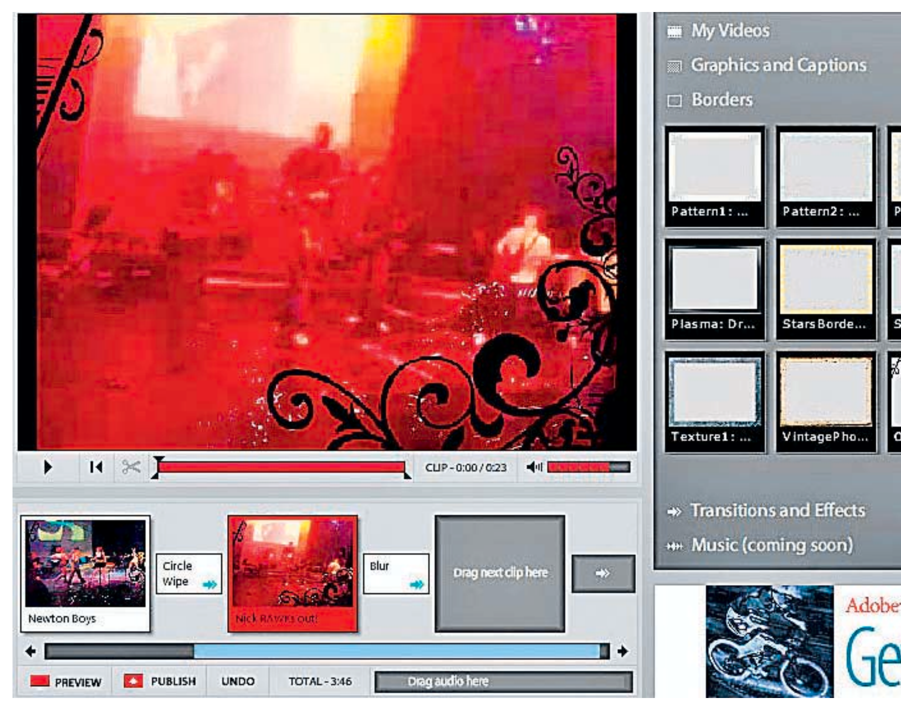
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com)*, que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com)*. Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com)*. Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.



Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. **P. F.**

CACHARRERÍA



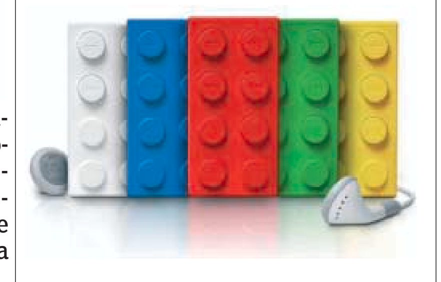
UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam*. 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Altec para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeloo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.





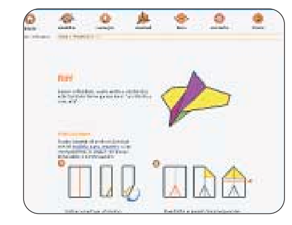
ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.





Avioncitos de papel

Si te gusta la aeronaútica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa

Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



EL TRIUNFO DEL 'famoso digital'

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs,* en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA

Un corral en Internet

Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.

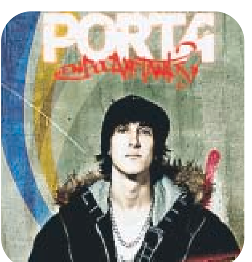
RODOLFO CHIKILICUATRE



«Consulta mi 'Tuiter', ¡loco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame*, o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.





PORTA

«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos*. Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA

El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír*. Es el tercero más visto.



GOOGLE YA PUEDE comprar DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line,* con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line.*

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War*, *Bioshock*, *Dead Rising*, los *PGR*, *Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto 'Un portátil por niño' se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Er jambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

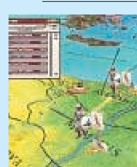
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

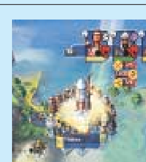


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.

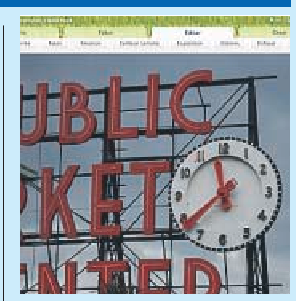


1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

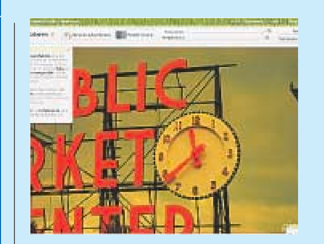
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





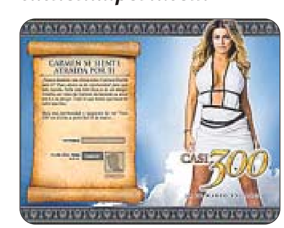
ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





Pasión en la Red
Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. *www.carmenesta-cachondaporti.com*



Tu peso espacial
En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! *www.explorato-rium.edu/ronh/weight*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LA Wii DESENFUNDA EL **sable láser**

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

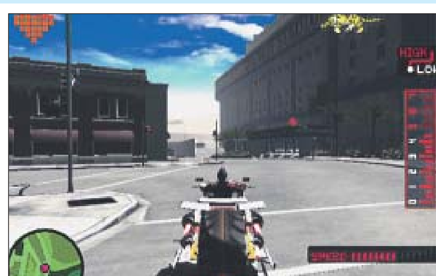
En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/***



blogs 20
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line)* basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

TECNOLOGÍA

EL **navegador** DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows
APPLE

PASO A PASO

PABLO F. D.

DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

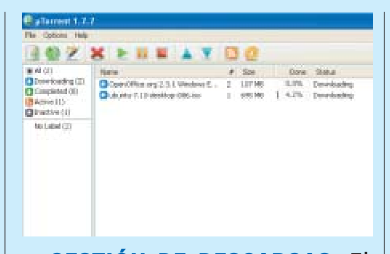
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dirígete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

➤ MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los **reproductores portátiles de música en MP3** han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

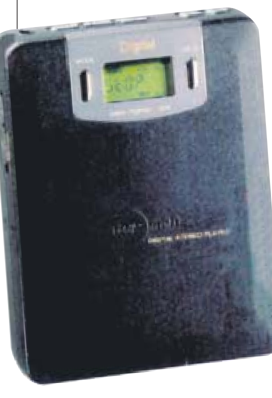
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 **MPMan F10.** Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 **Nomad J.** La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 **Apple iPod.** Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.



UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología puede encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 26 DE MARZO DE 2008



DOS CLICS

Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*





VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

ACCIÓN **mitológica** Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.



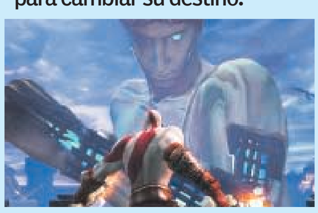
Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.



'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***

blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

> **No entiendo** *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES **sin disco duro** YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

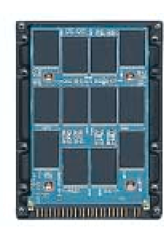
La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo SSD (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

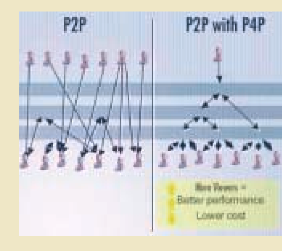






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. **P. FERNÁNDEZ**

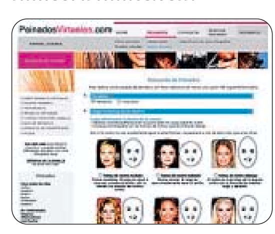




DOS CLICS

Cambia tu pelo

Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. *www.peinadosvirtuales.com*



Arte con chicles

Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. *www.gumart.com*



BÁJATE MÁS DE 40.000 PROGRAMAS EN *20minutos.es*

Los hay de todo tipo: educativos, antivirus, de sonido, vídeos, descargas para móviles...

ENTRA DIRECTAMENTE EN... http://descargar.20minutos.es O ACCEDE DESDE *20minutos.es*



blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL 'PRO' SE VUELVE estratégico

La Wii permite jugar al fútbol con un **'Pes 2008'** adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

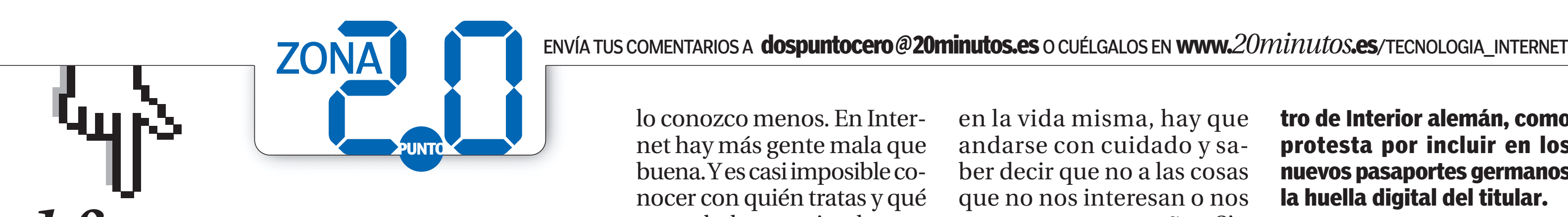
Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL 'PRO EVOLUTION SOCCER' CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas »

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles, tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

Por qué se bloquea Windows Vista
En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.

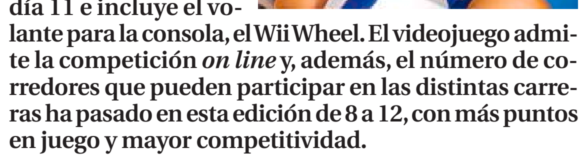
Ataque a epilépticos
Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.



El inventor del móvil y el hombre biónico
Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii

Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.



Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres
El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.

Compresión de sonido hecha en Andalucía
La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.



15 años con el 'spam'
Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS redes P2P SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

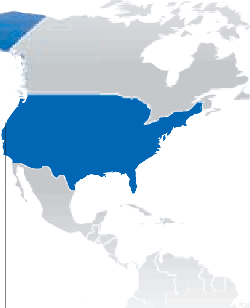
Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

Multados por descargar
El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO



REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.

EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.

SIN LUCRO NO HAY DELITO
La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la tele y las nuevas pantallas

Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo



sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.

La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. **P. F.**

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.

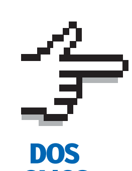




RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.




DOS CLICS

Código Star Wars
Si te gustan las animaciones en formato Ascii, aquí tienes varias escenas de las películas de *Star Wars* creadas con este código. *www.asciimation.co.nz*



La historia más rara
Con mucho humor y altas dosis de imaginación, en la Inciclopedia podrás leer y reescribir la historia como más te guste. *www.inciclopedia.wikia.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LAS consolas, EN SU MEJOR MOMENTO

La industria del videojuego ocupa ya el **54% del ocio audiovisual** y llegó en 2007 a los 1.454 millones de euros

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El consumo de videojuegos sigue su crecimiento imparable en España. En 2007 alcanzó los 1.454 millones de euros, según datos de aDeSe, la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento. Esta cifra representa un incremento de más del 50% respecto a 2006.

Este enorme crecimiento hace que el consumo de videojuegos ocupe ya el 54% del total del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. Sólo la venta de *software* ya representa más que esas otras tres áreas de ocio juntas.

Marca histórica

El dato más llamativo de 2007 es que las 3.390.000 unidades de consolas vendidas suponen un crecimiento del 53% respecto a 2006. Es la primera vez en la historia que la venta de consolas supera a la de videojuegos.

Este enorme crecimiento permite mantener las previsiones que señalan que el negocio se duplicará en un mínimo de tres años y un máximo de cinco. Puesto que el avance se ha producido de forma similar en toda Europa, España no ha variado su posición respecto a otros años y revalida el cuarto lugar en el consumo de *software* interactivo y venta de consolas, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

Pese a los datos positivos, aDeSe cita dos puntos negativos que ensombrecen las excelentes cifras: la piratería y la falta de apoyo de las instituciones.

LOS 20 JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2007

'MÁS BRAIN TRAINING'

Los cerebritos ganan la partida

Las ventas de videojuegos para la consola táctil de Nintendo avalan su éxito: once de los veinte juegos más vendidos de 2007 son de Nintendo DS. El primer puesto es para este *Más Brain Training*, la segunda parte del juego de entrenamiento mental que popularizó el género y que ha sido mil veces imitado por otros títulos, tanto para portátil como para teléfonos móviles.

1

2 'BRAIN TRAINING'
Mediante un sistema ideado por el Dr. Kawashima, este juego pretende rejuvenecer la edad cerebral de los jugadores. La DS se coge como una libreta y el puntero hace de lápiz.

3 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'
La versión para PlayStation 2 de este superventas del fútbol virtual ocupa la tercera posición de la lista. A pesar de la llegada de la PS3, la Play 2 ha mantenido un ritmo de ventas muy alto.

4 'Wii PLAY'
Un título que reúne nueve sencillos minijuegos diseñados para experimentar las diferentes posibilidades del mando de la Wii. Se comercializó junto a un mando, lo que contribuyó a sus buenas ventas.

5 'POKÉMON DIAMANTE'
Pikachu y el resto de estas criaturas coleccionables siguen teniendo un gran éxito entre los más pequeños. Las ventas de la primera aventura Pokémon de estilo clásico para Nintendo DS así lo demuestran.

6 'NEW SUPER MARIO BROS'
El regreso de Mario al género de las plataformas (avanzar y saltar) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de la Nintendo DS.

7 'SMACKDOWN! VS. RAW 2008'
La nueva fiebre del *pressing catch* no ha llegado sólo a la televisión. El paso de Batista, el Gran Khali y compañía por la PlayStation 2 se convirtió el pasado año en todo un éxito de ventas.

8 'PRO EVOLUTION SOCCER 6'
La salida de la edición económica del *Pro 6* de PS2 fue una buena excusa para que los que aún no lo tenían le echasen el guante.

9 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'
Este *Pro* es el primer juego para PlayStation 3 que se incluye entre los más vendidos de 2007 y el único en la lista del *top 20*.

10 'ANIMAL CROSSING'
El simulador de comunidad *Animal Crossing: Wild World* ha convencido a miles de usuarios de Nintendo DS gracias, en gran parte, a su originalidad y a sus amplias posibilidades *on line*.

11 'FIFA 08'
Los juegos de fútbol arrasaron en 2007 y las ventas de títulos de PS2 también. *Fifa*, el gran rival del *Pro Evolution*, también se convirtió en uno de los juegos más demandados por los usuarios el pasado año. Las mejoras de su edición 08 han contribuido a ello.

12 'BIG BRAIN ACADEMY'
Heredero del estilo *Brain Training*, este juego de la DS de habilidad mental mide el peso de la materia gris.

13 'POKÉMON PERLA'
Videojuego de Nintendo DS complementario del ya citado *Pokémon Diamante*. Las diferencias entre uno y otro se limitan a las criaturas que pueden capturarse y entrenarse.

14 'ENGLISH TRAINING'
La propuesta de aprender inglés a través de la DS ha atraído a muchos jugadores. Sus elevadas ventas corroboran una vez más el triunfo de los juegos dirigidos a un nuevo público.

15 SMACKDOWN! VS. RAW 2007
La versión Platinum (económica) de este juego para PS2 le dio un nuevo impulso a sus ventas.

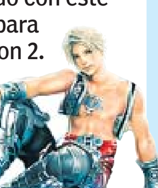


16 'POKÉMON RANGER'
El mundo Pokémon cambia de estilo y pone al jugador a proteger a las criaturas salvajes a base de usar mucho el puntero. Una vez más, volvió a convencer a los más jóvenes en DS.

17 'MARIO KART DS'
La velocidad es, probablemente, lo que mejor se le da al fontanero, aparte de las plataformas. Llegó a DS con un gran juego, que no ha parado de llegar a más y más público desde que salió a la venta.

18 'THE LEGEND OF ZELDA'
Phantom Hourglass es una excelente aventura protagonizada por un Link de dibujos animados que debe surcar los mares y que se controla totalmente utilizando la pantalla táctil de la DS.

19 'FINAL FANTASY XII'
El rey de los juegos de rol, fiel a la tradición, se comió el mercado con este capítulo para PlayStation 2.





20 'PRO EVOLUTION SOCCER 2006'
La presencia en la lista de este juego para PS2 en su edición normal (no económica) demuestra la buena salud de la serie de juegos de fútbol de Konami, a la que Fifa no quita el reinado.

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos de antes eran más difíciles

Uno de los últimos juegos que me he terminado ha sido *Heavenly Sword*, y la verdad es que me gustó bastante. Las fases de proyectiles, por ejemplo, que al principio confunden un poco por el control, me acabaron enganchando bastante.

Es cierto que el juego es corto, se acaba en unas pocas horas, pero creo que tiene un fallo aún mayor: es muy facilón. No hay vidas y no hay continuaciones, pero da igual que mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control, que nunca está a más de dos o tres minutos hacia atrás. Estas características son típicas de la mayoría de juegos actuales y, a menudo, nos llevan a decir que los juegos de antes eran más difíciles, lo que contribuía a que tuviesen una vida más larga.

Da igual que *mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control*

Hace años no existía eso tan cómodo de guardar partida, las vidas y las continuaciones estaban muy limitadas y los checkpoints solían reducirse a uno por fase o subfase. Por muy torpe que se sea siempre es posible avanzar, aunque sea renqueando entre un checkpoint y otro.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

20 SEGUNDOS

Yahoo vuelve a decir no a Microsoft

El portal estadounidense Yahoo sigue pensando que los más de 44.000 millones de dólares que el gigante del *software* ofrece por la empresa no valoran la compañía como ésta se merece.



Nokia lo intenta de nuevo con los juegos

La compañía finlandesa Nokia ha relanzado su plataforma NGage con nuevos juegos, compatibilidad con dispositivos portátiles y más oferta *on line*.

Joost, sólo para EE UU

La tele *on line* de los creadores de Skype abandona otros mercados internacionales.

El dominio pizza.com, de 12 € a 1,7 millones



La dirección de Internet *pizza.com* se ha convertido en uno de los dominios más rentables de la historia. El estadounidense Chris Clark lo adquirió en 1994 por poco más de 12,8 euros y acaba de anunciar su venta por 2,6 millones de dólares (más de 1,7 millones de euros). El afortunado vendedor celebró la operación comiendo pizza con su familia. Hasta ahora, la venta de dominio más alta ha sido la de *sex.com*, por más de 11 millones de dólares.

El ADSL rural es diez veces más lento

Navegar por Internet desde el campo con ADSL rural es diez veces más lento que hacerlo con el ADSL convencional en las zonas urbanas; además, es bastante más caro, según un estudio de Adslzone.net en el que se han analizado 18.000 conexiones de ADSL rural.

Un gran móvil que pesa 22 kilos

Lo ha creado un japonés y es una réplica del Nokia 6670 621 veces más grande que el original. No vibra, pero sirve para hacer llamadas.



Dos millones de euros para Red Karaoke

La página web creada por el español Miguel Ángel Díez Ferreira ha logrado financiación para seguir creciendo en el extranjero y va a ser rediseñada. Quienes se atrevan a cantar podrán grabarse ahora en vídeo para compartirlo con los amigos.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Windows XP SERÁ HISTORIA EN TRES MESES

Microsoft ha confirmado que el 30 de junio dejará de vender a los fabricantes de ordenadores este sistema operativo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Windows XP es el sistema operativo que hace tan sólo dos años utilizaban 400 millones de personas, según datos de la consultora IDC. Una cifra que Microsoft pretende reducir favoreciendo la transición a Vista, el sistema lanzado en España a principios de 2007 y que ya viene instalado en la mayoría de ordenadores.

Desde el 30 de junio será casi imposible encontrar un ordenador con ese *software*, pues Mifcrosoft ha decidido dejar de proporcionar XP a los fabricantes a partir de esa fecha. Quedan pues poco más de tres meses para que XP pase a la historia.

Aun así, habrá una excepción: los fabricantes de ordenadores baratos, aquellos que rebajan sus características técnicas para ofrecer un precio asequible, normalmente por debajo de los 500 euros, podrán seguir utilizando Windows XP hasta 2010. Una decisión que lleva implícito el mensaje de que Vista, el nuevo sistema operativo del gigante del *software*, no está preparado para ordenadores de poca potencia.

Miles de firmas

En la Red existe incluso un movimiento para 'salvar' al sistema operativo de Microsoft de la quema. Uno de sus impulsores es la publicación electrónica *Infoworld*, que ha creado el sitio web *Salvemos a Windows XP*.

La campaña defiende que la sustitución de XP por Vista no es una opción, sobre todo para las empresas, que han decidido no instalar este sistema en la mayoría de los casos. Más de 100.000 personas han firmado ya pidiendo al gigante del *software* que no mate a su sistema operativo.



Escritorio de Windows, paquete del sistema operativo y gráfico de la campaña de Infoworld.

Y DESPUÉS, ¿QUÉ PUEDO USAR?

SEGUIR CON MICROSOFT

Windows Vista

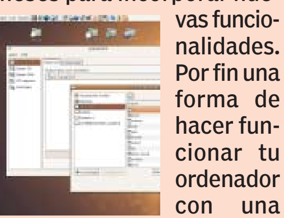
Vista es el sucesor natural de XP. Lanzado al mercado a principios de 2007, es difícil encontrar ya ordenadores que no lo traigan instalado por defecto. Para usarlo necesitarás un ordenador gráficamente potente. El *hardware* más antiguo puede darte algún problema, pero en general la transición es sencilla.



ALTERNATIVA LIBRE

Ubuntu

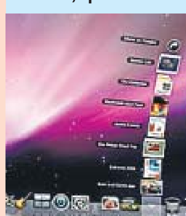
Un sistema operativo basado en el *software* libre, gratuito y que se renueva cada seis meses para incorporar nuevas funcionalidades. Por fin una forma de hacer funcionar tu ordenador con una distribución de Linux y, además, de manera sencilla y comprensible para quienes no son expertos en informática.



EL SALTO A APPLE

Mac OS Leopard

El sistema operativo de Apple gana puestos poco a poco en los últimos años. Sus ordenadores, que lo traen preinstalado, se venden cada vez más por su estabilidad y su usabilidad. Además, atrae a muchos usuarios seducidos ya por otros productos de *hardware* de la marca de la manzana, como el iPod.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... quién utiliza Internet

La mitad de los españoles acceden a la Red, pero un 8% no sabe lo que es

El último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) lo deja claro, la brecha digital sigue existiendo. El 49,6% de los españoles se declaran usuarios de Internet, y el 65% de ellos se conectan casi todos los días. Pero un 8% no sabe qué es. ¿Motivos? No les interesa o no les resulta fácil conectarse.

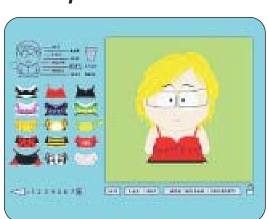
Los que sí usan la Red se declaran mayoritariamente usuarios de buscadores, un servicio al que le siguen el *e-mail* y las descargas. Y en torno al 80% reciben correos no solicitados, el molesto *spam*. P. F.



DOS CLICS

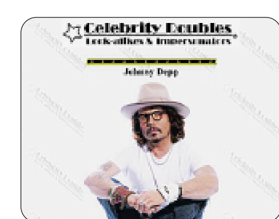
A lo South Park

Si eres un fanático de la serie de dibujos animados *South Park*, en esta web puedes crear un personaje a tu imagen y semejanza. *www.sp-studio.de*



Dobles de famosos

¿Vas a montar una fiesta y no tienes dinero para invitar a los famosos? No te preocupes, ¡invita a sus dobles! *www.celebrity-doubles.com*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

¿QUÉ TIENEN ESTOS miniportátiles?

Llegan los ordenadores **ligeros, pequeños y muy, muy baratos.** Uno de ellos es de la firma española Airis

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

La expectación que creó el ordenador de los 100 dólares, destinado a países pobres, reveló que en las naciones desarrolladas también hay mucho interés por portátiles que, aunque no tengan la potencia de los modelos más modernos, sean pequeños, ligeros y baratos.

Y los fabricantes se pusieron manos a la obra, creando ordenadores que puedes llevar en el bolso y por los que no tendrás que pagar más de 500 euros. Asus fue la primera, con su Eee. HP acaba de presentar el MiniNote 2133, y la española Airis pondrá a la venta este mes la serie Kira.

Los dos primeros aún tardarán en comercializarse en España, pero antes de que lleguen no está de más comparar sus características.



JORGE PARÍS

Comparando el Eee PC con otro portátil tradicional (arriba). A la derecha, de arriba abajo: el Airis Kira, el HP Mini Note 2133 y el portátil de 100 dólares.

PRECIO

Asus → Se vende en EE UU entre 300 (190 euros) y 400 dólares (250 euros).
HP → Desde 500 dólares (315 euros). Tanto este modelo como el Eee podrían ser algo más caros cuando se pongan a la venta en España.
Airis → De 299 a 289 euros, según el modelo.

SISTEMA OPERATIVO

Asus → Linux. En la segunda generación, también XP.
HP → Linux en las versiones baratas y Vista en las caras.
Airis → Puede adquirirse con Linux o Windows XP.

ALMACENAMIENTO

Asus → No usa discos duros con partes móviles, sino una memoria sólida (consume menos y es más silenciosa al no necesitar ventilador) de 2 o 4 gigas de capacidad.
HP → Memoria sólida de 4 gigas y disco duro de 160 en las versiones más altas.
Airis → Memoria sólida de 2 o 4 gigas o disco duro de 40 gigas.

MEMORIA RAM

Asus → De 512 a 1.024 megas preinstalados y ampliables.
HP → De 512 megas a 2 gigas.
Airis → De 512 a 1.024 megas.

PESO

Asus → El Eee PC pesa menos de 900 gramos.
HP → El MiniNote pesa 1,1 kg, o 1,4 kg si usas la batería especial que se vende aparte.
Airis → Los portátiles de la serie Kira pesan entre 1,1 y 1,2 kilos, dependiendo del modelo que elijas.

PANTALLA

Asus → Siete pulgadas con resolución de 800×600.
HP → 8,9 pulgadas con resolución de 1.280 píxeles.
Airis → Pantalla TFT de 7 pulgadas que permite trabajar a una resolución de 1.024×768.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Airis → Tiene *webcam* y se vende en varios colores.
HP → Acabados metálicos.
Asus → Es el más veterano y está pendiente de renovación.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Internet y su crecimiento

El número de sitios web no deja de crecer, y lo hace cada vez más rápidamente

¿Cuántas páginas web existen? Dar una respuesta exacta es imposible. Primero, por la continua y acelerada expansión de la red, en constante crecimiento. Y segundo, porque para realizar esa medición, primero hay que definir lo que es un sitio de Internet. Los expertos en la materia



suelen considerar para realizar estas mediciones que un sitio web es todo servidor que está activo y responde a una solicitud desde un navegador. Desde que Tim Berners Lee creara el primero de ellos, en diciembre de 1990, el crecimiento ha sido cada vez más veloz. Según los datos recogidos por Pingdom y la consultora de seguridad en Internet Netcraft, un año después la cifra se había multiplicado por diez. En un año sólo se crearon nueve sitios web nuevos, lo que no hubiera supuesto a los buscadores –si hubieran existido entonces– ningún problema para encontrar lo que el internauta necesitase.

En 1992 ya eran 50 las páginas existentes, que pasaron a ser 130 en junio de 199 y más de 2.700 en junio de 1994; superaron las 20.000 en junio de 1995 y las 100.000 en enero del 96. Y de ahí a la multiplicación constante de la población de la Red. Netcraft señala que en marzo de 2008 existían 162.662.054 sitios web. En el mes anterior se habían creado cuatro millones de páginas nuevas, siendo Google y su gestor de *blogs* Blogger uno de los mayores responsables. Sólo bajo ese servicio se crearon en marzo más de 800.000 sitios web nuevos. Otro gran agente del crecimiento de Internet es MySpace, con cerca de 200.000 nuevas páginas al mes. Los *blogs* y las redes sociales se perfilan así como fundamentales en la explosión que el tamaño de la Red ha sufrido precisamente desde que crear páginas está al alcance de cualquiera, con herramientas como las antes citadas. No es de extrañar que el número de sitios se haya duplicado desde junio de 2006, cuando ya había 80 millones. P. F.

20 SEGUNDOS

Menos ‘software’ sin licencia

La venta en tiendas de *software* de Microsoft sin licencia descendió en 7,7 puntos en 2007 y se situó en el 37,4% de las tiendas visitadas por la compañía, según los datos facilitados ayer por el director del desarrollo de la propiedad intelectual de Microsoft, Txema Arnedo. Según explicó, esta reducción se debe al esfuerzo realizado por parte de las asociaciones de distribuidores a la hora de informar al usuario final de que es posible que el *software* que está en su ordenador no tenga licencia alguna.

Google, contra la pornografía

Google rastreará y bloqueará cualquier imagen de pornografía infantil o abusos a menores que detecte en la Red. Para ello ha adaptado el *software* que utiliza YouTube.

Portabilidad en la telefonía fija

La competencia entre las firmas de telefonía fija y ADSL hizo cambiar de compañía a más de 200.000 clientes entre enero y febrero, un 50% más que en el mismo periodo de 2007, según la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones.

La tienda de la Play se renueva

La tienda *on line* PlayStation Store ha estrenado imagen, sistema de navegación y funciones y contenidos descargables.

Leer el correo de los empleados

Australia estudia una legislación antiterrorista que permitiría a algunas empresas leer el correo de sus empleados.

PASO A PASO

D.G.

CÓMO USAR EL NUEVO PHOTOSHOP GRATUITO

El mes pasado, Adobe presentó Photoshop Express, la versión gratuita y *on line* de su conocido editor de imágenes. Esta aplicación, que puede utilizarse sin problemas, aunque aún esté en periodo de pruebas, tiene 2 GB de capacidad y necesita Flash Player 9 para funcionar. Compite con otros editores como Picnik.

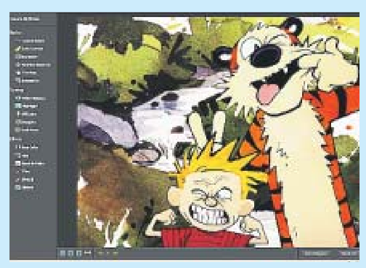
1 CONSEGUIR UNA CUENTA. Escribe en la barra de tu navegador la dirección *www.photoshop.com/express/landing.html.* Una vez en la web, haz clic sobre el botón **Join Now** y rellena el formulario con tus datos. Es importante que escribas una dirección de correo electrónico válida, ya que te enviarán un *e-mail* de confirmación que servirá para activar tu cuenta. Otra posibilidad es pulsar sobre **Test Drive** en vez de sobre **Join Now** para probar la aplicación antes de darte de alta.



2 OPCIONES PRINCIPALES. Una vez dado de alta, Photoshop Express te presenta tres grandes apartados: **My Photos** (donde aparecen las fotos que vayas subiendo a la web), **My Gallery** (las fotografías clasificadas en álbumes personalizados) y **Browse** (un lugar desde el que acceder a los álbumes de otros usuarios y desde donde otros verán los tuyos).



3 EDITAR LAS FOTOS. Haz clic sobre **Upload Photos** y selecciona la imagen que quieres subir. Una vez subida, bien situando el cursor sobre ella o bien acudiendo a **Edit Photo,** accedes a las opciones de edición (de momento sólo en inglés). La imagen aparece en grande en el centro y las herramientas en una columna a la derecha divididas en: básicas, ajustes y efectos. También es posible convertir la foto en fondo de escritorio.



4 TODAS LAS OPCIONES. Las posibilidades son mucho más reducidas que en el Photoshop tradicional, pero Photoshop Express ofrece lo suficiente para trabajar con imágenes en web. Además de las imprescindibles funciones de recortar, rotar y redimensionar las fotos, permite aplicar diversos efectos de distorsión y variación del brillo.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

MARIO PISA EL **acelerador** EN LA NINTENDO Wii

La saga 'Mario Kart' se estrena en esta consola **con un volante especial** y con un modo de juego 'on line'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Mario, el personaje más conocido de los videojuegos, se hizo famoso gracias al género de las plataformas (avanzar e ir saltando), pero después ha probado casi todos los tipos de juego: lucha, tenis, rol, puzles... y uno que le ha dado casi tanto prestigio como sus aventuras: las carreras.

La saga *Mario Kart*, que ya ha vendido más de 33 millones de unidades en todo el mundo, ha llegado a Wii dispuesta a repetir el éxito de sus anteriores entregas. Para ello mantiene el espíritu desenfadado de siempre y añade nuevos personajes, circuitos (habrá 16 nuevos y 16 clásicos), objetos y modos de juego. En cuanto a los vehículos, además de los nuevos diseños, la gran novedad es la incorporación de motos.

Además de la ampliación de contenidos, también hay características exclusivas para Wii, como el *Wii Wheel*, un periférico con forma de volante. Los más conservadores podrán prescindir de él y utilizar el mando y el nunchako, un controlador convencional, e incluso el mando de la vieja GameCube.

La otra gran apuesta de *Mario Kart Wii* es el modo multijugador, que gracias a la conexión Wi-Fi permite jugar hasta con 12 personas de cualquier parte del mundo a la vez. Para fomentar la competición, Nintendo propondrá regularmente retos a los jugadores, como por ejemplo, conseguir el mejor tiempo en un determinado circuito y con unas determinadas condiciones.

Mario vende, sus juegos de karts venden y la Wii vende, así que Nintendo confía en que *Mario Kart Wii* se convierta en el título más exitoso de la serie.



Mario, Luigi y compañía corren en 32 circuitos, con varios vehículos. Se puede competir con jugadores de todo el mundo vía Wi-Fi.

NUEVO CONTROLADOR



Un juego al estilo Wii

Mario Kart Wii incluye un periférico con forma de volante, el *Wii Wheel*, que aprovecha todas las características de control de la videoconsola: permite manejar los karts girando el mando a izquierda y derecha.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.mariokart.com/wii/***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Los zombis negros

El nuevo capítulo de la saga de zombis de *Resident Evil 5* se ha convertido en uno de los juegos más esperados de la nueva generación. ¿Qué podemos esperar de este juego? Pues cientos de zombis, disparos y explosiones a diestro y siniestro, gráficos de gran calidad... y acción de primera en tercera persona. Vamos, prácticamente lo mismo que ya vimos en *Resident Evil 4*, pero con Chris Redfield como protagonista, en vez de Leon Kennedy.

Aparte del cambio de personaje, este *Resident Evil* también cambia de escenario. Ahora, en vez de en España, la acción se desarrolla en África, por lo que los infectados son negros... ¡Polémica servida! Según N'Gai Croal, de *Newsweek*, Capcom debería tener cuidado con la imagen que ofrece este juego. «El problema no es que haya zombis negros –explica–, sino la cantidad de elementos relacionados con la imaginería racista».

> **El problema es** *la cantidad de elementos de la imaginería racista*

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es



ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET O EN LOS FOROS

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza»

Hal es un esqueleto robótico que multiplica tu fuerza y capacidad de movimiento. Está destinado a personas con lesiones o minusvalías.

El invento tiene un gran potencial, muchos enfermos pueden beneficiarse de esa fuerza extra que no les concede su físico. Seguramente, muchos podrían llevarlo bajo la ropa y vivir una vida medio normal, al menos en apariencia. *Is.*

Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza. *Gonzalo.*

La simbiosis hombre-máquina. Ya veo robocops para el futuro. Lo van a tener chungo los cacos. *Ernst.*

Y cuando el traje falle, los 100 kilos que estarás levantando se te vendrán encima y te matarán... Buena maquina para suicidarte. *Japón.*

Pues me alegro. Está claro que la ciencia ficción es muy probable que al final se materialice. De hecho, así ha sido desde Julio Verne. *Luzzz.*

A eso se le llama exoesqueleto. La idea no es nueva. Quizá si lo sea nueva esta implementación. *P de peleznas.*

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

Un día gratis de *World of Warcraft* por la caída de servidores. Es una compensación por la larga caída del pasado 8 de abril. Se produjeron muchas reclamaciones de los usuarios.

Sé de gente que durante la caída del servidor español se crearon personajes en servidores extranjeros para poder seguir jugando mientras durara el apagón. *Popocatepelt.*

El día gratis es algo que Blizzard viene haciendo desde hace ya más de tres años cuando hay problemas en algún servidor. *Parrak.*

A este juego le llamo yo el quita amigos. La gente deja de salir a la calle. *Melillense.*



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



DOS CLICS

Compras de lujo

Si no te preocupa la crisis inmobiliaria, en esta web encontrarás mansiones, islas y *chateaux* para millonarios. ***www.vladi-private-islands.de***



Tipos de letras

Sitio de descarga de fuentes (tipos de letra) totalmente gratuitas. Tiene más de 1.400 tipos distintos. ***www.tipos-de-letras.com.ar***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

'GTA', EL RETORNO DE LA polémica

'Grand Theft Auto IV' lleva la saga a la nueva generación de consolas con la misma violencia y detalles mucho más cuidados

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Robar coches, atropellar peatones, asesinar a jefes de bandas rivales o acostarse con prostitutas son sólo algunas de las cosas que han llevado a los *Grand Theft Auto* a protagonizar espacios en telediarios y numerosos titulares sensacionalistas.

Todos los capítulos han sido clasificados para mayores de 18 años, pero eso no ha impedido que se hablase de la saga más por su violencia que por sus virtudes.

Grand Theft Auto IV, que verá la luz el próximo martes, día 29, para PlayStation 3 y Xbox 360, tiene todos los elementos necesarios para cambiar eso: gráficos de gran calidad, efectos realistas y una libertad de acción aún mayor que la que venía siendo habitual.

En una demostración privada en Londres, a la que asistió ***20 Minutos***, se mostraron algunas de las bondades de *GTA IV*. La más palpable a simple vista es el grado de realismo con el que se ha construido Liberty City (el escenario, similar a Nueva York, en el que se desarrolla el juego).

Escenarios muy reales

La ciudad está viva, no parece artificial: cuando hace frío, las alcantarillas humean y puede verse el aliento de Niko; el impacto de las balas sobre un muro hace que salten fragmentos del mismo, el viento arrastra papeles y bolsas por el aire y la gente no se limita a pasear por la calle: algunos trabajan, otros se enzarzan en discusiones, etc.

La libertad de acción también ha crecido. Ahora es posible viajar en taxi pagando, en vez de robando uno; ir a un cibercafé y navegar por Internet del universo *GTA*, donde se puede, por ejemplo, entrar en páginas de contactos para conocer mujeres... u hombres (cada uno elige); emborracharse (con la consiguiente pérdida de control del personaje); también existe la posibilidad de descargarse canciones del juego desde el iTunes real para el móvil... Las misiones están planteadas casi como si fueran películas y garantizan 30 horas de juego mínimo sin contar vídeos ni objetivos secundarios

Junto al modo individual se han incluido además 15 modos multijugador hasta para 16 jugadores simultáneos. La expectación parece justificada.

Niko Bellic, el protagonista, se gana la vida como delincuente.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Rockstar Games** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.grandtheftautoiv-eljuego.com/i.html***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿La Wii es suficiente?

Ya comenté en una ocasión que el rollo *casual* de la Wii y la escasez de juegos para *gamers* no acababa de convencerme. Ahora, un *pez gordo* de Epic Games (los responsables de *Gears of War*) ha hablado del tema. El tipo en cuestión, Michael Capps, considera que la Wii no es una consola de nueva generación y que trabajar para ella es dar un paso hacia atrás. Opina que «la Wii es un virus que comienza a extenderse cuando la compras y juegas con tus amigos». «Ellos dicen: ¡Dios, qué buena es!, me la voy a comprar». A los dos meses dejas de jugarla y a ellos les sucede lo mismo cuando ya se la han enseñado a otros que también han terminado comprándosela», dice Capps. Hace tiempo, uno de los desarrolladores de *Los Sims* afirmó que la consola «es una mierda». Dijo que la Wii «sólo es un par de GameCubes pegadas con celo».

Las carencias *técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor*

Mi opinión no es tan radical como la de estos tipos. No creo que la potencia gráfica sea lo más importante, de hecho prefiero la original Nintendo DS a la potencia superior de la PSP, pero me temo que las carencias técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el control de los aeropuertos

En EE UU pueden revisar tu disco duro



Volar con la tecnología a cuestas es una pesadilla por la que casi todos los viajeros del siglo XXI han tenido que pasar en alguna ocasión. Quien viaje con su portátil ya sabe que, mientras aguarda en la cola del detector de metales, debe sacar el ordenador de su funda y ponerlo sobre una bandeja para que pase solo por el escáner. Por allí también pasan cámaras de fotos y reproductores MP3, que, lejos de lo que afirmaba una leyenda urbana, no perderán la información que contienen al pasar por la máquina. Además, hasta que no se pongan en marcha los sistemas de telefonía móvil en vuelo, es imposible hacer llamadas desde el avión, y debes desconectar la consola portátil o el ordenador durante el despegue y el aterrizaje para no interferir en los sistemas de navegación.

En EE UU es legal registrar el ordenador. Más preocupante es lo que le sucede al viajero que tenga que pasar uno de esos controles después de aterrizar en cualquier aeropuerto de Estados Unidos. Los tribunales de ese país han determinado esta semana que no es de ninguna manera ilegal que los agentes de seguridad de las terminales enciendan el ordenador. No ya para comprobar que el dispositivo funciona, que su contenido no ha sido sustituido por drogas o explosivos, sino para revisar la información que almacena el disco duro en busca de contenidos delictivos, como pornografía infantil o datos sobre actividades terroristas. Lejos de afirmar que este control puede suponer un atentado contra la intimidad de los viajeros, los jueces estadounidenses consideran que la revisión de todo ordenador portátil que llegue a su país es equivalente al registro que se puede realizar de una maleta o bolso de mano. El único requisito para los agentes es que exista una «sospecha razonable» de que el contenido puede ser delictivo. **P. FERNÁNDEZ**

TECNOLOGÍA

LEE LA NOTICIA COMPLETA EN 20minutos.es

MÁQUINAS QUE logran parecer SERES HUMANOS

Los remitentes de correo basura hallan la forma de **sortear automáticamente** los sistemas ideados para detectarlos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Si has abierto una cuenta de correo electrónico en los últimos años te habrás enfrentado a los Captchas. El palabro hace referencia a sistemas que permiten distinguir a un ser humano de un programa informático.

Normalmente se le presentan al internauta una serie de letras y números distorsionados que ningún sistema automatizado de reconocimiento de caracteres lograría, en principio, reconocer.

De esta forma, los servicios gratuitos de Internet intentan evitar que un remitente de correo no deseado (*spam*) abra miles de cuentas desde las que enviar su basura, pues se considera muy difícil crear un programa informático capaz de saltar esta barrera.

El sistema de Captchas está presente en todo tipo de servicios, desde la publicación de comentarios en *blogs* hasta la subida de vídeos o fotografías. Pero, tras unos años en funcionamiento, parece que los piratas informáticos han logrado crear programas capaces de reconocer estos textos, son máquinas que consiguen hacerse pasar por seres humanos.

Tasas de éxito del 30%

El *software* creado para que los ordenadores puedan hacerse pasar por seres humanos es capaz de detectar el tipo de letra elegido, la posición de cada carácter y la deformación aplicada a cada uno de ellos, según informaba recientemente *Wired*.

Estos programas también pueden identificar la rotación o los fondos que se usan para confundir a las máquinas. A veces basta con contar los píxeles: se supone que una letra I *manchará* más que una O. Luego se transcribe de forma automática la información obtenida al campo del formulario. El sistema no es infalible, pero, según diferentes informes, el número de éxitos supera el 30% de los intentos en servicios como Hotmail, Yahoo Mail o Gmail. De ahí a que tu correo se llene de *spam* hay sólo un paso.







Varios ejemplos de Captchas utilizados por servicios de Internet para distinguir a humanos de ordenadores.

'SPAM' CON MANO DE OBRA BARATA

Como la resolución automática de los Captchas no es aún totalmente eficiente, los remitentes de *spam* se ayudan de internautas de países pobres para interpretar los a menudo inescrutables textos que se les presentan para crear una cuenta. Según ha revelado *Trend Micro*, los delincuentes cibernéticos pagan entre 2,50 y 3,75 euros al día a ciudadanos indios por resolver estos acertijos. Un programa informático se encarga de enviarles trabajo cada vez que topan con una de estas barreras.

CACHARRERÍA



VÍDEO CON PANTALLA TÁCTIL. La compañía española Blusens acaba de presentar su reproductor de MP4 P37, dotado de una pantalla táctil de 2,8 pulgadas y en el que podrás almacenar hasta nueve horas de vídeo. Puedes aumentar sus cuatro gigas de disco con tarjetas MicroSD. 99 €.

IMPRIMIR EN MOVIMIENTO. Canon ha renovado su línea de impresoras portátiles con la nueva Pixma iP100, que utiliza un innovador sistema de tintas de cinco colores para ofrecer una calidad de impresión excepcional. Para llevar a papel tus fotos en cualquier lugar sin tener que cargar mucho peso. 329 €.





ENTRENADOR DE MUÑECA. Este reloj de Garmin, el Forerunner 405, está dotado de un GPS de alta sensibilidad. Permite controlar los kilómetros, el tiempo, las calorías quemadas y, con el pulsómetro, el ritmo cardiaco. Tiene una rueda táctil para consultar los datos. 289 €.

MÚSICA, VÍDEO Y FOTOS. El M6SL de Meizu ofrece tres modelos, en blanco y negro y con una capacidad de dos, cuatro y ocho gigabytes (GB). Permite almacenar un máximo de 2.000 canciones y 3.200 fotografías, así como 48 h de vídeo. Tiene sólo 7,3 mm de grosor y ratón táctil con control deslizante. Desde 87 €.





el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«¿Qué pasa si estás viendo una peli y se destruye?»

Crean un soporte de DVD para alquiler o transmisión de datos confidenciales que deja de funcionar dos días después de abrir el precinto de su envoltorio.

No hay problema. Lo primero que haría con él es crear una imagen y luego montarla en una unidad virtual. Y si me gusta, me lo paso a un dispositivo óptico. ***Dvd-ram.***

Yo he inventado el que se destruye antes de que se abra el paquete, y tengo una cola de gente en el estanco gigantesca. Oye, que abren el DVD y... ¡Uuy! Casi, casi. Se ha esfumado y vuelven a comprar otro a ver si tienen suerte. ***Más rápido venga.***

No creo que tenga mucho futuro. Los videoclubs acabarán desapareciendo y se impondrán las descargas en Internet. Todo lo que tenga soporte físico ya está obsoleto. ***Raúl.***

Lo que me gustaría saber es qué pasa si estás viendo una película y se destruye dentro del lector de DVD. Seguro que entonces no parece tan buena idea. ***Heduardo.***

INTERNET

Microsoft demanda a una madre por el nombre de un programa anti-Messenger. El nombre de la aplicación es Msnlock. Lo creó para controlar el tiempo que chateaban sus hijos.

¡Ánimo Sra. Eppink! Tiene todo mi apoyo. Menudos ovarios que tiene para enfrentarse a Microsoft. ***Ramón*.**

Si no fuese por Microsoft, no estaría la informática donde está, os lo aseguro. Lo que ha hecho Bill Gates no lo hace nadie. ¡Si no os gusta Microsoft, cambiad! ***Viva tito Bill.***

Nadie puede hacer un programa y que parte del nombre esté registrado internacionalmente por otra empresa. Que se lo hubiera pensado antes al ponerle nombre al programa. ***Crackers.***



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO
MIÉRCOLES 30 DE ABRIL DE 2008


DOS CLICS

Saber para ganar
Si en vez de matar marcianitos te gustan más los juegos de cultura, geografía o ciencia, en esta web te divertirás.
www.purposegames.com



Cartas de amor
Una selección de cartas de amor que puedes utilizar de manera libre y gratuita para transmitir todo lo que sientes.
www.cartasdeamor.org



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LOS peques TAMBIÉN JUEGAN

Shin Chan, las Bratz y algunos viejos personajes siguen divirtiendo a los niños con sus aventuras

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ahora que el sector de los videojuegos ya está maduro y que no paran de aparecer títulos para personas de toda edad y condición, casi parece que los niños hayan dejado de ser el importantísimo público que siempre han sido.

Nada más lejos de la realidad. El 50% de los juegos vendidos en 2007 estaban clasificados para mayores de tres años, según el último informe de aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Las compañías lo saben y no descuidan a los pequeños de la casa.

HÉROES DE AYER Y HOY

Shin Chan. Las nuevas aventuras para Wii → El conocido y revoltoso niño de los dibujos animados es el principal reclamo de este título de minijuegos pensados para jugarse en compañía. ¿El objetivo? Ayudar a la familia Nohara a ganar un alocado concurso de televisión.

Buzz Junior Dinos → El juego-concurso *Buzz Junior* vuelve a PS2 protagonizado por unos simpáticos dinosaurios y nuevas pruebas en las que competir pulsador en mano. Se vende con pulsadores o sin ellos (para los que ya los tengan).

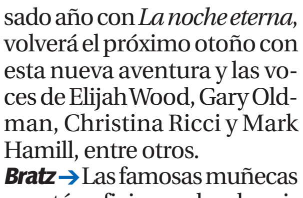
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón → El veterano dragoncito Spyro, que visitó las consolas el pasado año con *La noche eterna*, volverá el próximo otoño con esta nueva aventura y las voces de Elijah Wood, Gary Oldman, Christina Ricci y Mark Hamill, entre otros.

Bratz → Las famosas muñecas se están aficionando a los videojuegos. A títulos como *Bratz: The Movie* (PS2 y Wii) o *Bratz Babyz* (Nintendo DS) se sumarán a lo largo de este año *Bratz KidzParty* y *Bratz Ponyz 2*, para Wii y DS, respectivamente.

Crash Bandicoot: Mind over Mutant → Otro clásico. Esta vez, Crash debe impedir que todas las criaturas de su mundo sean controladas por el malvado Neo Cortex. Nuevos poderes, mundos, enemigos...




Crash Bandicoot prepara nueva aventura (izda.), mientras que los dinos de *Buzz Junior* ya están de fiesta (dcha.).




El dragón Spyro y su eterna rival Cynder (izquierda) y el juego de Shin Chan (arriba).

UN DIEZ SOBRE DIEZ PARA EL JUEGO perfecto

Ayer salió a la venta 'Grand Theft Auto 4', el nuevo videojuego aclamado como una obra maestra

Minoristas como GameStop y Best Buy llevan semanas admitiendo reservas para el videojuego de acción *Grand Theft Auto 4*, disponible para la PlayStation 3, de Sony, y para la Xbox 360, de Microsoft. Además, muchas tiendas abrieron sus puertas a medianoche para recibir a los aficionados.

Se espera que este lanzamiento sea el mayor acontecimiento del mundo del entretenimiento del año, con previsiones de ventas en la primera semana de hasta 400 millones de dólares (unos 255 millones de euros).

Las primeras reseñas, publicadas el fin de semana se deshicieron en elogios y la web especializada *IGN* ha otorgado 10 sobre 10 en todos los apartados del juego.

«*Grand Theft Auto 4* es una obra de sátira inteligente, profana, cautivadora, irritante, astuta, con una rica textura y del todo convincente, disfrazada como divertida», afirmó *The New York Times*.

«La magnum opus de Rockstar es una obra maestra que podría cambiar el modo en el que el mundo ve los videojuegos», proclamó la página de noticias y críticas de juegos *GameSpy*, otorgándole una puntuación máxima de cinco estrellas. «Te darás cuenta de que la historia y la presentación están a la altura de las mejores películas de directores como Martin Scorsese o Francis Ford Coppola».

Las ventas del *GTA4* podrían ayudar a Take Two a enfrentarse a la oferta de compra de 2.000 millones de dólares de Electronic Arts.



Imagen del videojuego *Grand Theft Auto 4*. FOTO: ROCK STAR

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Notas de juegos a la venta

Es inevitable, da igual quién escriba, de qué y con qué motivaciones, siempre habrá alguien ahí para acusar al autor de interesado, partidista o vendido. No estoy hablando de mí, o al menos no sólo de mí, le pasa a todo aquel que publica algo en un medio (que gracias a Internet es mucha gente).

A muchos lectores / oyentes / telespectadores les encanta buscar motivaciones ocultas en los reportajes, noticias, críticas y demás. Esa obsesión produce numerosas incongruencias. Por ejemplo, sobre una noticia de cifras de Nintendo alguien comenta: «Cómo se os ve el plumero»; pocos minutos después, en una información sobre el Blu-ray la Play 3: «¿Cuánto os paga Sony por publicar esto?»; por supuesto, si a continuación publicas algo sobre la Xbox 360 será porque «te estás vendiendo a Microsoft». Los temas se suelen elegir siguiendo los criterios de actualidad y de interés para el lector. No quiero ser cínico, es cierto que la publicidad también influye, aunque menos de lo que se piensa. Un acuerdo publicitario suele conllevar mayor cobertura de un juego, pero no mejor nota.

> **La publicidad** *influye en los medios de forma diferente a lo que se piensa*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es


DOS CLICS

Reciclar con arte
Tapacubos de coches y mucho arte es todo lo necesario para crear esculturas de peces como éstas. *www.hubcapcreatures.com*



Todo sobre cómics
Esta web es una especie de revista del corazón de los personajes de cómics, dibujos animados y demás personajes coloreados. *www.toonopedia.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

ACCIÓN superheroica VIRTUAL

Iron Man estrena juego para el PC y para las consolas aprovechando el tirón de la película del mismo título

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las películas de acción sirven casi siempre de excusa para hacer un videojuego y los superhéroes también tienen un gran tirón en el entretenimiento electrónico, así que una película de acción protagonizada por un héroe como Iron Man tenía todas las papeletas para convertirse en un videojuego.

El juego, que se ha lanzado para todas las plataformas, sigue fielmente el argumento de la película: Tony Stark, un hedonista multimillonario y fabricante de armas, es secuestrado en Afganistán. Allí construye una poderosa armadura de gran capacidad ofensiva con la que logra escapar. Después perfecciona el invento y se convierte en el héroe conocido como Iron Man, el Hombre de Hierro.

Contenidos extra

Además de la trama principal, se han añadido contenidos adicionales –extraídos directamente de los cómics– con el objetivo de satisfacer a los fans y ofrecer un juego más largo y profundo. El desarrollo es similar al de otros juegos de acción de superhéroes como *Spiderman* o *Hulk Ultimate Destruction*, con enormes escenarios por los que moverse libremente destruyendo enemigos y completando misiones. Uno de los mayores alicientes del juego es que, gracias a las características de la armadura, los niveles pueden recorrerse volando.

Otro detalle para los seguidores del juego es que, junto a las armaduras que pueden verse en el largometraje (la rudimentaria y la estándar), es posible desbloquear muchos de los modelos que Stark ha vestido en las viñetas.

El carisma del personaje, la buena calidad técnica del juego y el tirón de la película quizás sean una ayuda para que el juego de Sega no sucumba ante el gran *GTA IV*.

El superhombre Iron Man, recién llegado al mundo del videojuego.


HÉROES AFICIONADOS A LAS CONSOLAS

EL REGRESO DEL COLOSO ESMERALDA
'The Incredible Hulk'



Interpretado por Edward Norton en la gran pantalla, el agresivo personaje demostrará su fuerza bruta también en la nueva generación de consolas haciendo lo que mejor sabe: golpear y destruir. El escenario del caos será un Manhattan a escala reducida por el que Hulk se moverá libremente. ☛ **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS.**

EL SEÑOR DE LA NOCHE... Y DEL PLÁSTICO
'Lego Batman'



Tras el éxito de las versiones Lego de *Star Wars*, el mundo de Batman se prepara para llegar, pieza a pieza, a los videojuegos. Verá la luz este verano, aprovechando el estreno de la película *The Dark Knight*, aunque no estará basado en ella. Batman y Robin se enfrentarán a los villanos huidos del Arkham Asylum de Gotham. ☛ **PC, PS3, Wii, Xbox 360 y Nintendo DS.**

SUB ZERO CONTRA SUPERMAN
'Mortal Kombat vs. DC Universe'



Midway ha anunciado que, en el próximo capítulo de su sangrienta saga de lucha uno contra uno, los personajes de *Mortal Kombat* se enfrentarán contra los superhéroes más emblemáticos del universo DC, como Batman, Superman o Wonder Woman. La violencia habitual se verá reducida. ☛ **PlayStation 3 y Xbox 360.**

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sega** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo DS y PSP** ● PRECIO: **De 29,95 € a 59,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://web.sega-europe.com/ironman/es/***



blogs 20
DANIEL G. Aparicio
20 HIT COMBO

Pasión por los efectos especiales

Ayer asistí a la presentación en Madrid de *Star Wars: The Force Unleashed*, una de las grandes esperanzas de LucasArts y Activision para este año. El juego tiene muchos reclamos: la imaginería de *La Guerra de las Galaxias*, un argumento que se desarrolla entre los episodios III y IV de la saga y, sobre todo, tecnologías de nueva generación. O al menos en eso nos insistieron los señores de Lucas, hablando de Industrial Light & Magic y tecnologías como el Havoc Physics y otros *palabros* por el estilo.

Me hace mucha gracia esta obsesión por vender los juegos promocionando las tecnologías que utilizan. Hoy se habla del motor Euphoria y de sus efectos casi milagrosos en el *Grand Theft Auto IV* o en este *The Force Unleashed*, y hace 15 años hablábamos del increíble Modo-7 de la Super Nintendo. Volviendo a *The Force Unleashed*, me parece muy bien que Lucas presuma de las virtudes técnicas de su juego, pero tal vez debería prestar un poquito más de atención a aspectos como el doblaje. Es un bajón escuchar la voz de Darth Vader y descubrir que... ¡no es la de Constantino Romero!

Lucas debería *prestar un poco más de atención a aspectos como el doblaje*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El libro es precioso, pero no lo veo como videojuego»

Un rumor señala que Microsoft podría estar interesada en adquirir los derechos para desarrollar un videojuego sobre el personaje literario de *El Principito*.

El libro es precioso, pero no lo veo como adaptación a videojuego. ¿Qué van a hacer, uno de plataformas en el que te encuentres *baobabs*, rosas, zorros y serpientes? Se cargarán el mensaje del relato. Hay miles de libros con más acción que se podrían adaptar. ***Nana.***

¿Qué será lo siguiente, un juego basado en una película de un videojuego? Y sobre la adaptación fiel a un juego es siempre imposible plasmar bien lo que el libro/película/serie tiene, puesto que el objetivo principal de un videojuego es retar al jugador contando una historia de fondo. Un libro es una historia. Un juego es un reto con una historia de fondo que sirve de apoyo. Lo que no quiere decir que una historia de un juego tenga que ser peor a la de un libro, hay videojuegos cuya historia es buena, como *Mass Effect*. ***Heikki.***

TECNOLOGÍA

¿Se puede saturar Internet? Ése es el riesgo que prevén muchos expertos. Apuntan al creciente uso del vídeo en Internet como la causa más probable de este colapso, que podría producirse en los próximos años. El año clave es 2010.

No se colapsará, es una gran suma de dinero la que se tendrá que invertir, pero lo harán. ***Nofx04.***

Ahora resulta que Internet se va a acabar antes de que el ADSL Rural llegue a mi casa... Bueno, un problema menos para 'timofónica'. ¿Dónde está el dinero que la UE les ha dado para hacer llegar el ADSL a los pueblos aislados...? ***Toledano.***

PASO A PASO

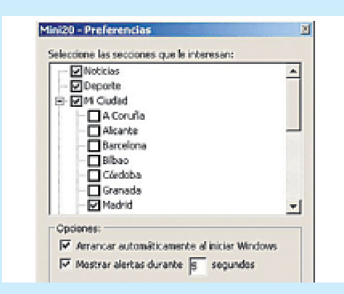
D. G.

TODA LA ACTUALIDAD, EN 4 PASOS

El pequeño programa gratuito de *20minutos.es* permite a los internautas estar informados en todo momento de las noticias que aparezcan publicadas no sólo en la página web de *20 minutos*, sino también en las de otros medios y *blogs*. Las alertas de cada actualización aparecen en una pequeña ventana que se abre en la parte inferior derecha de la pantalla.

1 DESCARGARSE MINI20. Descarga Mini20 desde *20minutos.es* y haz doble clic sobre él para ejecutarlo. Sigue los sencillos y breves pasos que te irá marcando el programa. Al terminar, Mini20 estará funcionando si habías marcado la opción 'Ejecutar Mini20'. Si no habías marcado esa opción, podrás acceder al programa buscando el acceso directo creado en el Escritorio o desde el Menú de Inicio.

2 INFORMACIÓN A LA CARTA. Lo más recomendable al iniciar el Mini20 es personalizarlo. Haz clic en la opción 'Preferencias', que aparece en la esquina inferior izquierda. En la primera parte podrás marcar las noticias que deseas recibir: 'Noticias', 'Deporte', 'Mi ciudad', 'Fotogalerías', 'Blogs' y 'Otros Medios'. En el apartado de 'Mi Ciudad' podrás elegir las noticias locales de cada una de las 40 ciudades de las que ofrecemos información local. Dentro de 'Otros Medios' te aparecerá un listado de *blogs* y webs. Te llegarán las noticias de última hora de todos aquellos medios que selecciones. Al final del menú de personalización verás una opción que te permite activar que se muestren alertas del resto de medios.



3 MÁS MEDIOS. Si lo deseas, puedes añadir noticias de otros medios de comunicación que no estén presentes en ese listado haciendo clic sobre 'Añadir otro medio'. Inmediatamente se abrirá una ventana en la que tendrás que introducir el nombre del medio en cuestión y su dirección RSS.

4 NAVEGA FÁCILMENTE. En la parte superior verás tantas opciones de contenidos como hayas seleccionado hasta un máximo de seis. Si paseas el ratón sobre ellas, verás cómo se van activando con un fondo azul. Para cambiar de sección basta con que hagas clic sobre cualquiera de ellas cuando observes que está activada. Para entrar y leer la noticia, fotogalería o *blog* que te interese, pulsa sobre ella y se abrirá en tu navegador.

CONSUMO

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

UN GIGABYTE NO siempre tiene 1.024 MEGABYTES

Una marca de MP3 compensa a sus clientes tras **publicitar más capacidad** de almacenamiento de la que ofrece

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Reproductores MP3, ordenadores, teléfonos móviles y todo tipo de dispositivos electrónicos están equipados con un disco duro. A más tamaño, más capacidad para almacenar canciones, fotos o películas. Pero el consumidor no siempre encuentra el espacio en el disco que le prometió el fabricante. ¿Qué ocurre cuando compras un MP3 de un giga y, cuando lo conectas al ordenador, éste te dice que no alcanza esa cifra?

En EE UU, dos compañías tendrán que compensar a sus clientes por este motivo después de ser denunciadas ante los tribunales. Una de ellas es el fabricante de reproductores MP3 Creative, que tendrá que indemnizar a sus clientes por calcular el tamaño de los discos de acuerdo con un sistema decimal por el que entendía que un gigabyte (GiB) equivale a 1.000 millones de bytes.

En realidad, el usuario está acostumbrado a contabilizar los bytes con un sistema binario, por el que un giga equivale a 1.024 megas o 1.073.741.824 bytes.

Hasta un 7% menos

Puede parecer una diferencia nimia, pero, según los consumidores, había conseguido que los discos de Creative ofrecieran un 7% menos de capacidad de la que promete la compañía, según informaba esta semana la web especializada en tecnología *Betanews*.

Tras un acuerdo con los denunciantes –aceptado ahora por el tribunal de California que lleva el caso– Creative deberá hacer público un comunicado sobre la capacidad real del disco de sus dispositivos. Y tendrá que permitir a quienes compraron uno de sus reproductores MP3 desde 2001 adquirir otro nuevo de un giga de capacidad con descuento.

El cálculo de la capacidad de almacenamiento de los dispositivos electrónicos según el sistema decimal en lugar de binario es una práctica habitual en el sector. El año pasado, el fabricante de discos duros Seagate ya tuvo que responder a una demanda como la de Creative.



Interior de un disco duro, sin carcasa y con todos sus componentes a la vista. FLICKRSVEN

DECIMALES Y BINARIOS

De acuerdo con las especificaciones técnicas que fijan cómo deben expresarse las unidades de medidas en lo que se refiere a datos informáticos, el uso de un sistema decimal (en el que un gigabyte equivale a 1.000 megas) no es incorrecto, aunque sí puede conducir a confusión. Según las definiciones del sistema internacional de medidas recogidas por el NIST (National Institute of Standars and Technology) de EE UU, cuando se expresen esas medidas en sistema binario se han de escribir los nombres de las unidades de forma diferente, con un 'bi' entre medias. 1.000 megabytes serían así un *gigabyte* (en sistema decimal), pero un gigabibyte son 1024 megabibytes.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo mejorar tu Wi-Fi

Consejos para tener conexión inalámbrica sin problemas de cobertura

Los routers inalámbricos que nos permiten tener acceso a Internet sin cables están ya en casas y oficinas de todo el mundo, pero no siempre se configuran adecuadamente para obtener la mejor señal Wi-Fi. El fabricante de dispositivos de red Edimax da varios consejos para optimizar la conexión.

Sitúa el router en un sitio abierto y en el centro de gravedad del espacio que debe cubrir. Recuerda que la señal se expande en todas direcciones, reduciéndose a medida que aumenta la distancia o se encuentran obstáculos. Evita la interferencia de paredes, objetos metálicos y otros aparatos inalámbricos que utilicen la misma frecuencia. Para apuntar hacia los equipos informáticos a los que debe dar cobertura puedes adquirir una antena direccional o repetidores, muy útiles para hacer llegar la señal más lejos. Mantén actualizado el *software*, cambia de canal si detectas interferencias. Para reducirlas, limita el número de aparatos Bluetooth. P. F.

CACHARRERÍA



HOME THEATRE BRAVIA DAV-F200. Un gran equipo de cine para trasladar el séptimo arte al salón de casa. El centro de control se puede situar sobre una mesa o estantería, o incluso colgado en la pared. Viene con una pareja de altavoces compactos y un *subwoofer*. La salida HDMI está preparada para ofrecer una gran calidad de imagen en los televisores Bravia LCD.

NOKIA N82 BLACK. Este elegante dispositivo de color negro ofrece funciones de imagen avanzadas, navegación integrada y conexión a Internet de alta velocidad. Permite *geolocalizar* las imágenes captadas, que se pueden guardar no sólo por fecha, sino por localización GPS. Tiene cámara de 5 megapíxeles.





NETPHONE KEYBOARD. Lifetech, compañía especializada en la fabricación de accesorios informáticos, ha presentado su nuevo teclado con teléfono VoIP incorporado, compatible con los programas de telefonía por Internet más populares como Skype, Yahoo! o AOL.

HTC TOUCH DIAMOND. Según HTC, este dispositivo se define por su compacto tamaño, su conexión a Internet y su nueva interfaz táctil tridimensional, denominada TouchFLO 3D, que proporciona un manejo sencillo y cómodo.





DOS CLICS

Diseña tu héroe

Los héroes y las heroínas no nacen, se construyen, y en esta web los haces tú. Elige estética, color, armas y... ¡a salvar el mundo!

www.heromachine.com



Peces superraros

Para la gente que busca peces raros, por curiosidad o para coleccionismo. En esta página están los más extraños del mundo.

www.pecesraros.com



VIDEOJUGEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

GOKU DESATA TODO su poder

'Dragon Ball Z' prepara su estreno en **PlayStation 3 y Xbox 360**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El pasado fin de semana, aprovechando la celebración en Madrid de Expomanga 2008, la compañía Atari mostró a la prensa cómo será *Dragon Ball Z: Burst Limit*, el primer juego de Bola de Dragón Z para la nueva generación de videoconsolas.

Goku, Vegeta, Piccolo y los demás personajes de la serie y el manga soltarán sus golpes y ondas vitales, a partir del 6 de junio, luciendo los mejores gráficos vistos hasta la fecha en los juegos de *DBZ*.

Una historia conocida

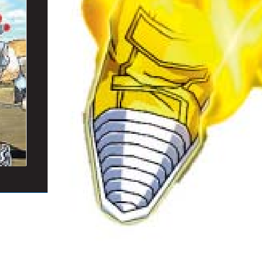
A través de combates de uno contra uno en amplios escenarios 3D, el juego recreará los acontecimientos que van desde la llegada del hermano de Goku a la Tierra hasta la aparición del monstruo Célula.

Como novedad, en las luchas podrá llamarse a un compañero para que ayude momentáneamente. La acción estará aderezada con las *drama pieces*, secuencias intercaladas en los combates que meten al jugador en la historia. Sólo aparecen bajo determinadas condiciones y pueden lograr, por ejemplo, dar más energía a un luchador.

El modo *on line*, que ofrecerá enfrentamientos con jugadores de todo el planeta, es quizá el aspecto más destacable de un juego que no variará mucho lo visto en la saga *Dragon Ball Z Budokai*.







MÁS MANGA JUGABLE

Naruto

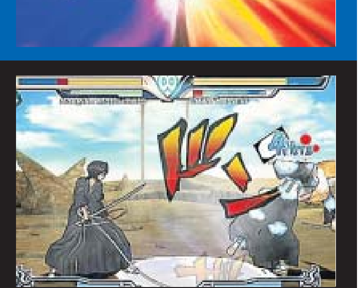
El ninja protagonista de este popular manga y anime ya ha visitado casi todas las plataformas. En julio volverá a PSP y en septiembre a PlayStation 2.



Bleach

Los personajes de este manga y serie de espadachines de un Japón contemporáneo ya han cruzado sus espadas en Nintendo DS y en Wii.







DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Lo que llega antes del verano

Aún estamos en mayo, pero ya empieza a notarse un importante descenso en el número de lanzamientos. Todas las compañías están quemando sus últimos cartuchos: Nintendo ha soltado dos nuevas gallinas de los huevos de oro *(Mario Kart Wii* y *Wii Fit)*, Sega está aprovechando el tirón de la película de Iron Man y Take-Two está dando la campanada con *GTA IV*.

Por suerte todavía nos quedan unos cuantos bombazos antes del verano. Los más esperados son *Super Smash Bros. Brawl*, para Wii; *Metal Gear Solid 4*, para PS3, y *Final Fantasy VII: Crisys Core*, para PSP. Otros

Después de *los lanzamientos preveraniegos... un vacío de calor hasta septiembre*

títulos interesantes que verán la luz entre lo que queda de mayo y junio son el *MMORPG*, de Eidos, *Age of Conan: Hyborian Adventures*, el prometedor *Alone in the Dark*, la joya estratégica *Sid Meier's Civilization Revolution*, el primer *Dragon Ball Z* de nueva generación y *Ninja Gaiden II*. Después de esto... un vacío de calor hasta septiembre, donde no hay demasiado a la vista, así que espero que el último trimestre del año nos depare algunas buenas sorpresas.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El imperio Playboy se derrumba gracias a Internet»

Playboy podría crear un mundo virtual. Pues me parece bien, pero ¿para qué invertir en un juego propio cuando el verdadero negocio está en *Second Life*? ***Crisi.***

Fracasará, como otros proyectos iguales han fracasado antes. Afortunadamente, el imperio Playboy se derrumba, gracias a Internet. ***Perri.***

La tercera película de *La momia*, también en las consolas. La primera momia que sacaron era un juego para PSX tan malo que no valía ni lo que se gastaron en CD para copiarlo. Así que seguro que éste seguirá el mismo camino. ***Dani.***

¿Pero es en serio? Cómo estiran las películas. ¿Y cómo piensan titular la cuarta: *La momia y cómo perdió el vendaje con la ventisca?* ***Ein.***

En general, los videojuegos sacados de películas son un intento de ganar más pasta por productos hechos a toda prisa y con malos acabados. ***Ataguaya.***

Los jugadores de PC prefieren XP a Vista. Normal, teniendo en cuenta que Vista da error de compatibilidad con la mitad de los juegos. ***Kaki.***

Es que Vista es muy inestable, no se le puede tratar mal, y si alguna actualización no le gusta, adiós. Con el SP1 tuve que formatear mi PC, y antes con otras actualizaciones me dejaba la pantalla en negro... ***Iván.***

He usado el Vista X64 últimamente en un PC Dual Core con 2 Gb RAM y gráfica Dx10. Vista me duró dos días, que fue el plazo que le di, y en esos dos días me cagué en muchas cosas, así que volví con Xp-Sp3, que me resulta mucho más liviano en RAM, aparte de ser un 15% más rapido que Vista-Sp1. Hablando en plata: Vista es una soberana mierda, lo mismo que fue Windows Me. ***Nnb.***

TECNOLOGÍA

MÁS NOTICIAS TECNOLÓGICAS EN 20minutos.es

¡Muévete! TUS GADGETS PUEDEN SOPORTARLO

Móviles, ordenadores, cámaras de fotos y MP3 **reaccionan al cambio de posición** gracias al uso de sensores

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los tiempos en los que el movimiento era un problema para los aparatos electrónicos forman parte del pasado. La música de nuestro MP3 no da saltos cuando salimos a correr, como sucedía con el discman. Y, lejos de afrontar los cambios de posición como un problema, las marcas desarrollan soluciones para incluirlos en el interfaz de usuario.

El ejemplo más claro es la Wii, cuyos mandos incorporan un sensor de movimiento, llamado acelerómetro, con el que la consola obtiene datos sobre la posición del *wiimote* para representarlos luego en pantalla. También la PlayStation 3 incorpora esta tecnología en su mando Sixaxis. Pero no sólo los jugones tienen acceso a esta tecnología, también se utiliza en dispositivos como cámaras de fotos y vídeo (para ofrecer herramientas de estabilización de imagen), ordenadores y teléfonos móviles (para descolgar o pasar de una canción a otra).

En el iPhone, la pantalla puede mostrar los contenidos de forma horizontal o vertical, dependiendo de cómo la posicione el usuario. Los portátiles incorporan acelerómetros para detectar caídas o movimientos bruscos y proteger el disco duro antes de que se produzca el impacto. Es el caso del MiniNote, de Hewlett Packard, o del MacBook, de Apple.

El Seiko SlimStick utiliza dos acelerómetros para medir la cantidad de ejercicio que haces, mientras que la tableta de dibujo F5 de Motion Computing se protege frente a impactos. Porque sabe cuándo se mueve.



Tableta F5 de Motion Computing (imagen grande), mando de la Wii (arriba), un iPhone de Apple (derecha) y el podómetro de Seiko SlimStick (izquierda). Todos incorporan sensores de movimiento.

DÍA DE INTERNET

SIEMPRE EN conexión CON LA RED

Queremos verte usar el ordenador, ¿nos envías tus fotos?

Cientos de iniciativas en toda España celebran este año la semana previa a la conmemoración del Día de Internet, recuerda la firma del primer Convenio Telegráfico Internacional y el establecimiento de la Unión Internacional de Telecomunicaciones.



Habrá recomendaciones de seguridad, programas de reciclaje de ordenadores, medidas de integración de colectivos de mayores y de inmigrantes o divulgación sobre la evolución de las tecnologías móviles. Sobre todas ellas te informaremos en ***20minutos.es***, donde además estamos esperando tus fotografías usando Internet allí donde te conectas habitualmente o en lugares curiosos.



El orgullo friki

En la web oficial del día del orgullo friki encontrarás todo lo referente a este día, el 25 de mayo, además de *blogs, frikadas, links...*
www.diadelorgullofriki.tk/



Trucos gratis

Para que sumes unos cuantos trucos y claves nuevas a la hora de jugar. Esta web tiene además guías y noticias.
www.trucoteca.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL MUNDO MÁS **bárbaro,** EN TU PC

'Age of Conan' llega para ofrecer una nueva experiencia de videojuego 'on line' multijugador masivo

VÍCTOR SÁNCHEZ

Las compañías Eidos y Funcom han decidido plantar cara al más impresionante coloso del rol multijugador masivo: *World of Warcraft* (*WoW*). Para ello han decidido usar la figura de uno de los personajes más carismáticos del universo fantástico: el mismísimo Conan el Bárbaro.

Las armas de este nuevo título –que verán la luz pasado mañana en *Age of Conan: Hyborian Adventures*– son algo más potentes que la espada y la brujería. Su máximo baluarte son sus gráficos, con un acabado que normalmente no se espera de un título de estas características.

También es un sistema de combate novedoso, que huye de automatismos y requiere de algo más que de estadísticas para ganar las mil y una batallas que habremos de librar.

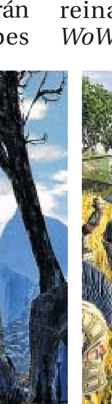
Para las luchas, el jugador debe realizar todo tipo de combos en tiempo real, que llevarán al personaje a realizar golpes certeros, así como a lanzar hechizos o disparar a distancia con buena puntería.

Los fans del personaje greñudo podrán cumplir su sueño de viajar por las mismas tierras por las que él vivió todas sus aventuras. Podrán convertirse en leyendas como el cimerio, pero no podrán interpretar al mítico personaje. Aunque sí que podrán cruzarse con él si, por ejemplo, visitan el castillo que regenta.

Una de las promesas más interesantes de este juego es que ofrece a todos los jugadores gran variedad de misiones, un toque más cinematográfico y un acabado mucho más parecido al de los juegos de rol tradicionales. Este Conan se suma a una hornada de juegos de rol masivos que luchan por acabar con el largo reinado del *WoW.*



Conan el Bárbaro interviene en el juego, pero no hay posibilidad de controlarlo.



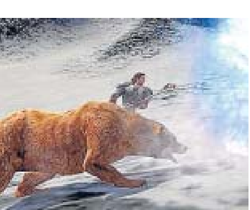
FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Eidos** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95€** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.ageofconan.com***

MUNDOS 'ON LINE'

'PIRATES OF THE BURNING SEA'. Duelos de espada y barcos pirata en el Caribe del siglo XVIII, con Gran Bretaña, Francia y España en plena lucha.



'FINAL FANTASY XI'. A pesar de que vio la luz hace años, el mundo *on line* del conocido *Final Fantasy* es uno de los que mayor número de usuarios tiene.





'ESDLA ON LINE'. El mágico universo de Tolkien está habitado por miles de jugadores en *El señor de los anillos on line: Sombras de Angmar.*



blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos, en el lugar merecido

Sin que sirva de precedente, hoy me voy a dedicar a hacer un poco de autobombo, que nunca viene mal. Quizá algunos ya os habréis dado cuenta: desde hace unos días, la antigua sección de Tecnología y videojuegos de ***20minutos.es*** se ha dividido en dos: Tecnología y Videojuegos.

La web de *20 minutos* se ha convertido en el primer medio nacional (y probablemente en uno de los primeros a nivel internacional) que incluye una sección exclusiva para videojuegos, dándole la misma importancia que a otras áreas de ocio más tradicionales como la música o el cine.

> **La piratería** *no tiene la fuerza para hacer que esto se tambalee*

Los videojuegos interesan a la gente, pueden ser arte, son un componente fundamental de la cultura pop y, sobre todo, mueven mucho dinero. Son el negocio más rentable de la industria del entretenimiento. Ni siquiera la piratería tiene la fuerza para hacer que esto se tambalee.

Víctor Sánchez, al que conocéis por su participación en el programa *Cuatrosfera* , y yo mismo nos encargamos de nutrir esta sección de videojuegos.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Me voy al baño... ¿Te apetece echar unas partiditas?»

Presentan un videojuego para urinarios. Tiene dos versiones, en una hay que eliminar marcianitos y la otra es una prueba de eslalon.

Siempre que surgen ideas que parecen chorras, a uno le da la sensación de que podía habérsele ocurrido a cualquiera, pero no. No tienen un pelo de tontos y a ver, ¿quién no ha jugado a apuntar a algún lado dentro del urinario? No es una chorrada de idea. Se basa en algo tan obvio que lo parece, pero no lo es. ***Urinarios blancos.***

Se agradece porque lo más que había probado eran las típicas dianas de plástico con agujeritos para el chorro. Muy buen invento. ***Naki.***

Ya me imagino, estando en una cena cuando digas que vas al baño y entonces alguien dice eso de: «Te apetece echar unas partiditas». A mí, tanta confianza... como que no. ***Ratzinger.***

Esto es para mear y no echar gota. ***Auryn.***

Si tuviera un bar lo pondría, seguro. ¿Sabes la publicidad que ganas con esto? ***Vondrake.***

TECNOLOGÍA

El libro electrónico es ya una realidad. La principal ventaja que nota el lector cuando adquiere un libro electrónico es que el precio del libro es inferior al de un ejemplar impreso.

Es cierto que para la forma clásica se usan árboles y otras sustancias, pero no existe un placer mayor que tenerlos nuevos en las manos, sentir su aroma... ***Tío Antonio.***

Yo me dejo los ojos leyendo un libro en el ordenador. ***Pues yo no...***

Esto puede valer para leer novelas, pero para estudiar, lo dudo mucho, porque ojear se hace pesadísimo. ***Ander.***

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EDITAR UN ARTÍCULO DE LA WIKIPEDIA

La Wikipedia es probablemente el proyecto colaborativo de Internet de mayor éxito, pero la mayor parte de sus usuarios se limitan a consultar los contenidos que una pequeña porción de internautas elaboran para ponerlos a disposición del público. Si quieres convertirte en colaborador, te recomendamos que primero intentes la edición de un artículo.

1 LOCALIZA EL ARTÍCULO. Introduce la dirección de la página web *(es.wikipedia.org)* en tu navegador y utiliza el buscador situado a la derecha para encontrar la entrada de la obra de consulta que buscas. De la lista de resultados que mostrará el buscador elige la página que quieres editar.

2 COMPROBACIÓN. En la Wikipedia hay editores cuidadosos, por lo que es posible que el artículo no necesite ninguna mejora. Lee con atención para no incluir información que ya esté presente.

3 EDICIÓN. Una vez hayas decidido ponerte a escribir para mejorar el artículo, debes dirigirte a la zona de edición. El botón **Editar** está en la parte más alta de la página, entre **Discusión** (que recoge los debates que mantienen los editores sobre el contenido del artículo) e **Historial** (un registro de los cambios que ha sufrido la entrada desde su creación). Es bueno consultar esas dos secciones para comprobar si los datos que vas a introducir fueron eliminados por algún motivo en el pasado.



4 PREVISUALIZA Y GUARDA. Realiza las modificaciones al artículo que consideres necesarias, repasa el texto y, antes de guardar, realiza una vista previa del resultado utilizando el botón Mostrar previsualización, que se encuentra inmediatamente después de la caja de edición de texto. Comprueba que no has eliminado ninguno de los títulos y que los enlaces que has introducido en el texto funcionan perfectamente. Cuando estés seguro de que has realizado un buen trabajo, pulsa sobre el botón Grabar la página. Tus cambios se almacenarán automáticamente.

INTERNET

TODO SOBRE LA RED EN 20minutos.es

EL MUNDO DE LOS buscadores NO ACABA EN GOOGLE

Hallar lo que buscas en la Red es cada vez más fácil. Hay tecnologías de todo tipo para localizar vídeos, imágenes...

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Competir con el líder es muy complicado en el mercado de los buscadores. Google es el más popular en muchos países, con niveles de uso que en algunos casos superan el 80%, como en España.

Puestos a buscar armas con las que hacer mella en este dominio, sus rivales indagan en nuevas formas de ofrecer los listados de resultados y explotan búsquedas especializadas, como las de productos o vídeos. También incluyen la opinión de los internautas para elaborar respuestas más precisas. Éstos son algunos ejemplos de lo que puedes hallar en la Red.

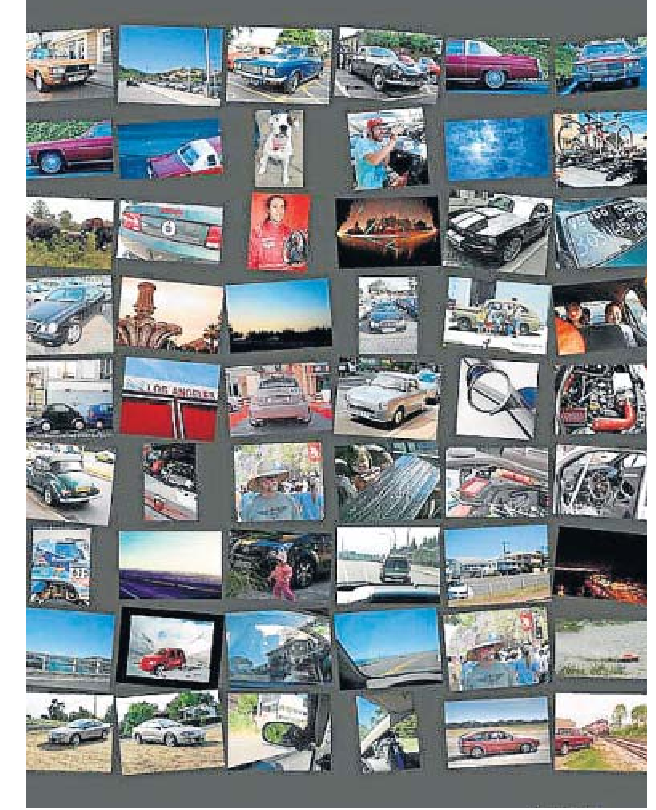
BLINKX
- **Su dirección es** *blinkx.com*
- **Está especializado** en la búsqueda de vídeos en Internet.
- **Ha indexado** más de 26 millones de horas de vídeo.
- **Usa tecnologías** de reconocimiento de voz.

OSKOPE
- **Su dirección es** *oskope.com*
- **Realiza búsquedas** en Flickr, YouTube, Amazon o eBay.
- **Organiza los resultados** de forma muy visual.

XCAVATOR
- **Su dirección es** *xcavator.net*
- **Dirigido a creativos,** permite dar con imágenes, animaciones y recursos gráficos.

SPACETIME
- **Es un programa** que se instala en el ordenador.
- **Se ofrece en** Spacetime.com
- **Resultados** en entorno 3D.

SEARCHME
- **Visítalo en** *searchme.com*
- **Muestra los resultados** en un rico entorno gráfico.
- **Realiza sugerencias** para que acotes tu búsqueda y mejores la lista de resultados.



Listado de resultados de una búsqueda en Fickr realizada con Oskope.

QUINTURA
- **Búscalo en** *quintura.com*
- **Crea nubes de etiquetas** para ayudarte con la búsqueda.

KARTOO
- **Su dirección es** *kartoo.com*
- **Crea mapas de relaciones** con los vínculos entre las webs de la lista de resultados.
- **También permite** agrupar los resultados por temas eligiendo de una lista de categorías.

LIKE
- **Su dirección es** *like.com*
- **Se define como** un buscador visual de productos.
- **Puedes decirle** qué te gusta de un zapato o un reloj y buscará objetos similares.
- **Enlaza** con las tiendas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... leer en Internet



Sólo observamos con atención el 20% de los textos de las páginas web

Conocer al usuario de un servicio es fundamental para ofrecerle lo que realmente busca. Una máxima tan válida dentro de Internet como fuera de ella. Al elaborar páginas web debemos tener presente que quienes las visitan tienen unos hábitos de navegación a los que debemos adaptarnos.

Jakob Nielsen, uno de los mayores expertos mundiales en usabilidad de las páginas web, ha hecho públicos los resultados de su último estudio sobre la materia. Para elaborarlo, puso ante el ordenador a 25 personas con estudios universitarios y observó su comportamiento ante los sitios de Internet. Una de las conclusiones es que la funcionalidad más usada por los internautas sigue siendo hacer clic en los enlaces de texto, seguida de pulsar sobre botones presentes dentro de la propia página. La tercera es el botón ***Atrás*** del navegador.

También se confirma con este estudio que más que leer en Internet, escaneamos los textos, llegando a leer con verdadera atención sólo un 20% de las palabras que componen las páginas. Las web que tienen menos texto cuentan con más posibilidades de ser leídas al completo por los internautas. Por encima de las 110 palabras, pocos leerán más allá de la mitad de los párrafos, afirma Nielsen. De este modo, si de verdad quieres hacer llegar tu mensaje en la Red, tienes una solución segura: sé conciso y ve al grano. Tendrás más posibilidades de éxito. **P. F.**

CACHARRERÍA



MULTIMEDIA TÁCTIL. El YP-P2 de Samsung es un reproductor con pantalla táctil de 3", Bluetooth, compatibilidad con MP3, WMA, WMV, MPEG 4. Además de reproducir vídeo, música, imágenes y texto, permite escuchar la radio con su sintonizador FM . 199 €

MÚSICA EN TODA LA CASA. Philips ha presentado el sistema de audio inalámbrico WACS7500, equipado con reproductor de CD y disco duro de 80 GB. Permite, gracias a sus extensiones, escuchar la música en cualquier habitación pulsando un botón. También incluye emisoras de radio de Internet. 999 €





TELEVISIÓN SUMERGIBLE. Disfruta de la tele junto a la piscina sin miedo a estropearla con las salpicaduras. La WTW154NU de Saytes es una pantalla de 15,4 pulgadas y formato panorámico impermeabilizada para que no se estropee si se moja. 1.390 €

TDT EN EL BOLSILLO. El Exis S40, además de incorporar TDT con señal DVB-T para TV y radio, reproduce todo tipo de archivos MP4, MP3, JPG, y tiene radio FM. El dispositivo multimedia tiene una memoria de 2 GB, aunque puedes aumentar su capacidad con la ranura para tarjeta mini SD; la pantalla es de 4,3". 249 €





BLACKBERRY PARA LA RED. Bold es la nueva apuesta de RIM para acercar aún más Internet a los usuarios de Blackberry. Tiene la mayor pantalla que ha tenido nunca un dispositivo de RIM e incluye conectividad a las redes 3G y Wi-Fi. Incorpora GPS, utiliza la conectividad móvil de tercera generación (3G) y ofrece a sus usuarios un buscador mejorado. Y según el fabricante, proporciona una representación de imágenes similar a la de un ordenador, haciendo su uso más amable.



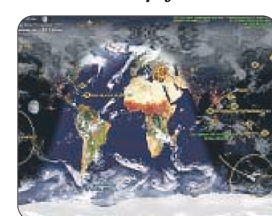
Una cita puntual

Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta

Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

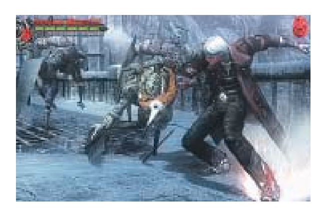
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.



Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.



Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros.*



Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER



Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Singstar Latino' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'Buzz: El Gran Reto' (PS2). **8** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

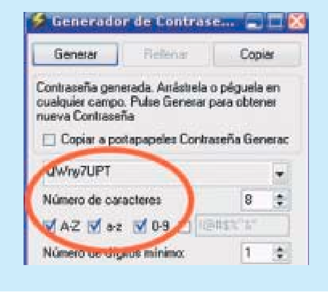
PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.



FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los ha registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvamos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa,



portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*

PASO A PASO

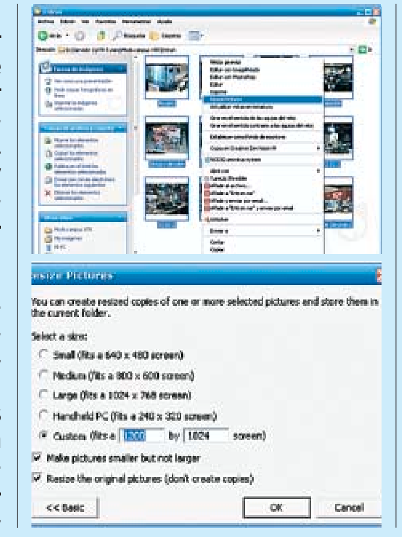
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK.*

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail.* Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

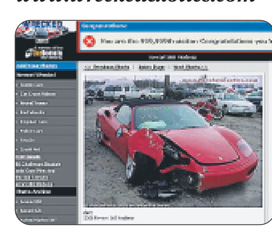
Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*



DOS CLICS

Accidentes de lujo

En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo

Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que ronquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas

Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide

El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente

El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy 'friki'?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead,* deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. *Una.*

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? Yepayepa3.*

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider.* Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. *Mki.*

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft... X25.*

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. *Sephiroth.*

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... *Ertaky.*

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. *Ksh.*

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout*, para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda*: *Ocarina of Time*, para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout, Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man, Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms.*

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **3** **'True Crime: New York City'** (PS2). **4** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **5** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **6** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **'Ratatouille'** (PS2).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.





MEMORIA CON BACKUP *ON LINE.* Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.

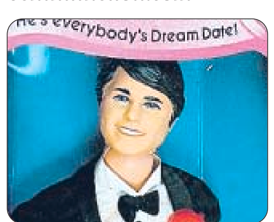


TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 16 DE ENERO DE 2008


DOS CLICS

Un homenaje a Ken
El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... *www.manbehindthedoll.com*



Error gramatical
Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. *www.mondarinas.com*



VIDEOJUEGOS

➤ TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.20minutos.es

ALTO CONSUMO, BAJA producción

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

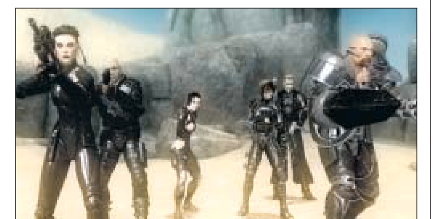
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



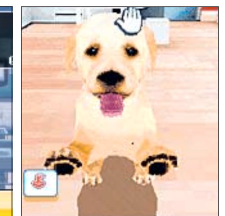
Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

«En España hay muchísimo talento creativo»

Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»



Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».

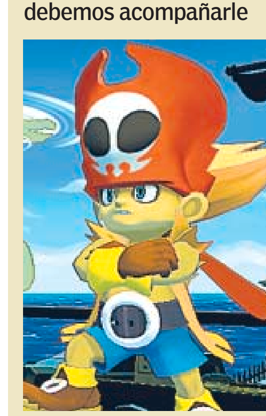


LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'True Crime: New York City' (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). **5** 'Gran Turismo 4' (PS2). **6** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **7** 'Singstar Latino' (PS2). **8** 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). **9** 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). **10** 'Ratatouille' (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*





TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid*, al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

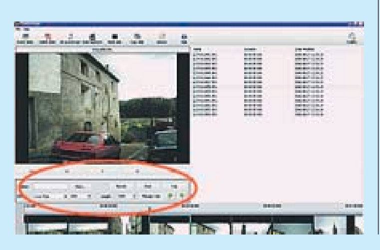
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides.** Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir.**



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length.**

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect.**

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption.** En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply.**

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS
HD-DVD

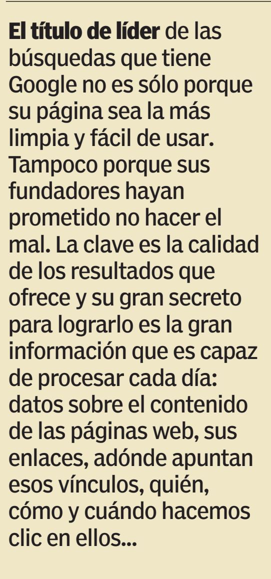
Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.

CON APOYO DE LA PS3
Blu-ray

Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google



Procesa millones de datos cada día

El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.

CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.





SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.





DOS CLICS

Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. *http://paginaenblanco.iespana.es/*



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. *www.quemundo.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA CREACIÓN **colectiva** DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporte sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre. Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... *RepolloConLacitos.*

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... *Tronka.*

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. *Velillero.*

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. *HateWindows.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

Download your converted file

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega.... **CREA TU BANDERA**

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS **se renuevan** EN *20MINUTOS.ES*

El **canal de tecnología** de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de *20minutos.es* ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que *20minutos.es* ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, *20 minutos* pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG
'20 hit combo'
Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).

BUSCADOR
Todos los juegos
Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.

ÚLTIMOS ESTRENOS
¿Cuándo sale?
Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Gran Turismo 4', platinum (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum (PS2). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **8** 'FIFA 08' (PS2). **9** 'Ratatouille' (PS2). **10** 'Tekken 5' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





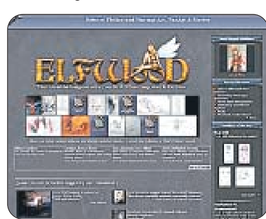
MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.




DOS CLICS

Reino de fantasía
Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar, Dragonlance, Reinos Olvidados*...
www.elfwood.com



El mundo al revés
Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés.
http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.



Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés.* Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

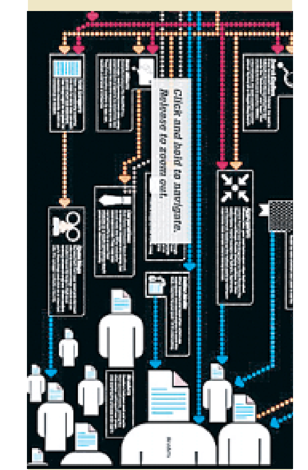
Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar*... y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.

PASO A PASO

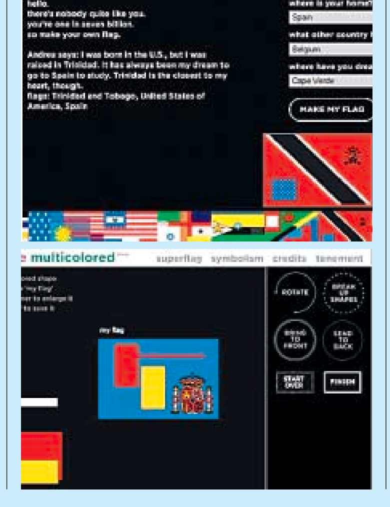
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

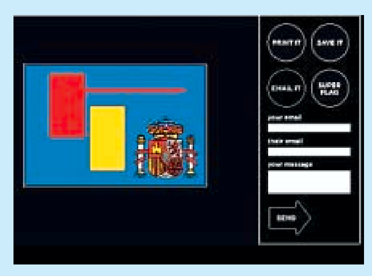
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over,** y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish.** Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña **(Print it)** o mandarla por correo electrónico **(Email it).** Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km² de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

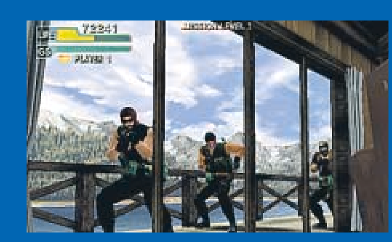


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

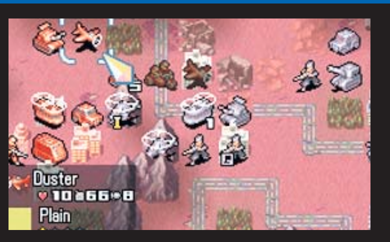
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y Flo son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Adicto al 'Warcraft'

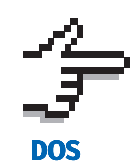
Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo.

¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

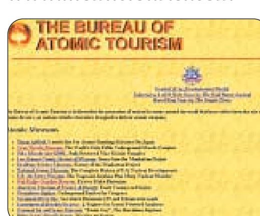
SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



DOS CLICS

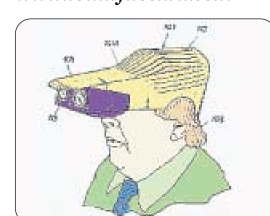
Viajes radiactivos

Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes. *www.atomictourist.com*



Patentes muy raras

Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos! *www.totallyabsurd.com*



VIDEOJUEGOS ➤TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE mil demonios

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.



Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger*, de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

> **Hay originales** *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO — CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

PASO A PASO

P. F. D.

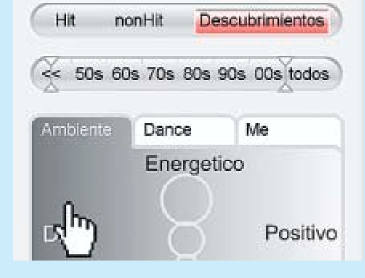
ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

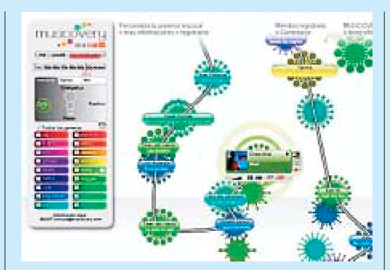
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos*. También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

➤ MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS tienen UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.





Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años el *blog* era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.

20minutos.es (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



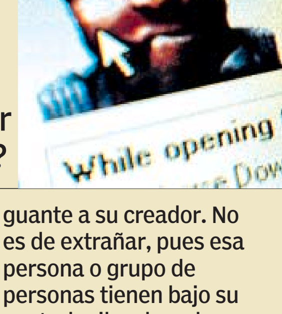
Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. P. F. D.

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.





DOS CLICS

Para San Valentín

Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados. *www.poemasdeamor.org*



Igualito, igualito

Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

BASTANTE MÁS QUE teléfonos

El Mobile World Congress ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

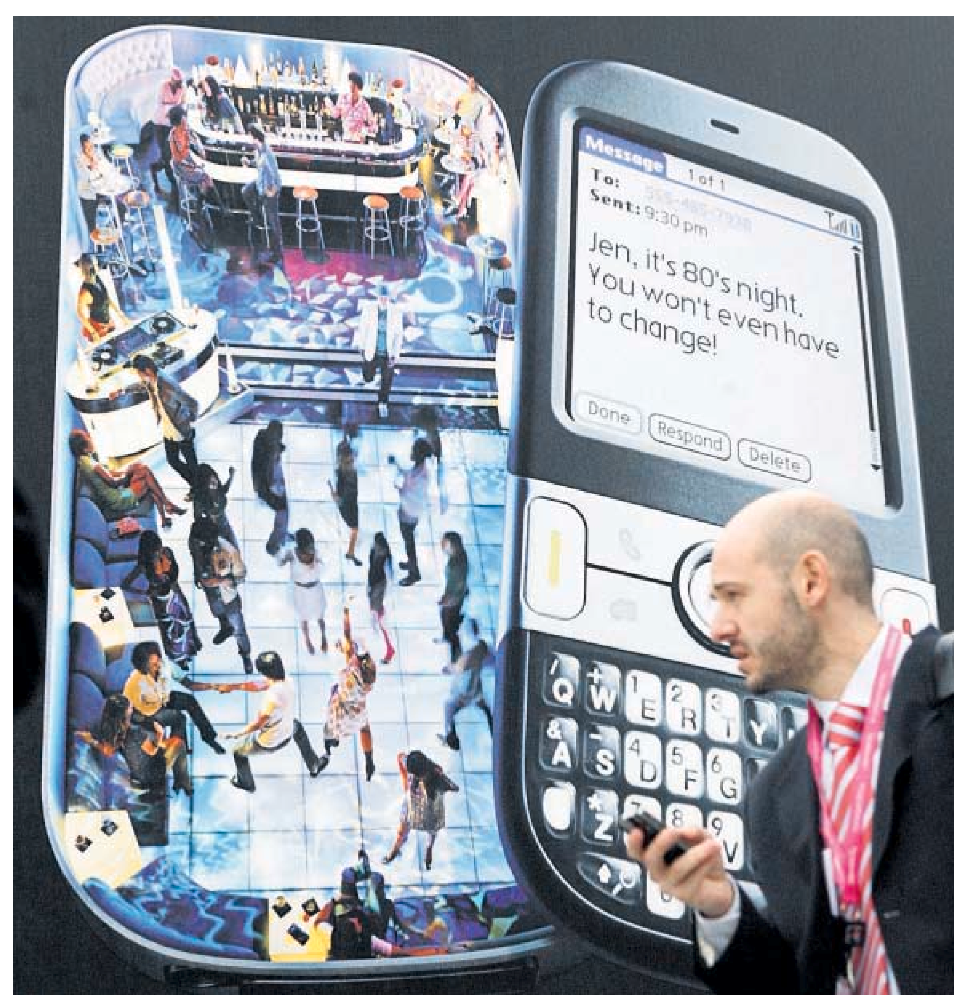
Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.



A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.



RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



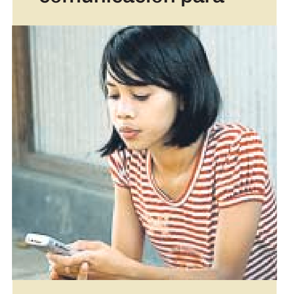
EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). PABLO F. D.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El **ocio electrónico para móviles** no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE
El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY
Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008
Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

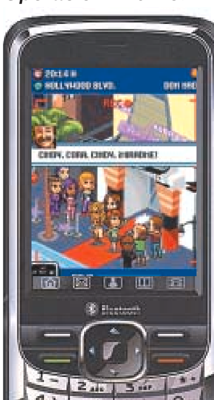
PASAPALABRA
El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

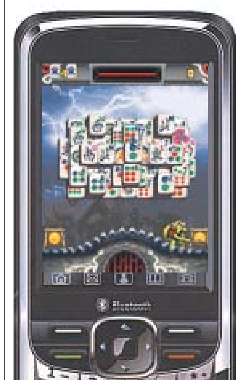
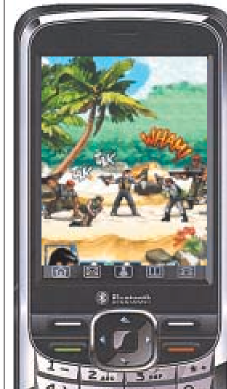
POP SUPERSTAR
Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo.*

ROCK 'N' BLOCK
Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

S. MAH JONG QUEST
Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong.*

XIII 2
Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.





CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

> **Soy incapaz** *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es


DOS CLICS

Pantallazo de error
¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso
Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

EL Blu-ray GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, con defensores como la japonesa Matsushita (Panasonic).



blogs 20
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

El 'remake' *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/tecnologia_internet**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. *El Vengador Tóxico.*

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de carcasas múltiples fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».


Como móvil para niños.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.


Funda con MP3.


Reproductor de MP4.


Para los ejecutivos.


GPS para la bicicleta.


Como una minicadena.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras

El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code



El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. D. G.

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



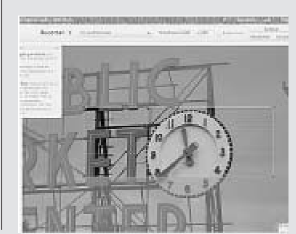
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de the Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

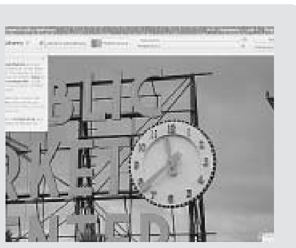
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

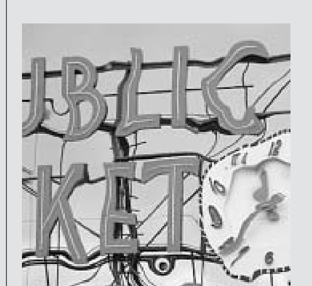
3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).



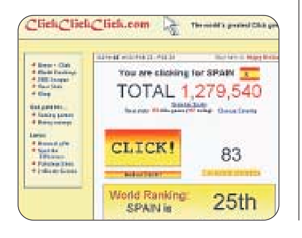


TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO



Guerra de clics

Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!
www.clickclickclick.com



Piano temático

Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.
www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

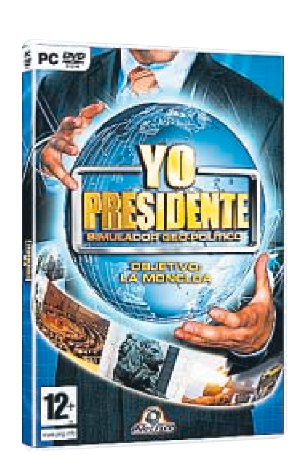
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES! En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.



blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

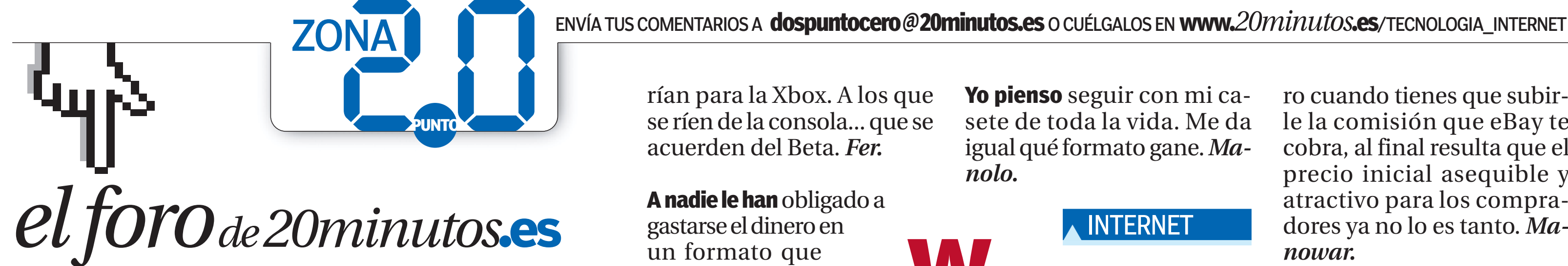
Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.

Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?



Estas fusiones *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? ***Cbc.***

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. ***Fer.***

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. ***Manolo.***

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subírle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. ***Manowar.***

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. ***Frikipandi.***

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. ***Ocle.***

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

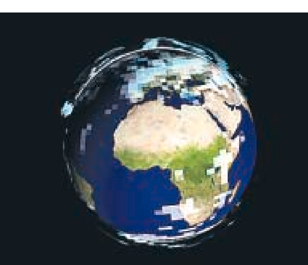
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

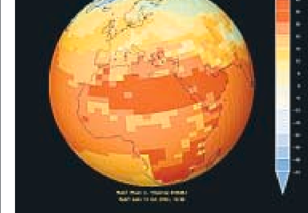
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



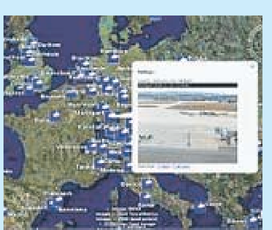
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar.**



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar,** para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetaplutón.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic.* 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 5 DE MARZO DE 2008



DOS CLICS

Traduce a Pikachu

Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. ***http://pikachize.eye-of-newt.com***



La web más larga

Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. ***www.worlds-highest-website.com/es***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

TAN **perdidos** COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.

Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

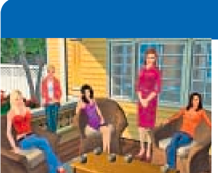
Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



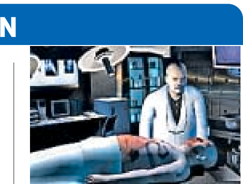
'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.



'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.



'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***



DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

'Intros' infinitas

Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia, con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. ***Juagals.***

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*

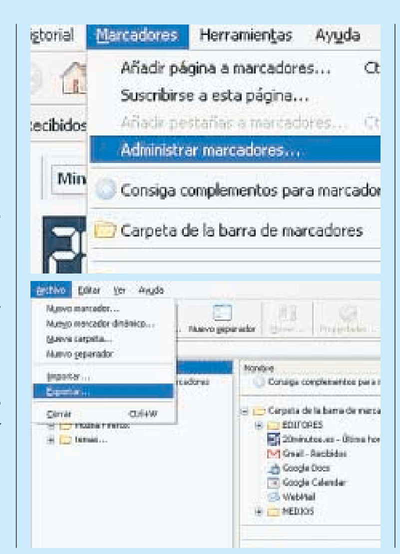
PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

TECNOLOGIA

MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La **edición de vídeo, texto, imágenes** y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

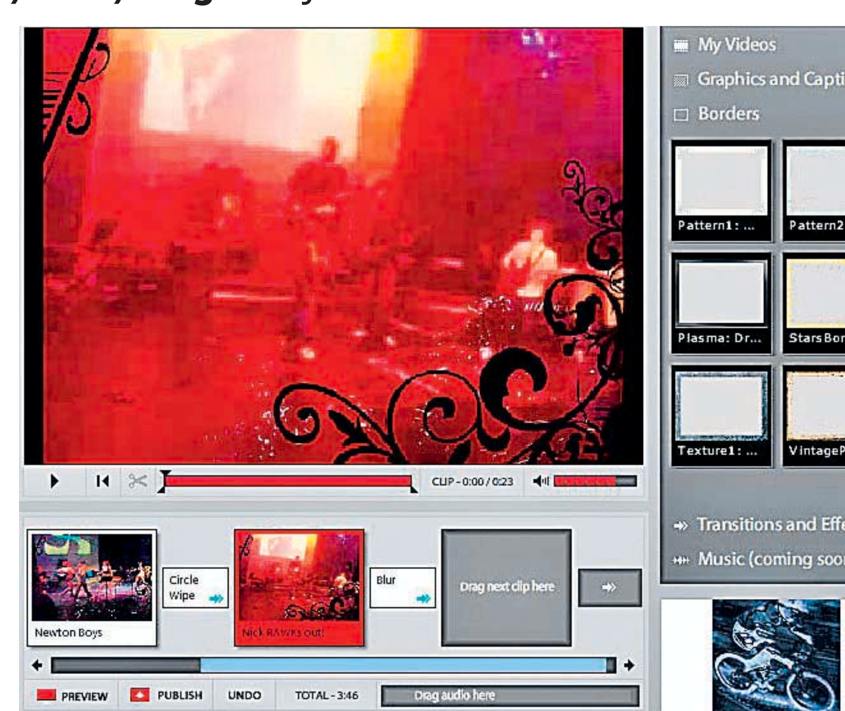
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com),* que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com).* Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com).* Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. **P. F.**



CACHARRERÍA



UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam.* 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Altec para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeleo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.

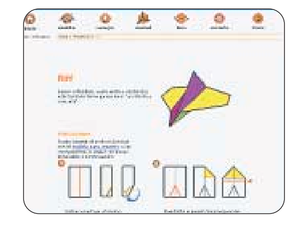




ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.



Avioncitos de papel
Si te gusta la aeronaútica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa
Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



INTERNET

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

EL TRIUNFO DEL 'famoso digital'

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs*, en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA

Un corral en Internet

Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.

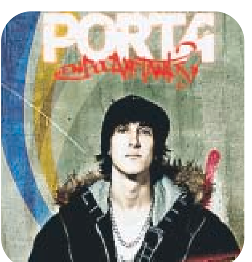


RODOLFO CHIKILICUATRE

«Consulta mi 'Tuiter', iloco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame*, o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.





PORTA

«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos*. Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA

El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír*. Es el tercero más visto.



GOOGLE YA PUEDE **comprar** DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line*, con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line*.

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**





CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War*, *Bioshock*, *Dead Rising*, los *PGR*, *Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto 'Un portátil por niño' se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Er jambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

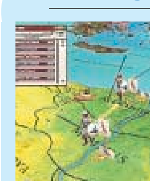
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

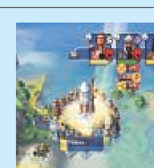


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA
DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.

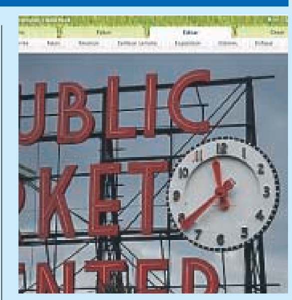


1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

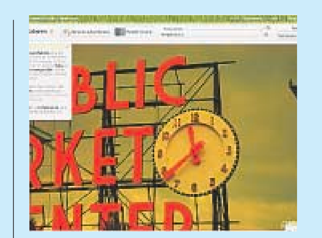
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

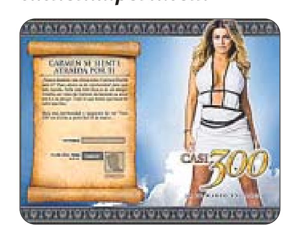
4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).





Pasión en la Red

Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. ***www.carmenesta-cachondaporti.com***



Tu peso espacial

En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! ***www.explorato-rium.edu/ronh/weight***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LA Wii DESENFUNDA EL sable láser

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/nomoreheroes/***

TECNOLOGÍA

EL navegador DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows
APPLE



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line)* basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

PASO A PASO

PABLO F. D.

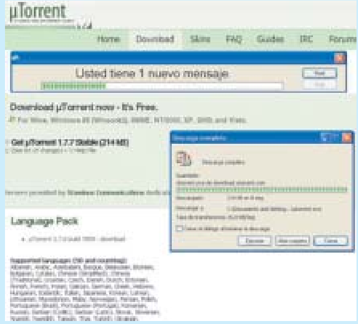
DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

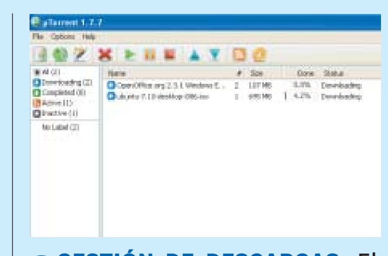
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dirígete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

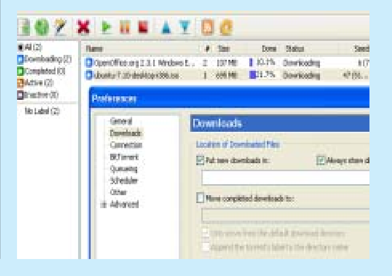
2 INSTALA MICRO TORRENT. Accede a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los **reproductores portátiles de música en MP3** han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

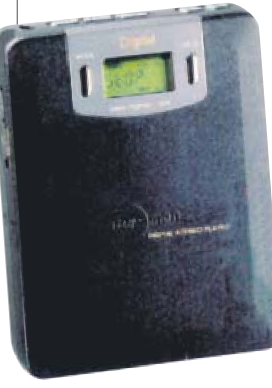
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 MPMan F10. Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 Nomad J. La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 Apple iPod. Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.



UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología puede encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

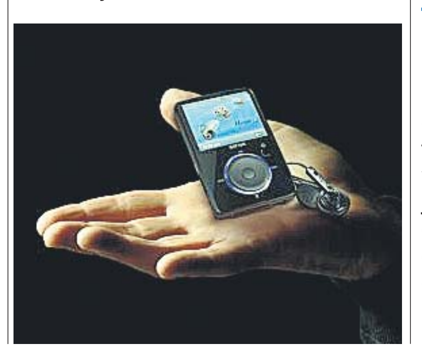
SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 26 DE MARZO DE 2008



DOS CLICS

Esculturas de latas Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras ¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

ACCIÓN **mitológica** Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.

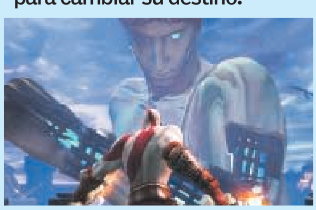


Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.

'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

> **No entiendo** *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

● TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES **sin disco duro** YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

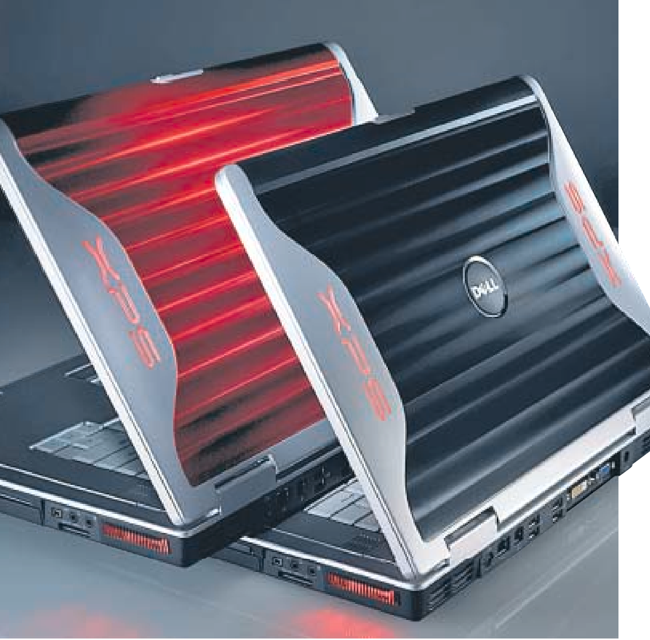
Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

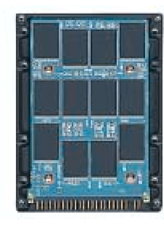


El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo de estado sólido (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

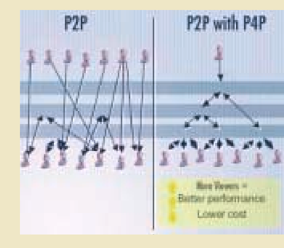






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. P. FERNÁNDEZ

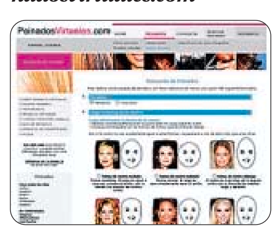




DOS CLICS

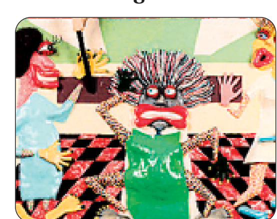
Cambia tu pelo

Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. ***www.peinadosvirtuales.com***



Arte con chicles

Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. ***www.gumart.com***



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

EL 'PRO' SE VUELVE estratégico

La Wii permite jugar al fútbol con un **'Pes 2008'** adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL 'PRO EVOLUTION SOCCER' CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... **20minutos.es**

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas»

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles, tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

Por qué se bloquea Windows Vista

En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.



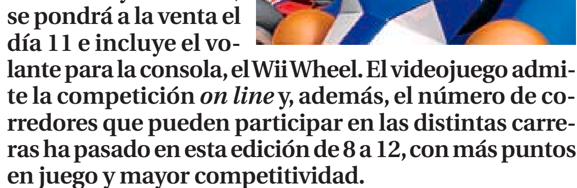
Ataque a epilépticos

Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.

El inventor del móvil y el hombre biónico

Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii



Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.

Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres

El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.

Compresión de sonido hecha en Andalucía

La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.



15 años con el 'spam'

Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS redes P2P SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

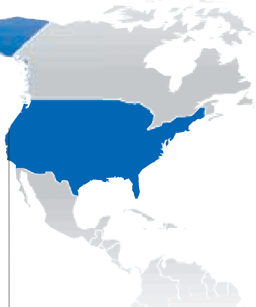
Multados por descargar

El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO



REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.

EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.

SIN LUCRO NO HAY DELITO

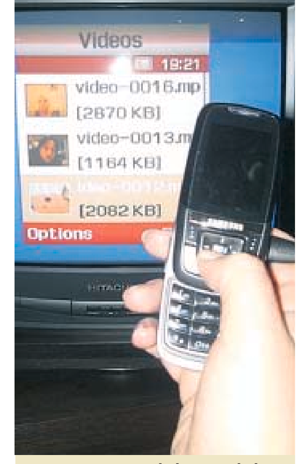
La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la tele y las nuevas pantallas

Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo



sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.

La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. **P. F.**

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

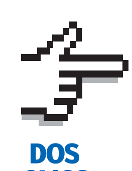
EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.



RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.





Código Star Wars

Si te gustan las animaciones en formato Ascii, aquí tienes varias escenas de las películas de *Star Wars* creadas con este código. *www.asciimation.co.nz*



La historia más rara

Con mucho humor y altas dosis de imaginación, en la Inciclopedia podrás leer y reescribir la historia como más te guste. *www.inciclopedia.wikia.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LAS consolas, EN SU MEJOR MOMENTO

La industria del videojuego ocupa ya el **54% del ocio audiovisual** y llegó en 2007 a los 1.454 millones de euros

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El consumo de videojuegos sigue su crecimiento imparable en España. En 2007 alcanzó los 1.454 millones de euros, según datos de aDeSe, la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento. Esta cifra representa un incremento de más del 50% respecto a 2006.

Este enorme crecimiento hace que el consumo de videojuegos ocupe ya el 54% del total del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. Sólo la venta de *software* ya representa más que esas otras tres áreas de ocio juntas.

Marca histórica

El dato más llamativo de 2007 es que las 3.390.000 unidades de consolas vendidas suponen un crecimiento del 53% respecto a 2006. Es la primera vez en la historia que la venta de consolas supera a la de videojuegos.

Este enorme crecimiento permite mantener las previsiones que señalan que el negocio se duplicará en un mínimo de tres años y un máximo de cinco. Puesto que el avance se ha producido de forma similar en toda Europa, España no ha variado su posición respecto a otros años y revalida el cuarto lugar en el consumo de *software* interactivo y venta de consolas, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

Pese a los datos positivos, aDeSe cita dos puntos negativos que ensombrecen las excelentes cifras: la piratería y la falta de apoyo de las instituciones.

LOS 20 JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2007

'MÁS BRAIN TRAINING'

Los cerebritos ganan la partida

Las ventas de videojuegos para la consola táctil de Nintendo avalan su éxito: once de los veinte juegos más vendidos de 2007 son de Nintendo DS. El primer puesto es para este *Más Brain Training*, la segunda parte del juego de entrenamiento mental que popularizó el género y que ha sido mil veces imitado por otros títulos, tanto para portátil como para teléfonos móviles.

1

2 'BRAIN TRAINING' Mediante un sistema ideado por el Dr. Kawashima, este juego pretende rejuvenecer la edad cerebral de los jugadores. La DS se coge como una libreta y el puntero hace de lápiz.

3 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008' La versión para PlayStation 2 de este superventas del fútbol virtual ocupa la tercera posición de la lista. A pesar de la llegada de la PS3, la Play 2 ha mantenido un ritmo de ventas muy alto.

4 'Wii PLAY' Un título que reúne nueve sencillos minijuegos diseñados para experimentar las diferentes posibilidades del mando de la Wii. Se comercializó junto a un mando, lo que contribuyó a sus buenas ventas.

5 'POKÉMON DIAMANTE' Pikachu y el resto de estas criaturas coleccionables siguen teniendo un gran éxito entre los más pequeños. Las ventas de la primera aventura Pokémon de estilo clásico para Nintendo DS así lo demuestran.

6 'NEW SUPER MARIO BROS' El regreso de Mario al género de las plataformas (avanzar y saltar) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de la Nintendo DS.

7 'SMACKDOWN! VS. RAW 2008' La nueva fiebre del *pressing catch* no ha llegado sólo a la televisión. El paso de Batista, el Gran Khali y compañía por la PlayStation 2 se convirtió el pasado año en todo un éxito de ventas.

8 'PRO EVOLUTION SOCCER 6' La salida de la edición económica del *Pro 6* de PS2 fue una buena excusa para que los que aún no lo tenían le echasen el guante.

9 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008' Este *Pro* es el primer juego para PlayStation 3 que se incluye entre los más vendidos de 2007 y el único en la lista del *top 20*.

10 'ANIMAL CROSSING' El simulador de comunidad *Animal Crossing: Wild World* ha convencido a miles de usuarios de Nintendo DS gracias, en gran parte, a su originalidad y a sus amplias posibilidades *on line*.

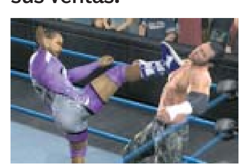
11 'FIFA 08' Los juegos de fútbol arrasaron en 2007 y las ventas de títulos de PS2 también. *Fifa*, el gran rival del *Pro Evolution*, también se convirtió en uno de los juegos más demandados por los usuarios el pasado año. Las mejoras de su edición 08 han contribuido a ello.

12 'BIG BRAIN ACADEMY' Heredero del estilo *Brain Training*, este juego de la DS de habilidad mental mide el peso de la materia gris.

13 'POKÉMON PERLA' Videojuego de Nintendo DS complementario del ya citado *Pokémon Diamante*. Las diferencias entre uno y otro se limitan a las criaturas que pueden capturarse y entrenarse.

14 'ENGLISH TRAINING' La propuesta de aprender inglés a través de la DS ha atraído a muchos jugadores. Sus elevadas ventas corroboran una vez más el triunfo de los juegos dirigidos a un nuevo público.

15 SMACKDOWN! VS. RAW 2007 La versión Platinum (económica) de este juego para PS2 le dio un nuevo impulso a sus ventas.



16 'POKÉMON RANGER' El mundo Pokémon cambia de estilo y pone al jugador a proteger a las criaturas salvajes a base de usar mucho el puntero. Una vez más, volvió a convencer a los más jóvenes en DS.

17 'MARIO KART DS' La velocidad es, probablemente, lo que mejor se le da al fontanero, aparte de las plataformas. Llegó a DS con un gran juego, que no ha parado de llegar a más y más público desde que salió a la venta.

18 'THE LEGEND OF ZELDA' *Phantom Hourglass* es una excelente aventura protagonizada por un Link de dibujos animados que debe surcar los mares y que se controla totalmente utilizando la pantalla táctil de la DS.

19 'FINAL FANTASY XII' El rey de los juegos de rol, fiel a la tradición, se comió el mercado con este capítulo para PlayStation 2.

20 'PRO EVOLUTION SOCCER 2006' La presencia en la lista de este juego para PS2 en su edición normal (no económica) demuestra la buena salud de la serie de juegos de fútbol de Konami, a la que Fifa no quita el reinado.

---

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos de antes eran más difíciles

Uno de los últimos juegos que me he terminado ha sido *Heavenly Sword*, y la verdad es que me gustó bastante. Las fases de proyectiles, por ejemplo, que al principio confunden un poco por el control, me acabaron enganchando bastante.

Es cierto que el juego es corto, se acaba en unas pocas horas, pero creo que tiene un fallo aún mayor: es muy facilón. No hay vidas y no hay continuaciones, pero da igual que mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control, que nunca está a más de dos o tres minutos hacia atrás. Estas características son típicas de la mayoría de juegos actuales y, a menudo, nos llevan a decir que los juegos de antes eran más difíciles, lo que contribuía a que tuviesen una vida más larga.

> **Da igual que** *mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control*

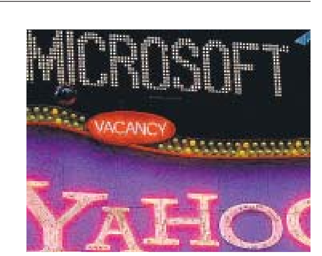
Hace años no existía eso tan cómodo de guardar partida, las vidas y las continuaciones estaban muy limitadas y los checkpoints solían reducirse a uno por fase o subfase. Por muy torpe que se sea siempre es posible avanzar, aunque sea renqueando entre un checkpoint y otro.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

20 SEGUNDOS

Yahoo vuelve a decir no a Microsoft

El portal estadounidense Yahoo sigue pensando que los más de 44.000 millones de dólares que el gigante del *software* ofrece por la empresa no valoran la compañía como ésta se merece.



Nokia lo intenta de nuevo con los juegos

La compañía finlandesa Nokia ha relanzado su plataforma NGage con nuevos juegos, compatibilidad con dispositivos portátiles y más oferta *on line*.

Joost, sólo para EE UU

La tele *on line* de los creadores de Skype abandona otros mercados internacionales.

El dominio pizza.com, de 12 € a 1,7 millones



La dirección de Internet *pizza.com* se ha convertido en uno de los dominios más rentables de la historia. El estadounidense Chris Clark lo adquirió en 1994 por poco más de 12,8 euros y acaba de anunciar su venta por 2,6 millones de dólares (más de 1,7 millones de euros). El afortunado vendedor celebró la operación comiendo pizza con su familia. Hasta ahora, la venta de dominio más alta ha sido la de *sex.com*, por más de 11 millones de dólares.

El ADSL rural es diez veces más lento

Navegar por Internet desde el campo con ADSL rural es diez veces más lento que hacerlo con el ADSL convencional en las zonas urbanas; además, es bastante más caro, según un estudio de Adslzone.net en el que se han analizado 18.000 conexiones de ADSL rural.

Un gran móvil que pesa 22 kilos

Lo ha creado un japonés y es una réplica del Nokia 6670 621 veces más grande que el original. No vibra, pero sirve para hacer llamadas.



Dos millones de euros para Red Karaoke

La página web creada por el español Miguel Ángel Díez Ferreira ha logrado financiación para seguir creciendo en el extranjero y va a ser rediseñada. Quienes se atrevan a cantar podrán grabarse ahora en vídeo para compartirlo con los amigos.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Windows XP SERÁ HISTORIA EN TRES MESES

Microsoft ha confirmado que el 30 de junio **dejará de vender** a los fabricantes de ordenadores este sistema operativo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Windows XP es el sistema operativo que hace tan sólo dos años utilizaban 400 millones de personas, según datos de la consultora IDC. Una cifra que Microsoft pretende reducir favoreciendo la transición a Vista, el sistema lanzado en España a principios de 2007 y que ya viene instalado en la mayoría de ordenadores.

Desde el 30 de junio será casi imposible encontrar un ordenador con ese *software*, pues Mifcrosoft ha decidido dejar de proporcionar XP a los fabricantes a partir de esa fecha. Quedan pues poco más de tres meses para que XP pase a la historia.

Aun así, habrá una excepción: los fabricantes de ordenadores baratos, aquellos que rebajan sus características técnicas para ofrecer un precio asequible, normalmente por debajo de los 500 euros, podrán seguir utilizando Windows XP hasta 2010. Una decisión que lleva implícito el mensaje de que Vista, el nuevo sistema operativo del gigante del *software*, no está preparado para ordenadores de poca potencia.

Miles de firmas

En la Red existe incluso un movimiento para 'salvar' al sistema operativo de Microsoft de la quema. Uno de sus impulsores es la publicación electrónica *Infoworld*, que ha creado el sitio web *Salvemos a Windows XP*.

La campaña defiende que la sustitución de XP por Vista no es una opción, sobre todo para las empresas, que han decidido no instalar este sistema en la mayoría de los casos. Más de 100.000 personas han firmado ya pidiendo al gigante del *software* que no mate a su sistema operativo.



Escritorio de Windows, paquete del sistema operativo y gráfico de la campaña de Infoworld.

Y DESPUÉS, ¿QUÉ PUEDO USAR?

SEGUIR CON MICROSOFT

Windows Vista

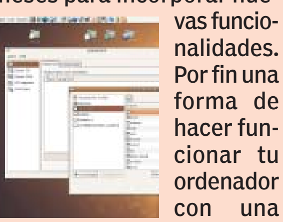
Vista es el sucesor natural de XP. Lanzado al mercado a principios de 2007, es difícil encontrar ya ordenadores que no lo traigan instalado por defecto. Para usarlo necesitarás un ordenador gráficamente potente. El *hardware* más antiguo puede darte algún problema, pero en general la transición es sencilla.



ALTERNATIVA LIBRE

Ubuntu

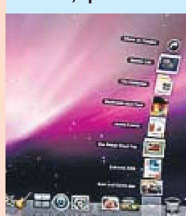
Un sistema operativo basado en el *software* libre, gratuito y que se renueva cada seis meses para incorporar nuevas funcionalidades. Por fin una forma de hacer funcionar tu ordenador con una distribución de Linux y, además, de manera sencilla y comprensible para quienes no son expertos en informática.



EL SALTO A APPLE

Mac OS Leopard

El sistema operativo de Apple gana puestos poco a poco en los últimos años. Sus ordenadores, que lo traen preinstalado, se venden cada vez más por su estabilidad y su usabilidad. Además, atrae a muchos usuarios seducidos ya por otros productos de *hardware* de la marca de la manzana, como el iPod.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... quién utiliza Internet

La mitad de los españoles acceden a la Red, pero un 8% no sabe lo que es

El último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) lo deja claro, la brecha digital sigue existiendo. El 49,6% de los españoles se declaran usuarios de Internet, y el 65% de ellos se conectan casi todos los días. Pero un 8% no sabe qué es. ¿Motivos? No les interesa o no les resulta fácil conectarse.

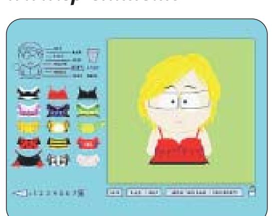
Los que sí usan la Red se declaran mayoritariamente usuarios de buscadores, un servicio al que le siguen el *e-mail* y las descargas. Y en torno al 80% recibe correos no solicitados, el molesto *spam*. P. F.



DOS CLICS

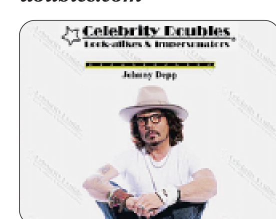
A lo South Park

Si eres un fanático de la serie de dibujos animados *South Park*, en esta web puedes crear un personaje a tu imagen y semejanza. *www.sp-studio.de*



Dobles de famosos

¿Vas a montar una fiesta y no tienes dinero para invitar a los famosos? No te preocupes, ¡invita a sus dobles! *www.celebrity-doubles.com*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

¿QUÉ TIENEN ESTOS **miniportátiles?**

Llegan los ordenadores **ligeros, pequeños y muy, muy baratos.** Uno de ellos es de la firma española Airis

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

La expectación que creó el ordenador de los 100 dólares, destinado a países pobres, reveló que en las naciones desarrolladas también hay mucho interés por portátiles que, aunque no tengan la potencia de los modelos más modernos, sean pequeños, ligeros y baratos.

Y los fabricantes se pusieron manos a la obra, creando ordenadores que puedes llevar en el bolso y por los que no tendrás que pagar más de 500 euros. Asus fue la primera, con su Eee. HP acaba de presentar el MiniNote 2133, y la española Airis pondrá a la venta este mes la serie Kira.

Los dos primeros aún tardarán en comercializarse en España, pero antes de que lleguen no está de más comparar sus características.



JORGE PARÍS

Comparando el Eee PC con otro portátil tradicional (arriba). A la derecha, de arriba abajo: el Airis Kira, el HP Mini Note 2133 y el portátil de 100 dólares.

PRECIO

Asus → Se vende en EE UU entre 300 (190 euros) y 400 dólares (250 euros).
HP → Desde 500 dólares (315 euros). Tanto este modelo como el Eee podrían ser algo más caros cuando se pongan a la venta en España.
Airis → De 299 a 289 euros, según el modelo.

SISTEMA OPERATIVO

Asus → Linux. En la segunda generación, también XP.
HP → Linux en las versiones baratas y Vista en las caras.
Airis → Puede adquirirse con Linux o Windows XP.

ALMACENAMIENTO

Asus → No usa discos duros con partes móviles, sino una memoria sólida (consume menos y es más silenciosa al no necesitar ventilador) de 2 o 4 gigas de capacidad.
HP → Memoria sólida de 4 gigas y disco duro de 160 en las versiones más altas.
Airis → Memoria sólida de 2 o 4 gigas o disco duro de 40 gigas.

MEMORIA RAM

Asus → De 512 a 1.024 megas preinstalados y ampliables.
HP → De 512 megas a 2 gigas.
Airis → De 512 a 1.024 megas.

PESO

Asus → El Eee PC pesa menos de 900 gramos.
HP → El MiniNote pesa 1,1 kg, o 1,4 kg si usas la batería especial que se vende aparte.
Airis → Los portátiles de la serie Kira pesan entre 1,1 y 1,2 kilos, dependiendo del modelo que elijas.

PANTALLA

Asus → Siete pulgadas con resolución de 800×600.
HP → 8,9 pulgadas con resolución de 1.280 píxeles.
Airis → Pantalla TFT de 7 pulgadas que permite trabajar a una resolución de 1.024×768.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Airis → Tiene *webcam* y se vende en varios colores.
HP → Acabados metálicos.
Asus → Es el más veterano y está pendiente de renovación.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Internet y su crecimiento

El número de sitios web no deja de crecer, y lo hace cada vez más rápidamente



¿Cuántas páginas web existen? Dar una respuesta exacta es imposible. Primero, por la continua y acelerada expansión de la red, en constante crecimiento. Y segundo, porque para realizar esa medición, primero hay que definir lo que es un sitio de Internet. Los expertos en la materia suelen considerar para realizar estas mediciones que un sitio web es todo servidor que está activo y responde a una solicitud desde un navegador. Desde que Tim Berners Lee creara el primero de ellos, en diciembre de 1990, el crecimiento ha sido cada vez más veloz. Según los datos recogidos por Pingdom y la consultora de seguridad en Internet Netcraft, un año después la cifra se había multiplicado por diez. En un año sólo se crearon nueve sitios web nuevos, lo que no hubiera supuesto a los buscadores –si hubieran existido entonces– ningún problema para encontrar lo que el internauta necesitase.

En 1992 ya eran 50 las páginas existentes, que pasaron a ser 130 en junio de 199 y más de 2.700 en junio de 1994; superaron las 20.000 en junio de 1995 y las 100.000 en enero del 96. Y de ahí a la multiplicación constante de la población de la Red. Netcraft señala que en marzo de 2008 existían 162.662.054 sitios web. En el mes anterior se habían creado cuatro millones de páginas nuevas, siendo Google y su gestor de *blogs* Blogger uno de los mayores responsables. Sólo bajo ese servicio se crearon en marzo más de 800.000 sitios web nuevos. Otro gran agente del crecimiento de Internet es MySpace, con cerca de 200.000 nuevas páginas al mes. Los *blogs* y las redes sociales se perfilan así como fundamentales en la explosión que el tamaño de la Red ha sufrido precisamente desde que crear páginas está al alcance de cualquiera, con herramientas como las antes citadas. No es de extrañar que el número de sitios se haya duplicado desde junio de 2006, cuando ya había 80 millones. **P. F.**

20 SEGUNDOS

Menos ‘software’ sin licencia

La venta en tiendas de *software* de Microsoft sin licencia descendió en 7,7 puntos en 2007 y se situó en el 37,4% de las tiendas visitadas por la compañía, según los datos facilitados ayer por el director del desarrollo de la propiedad intelectual de Microsoft, Txema Arnedo. Según explicó, esta reducción se debe al esfuerzo realizado por parte de las asociaciones de distribuidores a la hora de informar al usuario final de que es posible que el *software* que está en su ordenador no tenga licencia alguna.

Google, contra la pornografía

Google rastreará y bloqueará cualquier imagen de pornografía infantil o abusos a menores que detecte en la Red. Para ello ha adaptado el *software* que utiliza YouTube.

Portabilidad en la telefonía fija

La competencia entre las firmas de telefonía fija y ADSL hizo cambiar de compañía a más de 200.000 clientes entre enero y febrero, un 50% más que en el mismo periodo de 2007, según la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones.

La tienda de la Play se renueva

La tienda *on line* PlayStation Store ha estrenado imagen, sistema de navegación y funciones y contenidos descargables.

Leer el correo de los empleados

Australia estudia una legislación antiterrorista que permitiría a algunas empresas leer el correo de sus empleados.

PASO A PASO

D.G.

CÓMO USAR EL NUEVO PHOTOSHOP GRATUITO

El mes pasado, Adobe presentó Photoshop Express, la versión gratuita y *on line* de su conocido editor de imágenes. Esta aplicación, que puede utilizarse sin problemas, aunque aún esté en periodo de pruebas, tiene 2 GB de capacidad y necesita Flash Player 9 para funcionar. Compite con otros editores como Picnik.

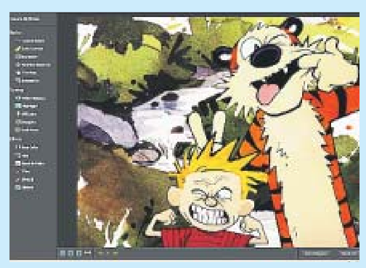
1 CONSEGUIR UNA CUENTA. Escribe en la barra de tu navegador la dirección *www.photoshop.com/express/landing.html*. Una vez en la web, haz clic sobre el botón **Join Now** y rellena el formulario con tus datos. Es importante que escribas una dirección de correo electrónico válida, ya que te enviarán un *e-mail* de confirmación que servirá para activar tu cuenta. Otra posibilidad es pulsar sobre **Test Drive** en vez de sobre **Join Now** para probar la aplicación antes de darte de alta.



2 OPCIONES PRINCIPALES. Una vez dado de alta, Photoshop Express te presenta tres grandes apartados: **My Photos** (donde aparecen las fotos que vayas subiendo a la web), **My Gallery** (las fotografías clasificadas en álbumes personalizados) y **Browse** (un lugar desde el que acceder a los álbumes de otros usuarios y desde donde otros verán los tuyos).



3 EDITAR LAS FOTOS. Haz clic sobre **Upload Photos** y selecciona la imagen que quieres subir. Una vez subida, bien situando el cursor sobre ella o bien acudiendo a **Edit Photo**, accedes a las opciones de edición (de momento sólo en inglés). La imagen aparece en grande en el centro y las herramientas en una columna a la derecha divididas en: básicas, ajustes y efectos. También es posible convertir la foto en fondo de escritorio.



4 TODAS LAS OPCIONES. Las posibilidades son mucho más reducidas que en el Photoshop tradicional, pero Photoshop Express ofrece lo suficiente para trabajar con imágenes en web. Además de las imprescindibles funciones de recortar, rotar y redimensionar las fotos, permite aplicar diversos efectos de distorsión y variación del brillo.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

MARIO PISA EL **acelerador** EN LA NINTENDO Wii

La saga 'Mario Kart' se estrena en esta consola **con un volante especial** y con un modo de juego 'on line'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS



Mario, Luigi y compañía corren en 32 circuitos, con varios vehículos. Se puede competir con jugadores de todo el mundo vía Wi-Fi.

Mario, el personaje más conocido de los videojuegos, se hizo famoso gracias al género de las plataformas (avanzar e ir saltando), pero después ha probado casi todos los tipos de juego: lucha, tenis, rol, puzles... y uno que le ha dado casi tanto prestigio como sus aventuras: las carreras.

La saga *Mario Kart*, que ya ha vendido más de 33 millones de unidades en todo el mundo, ha llegado a Wii dispuesta a repetir el éxito de sus anteriores entregas. Para ello mantiene el espíritu desenfadado de siempre y añade nuevos personajes, circuitos (habrá 16 nuevos y 16 clásicos), objetos y modos de juego. En cuanto a los vehículos, además de los nuevos diseños, la gran novedad es la incorporación de motos.

Además de la ampliación de contenidos, también hay características exclusivas para Wii, como el *Wii Wheel*, un periférico con forma de volante. Los más conservadores podrán prescindir de él y utilizar el mando y el nunchako, un controlador convencional, e incluso el mando de la vieja GameCube.

La otra gran apuesta de *Mario Kart Wii* es el modo multijugador, que gracias a la conexión Wi-Fi permite jugar hasta con 12 personas de cualquier parte del mundo a la vez. Para fomentar la competición, Nintendo propondrá regularmente retos a los jugadores, como por ejemplo, conseguir el mejor tiempo en un determinado circuito y con unas determinadas condiciones.

Mario vende, sus juegos de karts venden y la Wii vende, así que Nintendo confía en que *Mario Kart Wii* se convierta en el título más exitoso de la serie.

NUEVO CONTROLADOR

Un juego al estilo Wii

Mario Kart Wii incluye un periférico con forma de volante, el *Wii Wheel*, que aprovecha todas las características de control de la videoconsola: permite manejar los karts girando el mando a izquierda y derecha.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.mariokart.com/wii/***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los zombis negros

El nuevo capítulo de la saga de zombis de *Resident Evil 5* se ha convertido en uno de los juegos más esperados de la nueva generación. ¿Qué podemos esperar de este juego? Pues cientos de zombis, disparos y explosiones a diestro y siniestro, gráficos de gran calidad... y acción de primera en tercera persona. Vamos, prácticamente lo mismo que ya vimos en *Resident Evil 4*, pero con Chris Redfield como protagonista, en vez de Leon Kennedy.

Aparte del cambio de personaje, este *Resident Evil* también cambia de escenario. Ahora, en vez de en España, la acción se desarrolla en África, por lo que los infectados son negros... ¡Polémica servida! Según N'Gai Croal, de *Newsweek*, Capcom debería tener cuidado con la imagen que ofrece este juego. «El problema no es que haya zombis negros –explica–, sino la cantidad de elementos relacionados con la imaginería racista».

El problema es *la cantidad de elementos de la imaginería racista*

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET O EN LOS FOROS

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza»

Hal es un esqueleto robótico que multiplica tu fuerza y capacidad de movimiento. Está destinado a personas con lesiones o minusvalías.

El invento tiene un gran potencial, muchos enfermos pueden beneficiarse de esa fuerza extra que no les concede su físico. Seguramente, muchos podrían llevarlo bajo la ropa y vivir una vida medio normal, al menos en apariencia. *Is.*

Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza. *Gonzalo.*

La simbiosis hombre-máquina. Ya veo robocops para el futuro. Lo van a tener chungo los cacos. *Ernst.*

Y cuando el traje falle, los 100 kilos que estarás levantando se te vendrán encima y te matarán... Buena maquina para suicidarte. *Japón.*

Pues me alegro. Está claro que la ciencia ficción es muy probable que al final se materialice. De hecho, así ha sido desde Julio Verne. *Luzzz.*

A eso se le llama exoesqueleto. La idea no es nueva. Quizá si lo sea nueva esta implementación. *P de peleznas.*

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

Un día gratis de *World of Warcraft* por la caída de servidores. Es una compensación por la larga caída del pasado 8 de abril. Se produjeron muchas reclamaciones de los usuarios.

Sé de gente que durante la caída del servidor español se crearon personajes en servidores extranjeros para poder seguir jugando mientras durara el apagón. *Popocatepelt.*

El día gratis es algo que Blizzard viene haciendo desde hace ya más de tres años cuando hay problemas en algún servidor. *Parrak.*

A este juego le llamo yo el quita amigos. La gente deja de salir a la calle. *Melillense.*



Compras de lujo

Si no te preocupa la crisis inmobiliaria, en esta web encontrarás mansiones, islas y *chateaux* para millonarios. ***www.vladi-private-islands.de***



Tipos de letras

Sitio de descarga de fuentes (tipos de letra) totalmente gratuitas. Tiene más de 1.400 tipos distintos. ***www.tipos-de-letras.com.ar***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

'GTA', EL RETORNO DE LA polémica

'Grand Theft Auto IV' lleva la saga a la nueva generación de consolas con la misma violencia y detalles mucho más cuidados

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Robar coches, atropellar peatones, asesinar a jefes de bandas rivales o acostarse con prostitutas son sólo algunas de las cosas que han llevado a los *Grand Theft Auto* a protagonizar espacios en telediarios y numerosos titulares sensacionalistas.

Todos los capítulos han sido clasificados para mayores de 18 años, pero eso no ha impedido que se hablase de la saga más por su violencia que por sus virtudes.

Grand Theft Auto IV, que verá la luz el próximo martes, día 29, para PlayStation 3 y Xbox 360, tiene todos los elementos necesarios para cambiar eso: gráficos de gran calidad, efectos realistas y una libertad de acción aún mayor que la que venía siendo habitual.

En una demostración privada en Londres, a la que asistió ***20 Minutos***, se mostraron algunas de las bondades de *GTA IV*. La más palpable a simple vista es el grado de realismo con el que se ha construido Liberty City (el escenario, similar a Nueva York, en el que se desarrolla el juego).

Escenarios muy reales

La ciudad está viva, no parece artificial: cuando hace frío, las alcantarillas humean y puede verse el aliento de Niko; el impacto de las balas sobre un muro hace que salten fragmentos del mismo, el viento arrastra papeles y bolsas por el aire y la gente no se limita a pasear por la calle: algunos trabajan, otros se enzarzan en discusiones, etc.

La libertad de acción también ha crecido. Ahora es posible viajar en taxi pagando, en vez de robando uno; ir a un cibercafé y navegar por Internet del universo *GTA*, donde se puede, por ejemplo, entrar en páginas de contactos para conocer mujeres... u hombres (cada uno elige); emborracharse (con la consiguiente pérdida de control del personaje); también existe la posibilidad de descargarse canciones del juego desde el iTunes real para el móvil... Las misiones están planteadas casi como si fueran películas y garantizan 30 horas de juego mínimo sin contar vídeos ni objetivos secundarios

Junto al modo individual se han incluido además 15 modos multijugador hasta para 16 jugadores simultáneos. La expectación parece justificada.



Niko Bellic, el protagonista, se gana la vida como delincuente.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Rockstar Games** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.grandtheftautoiv-eljuego.com/i.html***

---

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿La Wii es suficiente?

Ya comenté en una ocasión que el rollo *casual* de la Wii y la escasez de juegos para *gamers* no acababa de convencerme. Ahora, un *pez gordo* de Epic Games (los responsables de *Gears of War*) ha hablado del tema. El tipo en cuestión, Michael Capps, considera que la Wii no es una consola de nueva generación y que trabajar para ella es dar un paso hacia atrás. Opina que «la Wii es un virus que comienza a extenderse cuando la compras y juegas con tus amigos». «Ellos dicen: ¡Dios, qué buena es!, me la voy a comprar». A los dos meses dejas de jugarla y a ellos les sucede lo mismo cuando ya se la han enseñado a otros que también han terminado comprándosela», dice Capps. Hace tiempo, uno de los desarrolladores de *Los Sims* afirmó que la consola «es una mierda». Dijo que la Wii «sólo es un par de GameCubes pegadas con celo».

Las carencias *técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor*

Mi opinión no es tan radical como la de estos tipos. No creo que la potencia gráfica sea lo más importante, de hecho prefiero la original Nintendo DS a la potencia superior de la PSP, pero me temo que las carencias técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el control de los aeropuertos

En EE UU pueden revisar tu disco duro



Volar con la tecnología a cuestas es una pesadilla por la que casi todos los viajeros del siglo XXI han tenido que pasar en alguna ocasión. Quien viaje con su portátil ya sabe que, mientras aguarda en la cola del detector de metales, debe sacar el ordenador de su funda y ponerlo sobre una bandeja para que pase solo por el escáner. Por allí también pasan cámaras de fotos y reproductores MP3, que, lejos de lo que afirmaba una leyenda urbana, no perderán la información que contienen al pasar por la máquina. Además, hasta que no se pongan en marcha los sistemas de telefonía móvil en vuelo, es imposible hacer llamadas desde el avión, y debes desconectar la consola portátil o el ordenador durante el despegue y el aterrizaje para no interferir en los sistemas de navegación.

En EE UU es legal registrar el ordenador. Más preocupante es lo que le sucede al viajero que tenga que pasar uno de esos controles después de aterrizar en cualquier aeropuerto de Estados Unidos. Los tribunales de ese país han determinado esta semana que no es de ninguna manera ilegal que los agentes de seguridad de las terminales enciendan el ordenador. No ya para comprobar que el dispositivo funciona, que su contenido no ha sido sustituido por drogas o explosivos, sino para revisar la información que almacena el disco duro en busca de contenidos delictivos, como pornografía infantil o datos sobre actividades terroristas. Lejos de afirmar que este control puede suponer un atentado contra la intimidad de los viajeros, los jueces estadounidenses consideran que la revisión de todo ordenador portátil que llegue a su país es equivalente al registro que se puede realizar de una maleta o bolso de mano. El único requisito para los agentes es que exista una «sospecha razonable» de que el contenido puede ser delictivo. **P. FERNÁNDEZ**

TECNOLOGÍA

LEE LA NOTICIA COMPLETA EN 20minutos.es

MÁQUINAS QUE logran parecer SERES HUMANOS

Los remitentes de correo basura hallan la forma de **sortear automáticamente** los sistemas ideados para detectarlos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Si has abierto una cuenta de correo electrónico en los últimos años te habrás enfrentado a los Captchas. El palabro hace referencia a sistemas que permiten distinguir a un ser humano de un programa informático.

Normalmente se le presentan al internauta una serie de letras y números distorsionados que ningún sistema automatizado de reconocimiento de caracteres lograría, en principio, reconocer.

De esta forma, los servicios gratuitos de Internet intentan evitar que un remitente de correo no deseado (*spam*) abra miles de cuentas desde las que enviar su basura, pues se considera muy difícil crear un programa informático capaz de saltar esta barrera.

El sistema de Captchas está presente en todo tipo de servicios, desde la publicación de comentarios en *blogs* hasta la subida de vídeos o fotografías. Pero, tras unos años en funcionamiento, parece que los piratas informáticos han logrado crear programas capaces de reconocer estos textos, son máquinas que consiguen hacerse pasar por seres humanos.

Tasas de éxito del 30%

El *software* creado para que los ordenadores puedan hacerse pasar por seres humanos es capaz de detectar el tipo de letra elegido, la posición de cada carácter y la deformación aplicada a cada uno de ellos, según informaba recientemente *Wired*.

Estos programas también pueden identificar la rotación o los fondos que se usan para confundir a las máquinas. A veces basta con contar los píxeles: se supone que una letra I *manchará* más que una O. Luego se transcribe de forma automática la información obtenida al campo del formulario. El sistema no es infalible, pero, según diferentes informes, el número de éxitos supera el 30% de los intentos en servicios como Hotmail, Yahoo Mail o Gmail. De ahí a que tu correo se llene de *spam* hay sólo un paso.





Varios ejemplos de Captchas utilizados por servicios de Internet para distinguir a humanos de ordenadores.

'SPAM' CON MANO DE OBRA BARATA

Como la resolución automática de los Captchas no es aún totalmente eficiente, los remitentes de *spam* se ayudan de internautas de países pobres para interpretar los a menudo inescrutables textos que se les presentan para crear una cuenta. Según ha revelado *Trend Micro*, los delincuentes cibernéticos pagan entre 2,50 y 3,75 euros al día a ciudadanos indios por resolver estos acertijos. Un programa informático se encarga de enviarles trabajo cada vez que topan con una de estas barreras.

CACHARRERÍA



VÍDEO CON PANTALLA TÁCTIL. La compañía española Blusens acaba de presentar su reproductor de MP4 P37, dotado de una pantalla táctil de 2,8 pulgadas y en el que podrás almacenar hasta nueve horas de vídeo. Puedes aumentar sus cuatro gigas de disco con tarjetas MicroSD. 99 €.

IMPRIMIR EN MOVIMIENTO. Canon ha renovado su línea de impresoras portátiles con la nueva Pixma iP100, que utiliza un innovador sistema de tintas de cinco colores para ofrecer una calidad de impresión excepcional. Para llevar a papel tus fotos en cualquier lugar sin tener que cargar mucho peso. 329 €.



ENTRENADOR DE MUÑECA. Este reloj de Garmin, el Forerunner 405, está dotado de un GPS de alta sensibilidad. Permite controlar los kilómetros, el tiempo, las calorías quemadas y, con el pulsómetro, el ritmo cardiaco. Tiene una rueda táctil para consultar los datos. 289 €.

MÚSICA, VÍDEO Y FOTOS. El M6SL de Meizu ofrece tres modelos, en blanco y negro y con una capacidad de dos, cuatro y ocho gigabytes (GB). Permite almacenar un máximo de 2.000 canciones y 3.200 fotografías, así como 48 h de vídeo. Tiene sólo 7,3 mm de grosor y ratón táctil con control deslizante. Desde 87 €.





el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«¿Qué pasa si estás viendo una peli y se destruye?»

Crean un soporte de DVD para alquiler o transmisión de datos confidenciales que deja de funcionar dos días después de abrir el precinto de su envoltorio.

No hay problema. Lo primero que haría con él es crear una imagen y luego montarla en una unidad virtual. Y si me gusta, me lo paso a un dispositivo óptico. *Dvd-ram.*

Yo he inventado el que se destruye antes de que se abra el paquete, y tengo una cola de gente en el estanco gigantesca. Oye, que abren el DVD y... ¡Uuy! Casi, casi. Se ha esfumado y vuelven a comprar otro a ver si tienen suerte. *Más rápido venga.*

No creo que tenga mucho futuro. Los videoclubs acabarán desapareciendo y se impondrán las descargas en Internet. Todo lo que tenga soporte físico ya está obsoleto. *Raúl.*

Lo que me gustaría saber es qué pasa si estás viendo una película y se destruye dentro del lector de DVD. Seguro que entonces no parece tan buena idea. *Heduardo.*

INTERNET

Microsoft demanda a una madre por el nombre de un programa anti-Messenger. El nombre de la aplicación es Msnlock. Lo creó para controlar el tiempo que chateaban sus hijos.

¡Ánimo Sra. Eppink! Tiene todo mi apoyo. Menudos ovarios que tiene para enfrentarse a Microsoft. *Ramón*.

Si no fuese por Microsoft, no estaría la informática donde está, os lo aseguro. Lo que ha hecho Bill Gates no lo hace nadie. ¡Si no os gusta Microsoft, cambiad! *Viva tito Bill.*

Nadie puede hacer un programa y que parte del nombre esté registrado internacionalmente por otra empresa. Que se lo hubiera pensado antes al ponerle nombre al programa. *Crackers.*




DOS CLICS

Saber para ganar
Si en vez de matar marcianitos te gustan más los juegos de cultura, geografía o ciencia, en esta web te divertirás.
www.purposegames.com



Cartas de amor
Una selección de cartas de amor que puedes utilizar de manera libre y gratuita para transmitir todo lo que sientes.
www.cartasdeamor.org



LOS peques TAMBIÉN JUEGAN

Shin Chan, las Bratz y **algunos viejos personajes** siguen divirtiendo a los niños con sus aventuras

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ahora que el sector de los videojuegos ya está maduro y que no paran de aparecer títulos para personas de toda edad y condición, casi parece que los niños hayan dejado de ser el importantísimo público que siempre han sido.

Nada más lejos de la realidad. El 50% de los juegos vendidos en 2007 estaban clasificados para mayores de tres años, según el último informe de aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Las compañías lo saben y no descuidan a los pequeños de la casa.

HÉROES DE AYER Y HOY

Shin Chan. Las nuevas aventuras para Wii → El conocido y revoltoso niño de los dibujos animados es el principal reclamo de este título de minijuegos pensados para jugarse en compañía. ¿El objetivo? Ayudar a la familia Nohara a ganar un alocado concurso de televisión.

Buzz Junior Dinos → El juego-concurso *Buzz Junior* vuelve a PS2 protagonizado por unos simpáticos dinosaurios y nuevas pruebas en las que competir pulsador en mano. Se vende con pulsadores o sin ellos (para los que ya los tengan).

La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón → El veterano dragoncito Spyro, que visitó las consolas el pasado año con *La noche eterna*, volverá el próximo otoño con esta nueva aventura y las voces de Elijah Wood, Gary Oldman, Christina Ricci y Mark Hamill, entre otros.

Bratz → Las famosas muñecas se están aficionando a los videojuegos. A títulos como *Bratz: The Movie* (PS2 y Wii) o *Bratz Babyz* (Nintendo DS) se sumarán a lo largo de este año *Bratz KidzParty* y *Bratz Ponyz 2*, para Wii y DS, respectivamente.

Crash Bandicoot: Mind over Mutant → Otro clásico. Esta vez, Crash debe impedir que todas las criaturas de su mundo sean controladas por el malvado Neo Cortex. Nuevos poderes, mundos, enemigos...





Crash Bandicoot prepara nueva aventura (izda.), mientras que los dinos de *Buzz Junior* ya están de fiesta (dcha.).





El dragón Spyro y su eterna rival Cynder (izquierda) y el juego de Shin Chan (arriba).

UN DIEZ SOBRE DIEZ PARA EL JUEGO perfecto

Ayer salió a la venta 'Grand Theft Auto 4', el nuevo videojuego aclamado como una obra maestra

Minoristas como GameStop y Best Buy llevan semanas admitiendo reservas para el videojuego de acción *Grand Theft Auto 4*, disponible para la PlayStation 3, de Sony, y para la Xbox 360, de Microsoft. Además, muchas tiendas abrieron sus puertas a medianoche para recibir a los aficionados.

Se espera que este lanzamiento sea el mayor acontecimiento del mundo del entretenimiento del año, con previsiones de ventas en la primera semana de hasta 400 millones de dólares (unos 255 millones de euros).

Las primeras reseñas, publicadas el fin de semana se deshicieron en elogios y la web especializada *IGN* ha otorgado 10 sobre 10 en todos los apartados del juego.

«*Grand Theft Auto 4* es una obra de sátira inteligente, profana, cautivadora, irritante, astuta, con una rica textura y del todo convincente, disfrazada como divertida», afirmó *The New York Times*.

«La magnum opus de Rockstar es una obra maestra que podría cambiar el modo en el que el mundo ve los videojuegos», proclamó la página de noticias y críticas de juegos *GameSpy*, otorgándole una puntuación máxima de cinco estrellas. «Te darás cuenta de que la historia y la presentación están a la altura de las mejores películas de directores como Martin Scorsese o Francis Ford Coppola».

Las ventas del *GTA4* podrían ayudar a Take Two a enfrentarse a la oferta de compra de 2.000 millones de dólares de Electronic Arts.



Imagen del videojuego *Grand Theft Auto 4*. FOTO: ROCK STAR



blogs 20
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Notas de juegos a la venta

Es inevitable, da igual quién escriba, de qué y con qué motivaciones, siempre habrá alguien ahí para acusar al autor de interesado, partidista o vendido. No estoy hablando de mí, o al menos no sólo de mí, le pasa a todo aquel que publica algo en un medio (que gracias a Internet es mucha gente).

A muchos lectores / oyentes / telespectadores les encanta buscar motivaciones ocultas en los reportajes, noticias, críticas y demás. Esa obsesión produce numerosas incongruencias. Por ejemplo, sobre una noticia de cifras de Nintendo alguien comenta: «Cómo se os ve el plumero»; pocos minutos después, en una información sobre el Blu-ray la Play 3: «¿Cuánto os paga Sony por publicar esto?»; por supuesto, si a continuación publicas algo sobre la Xbox 360 será porque «te estás vendiendo a Microsoft». Los temas se suelen elegir siguiendo los criterios de actualidad y de interés para el lector. No quiero ser cínico, es cierto que la publicidad también influye, aunque menos de lo que se piensa. Un acuerdo publicitario suele conllevar mayor cobertura de un juego, pero no mejor nota.

> **La publicidad** *influye en los medios de forma diferente a lo que se piensa*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



Reciclar con arte

Tapacubos de coches y mucho arte es todo lo necesario para crear esculturas de peces como éstas. *www.hubcapcreatures.com*



Todo sobre cómics

Esta web es una especie de revista del corazón de los personajes de cómics, dibujos animados y demás personajes coloreados. *www.toonopedia.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

ACCIÓN superheroica VIRTUAL

Iron Man estrena juego para el PC y para las consolas aprovechando el tirón de la película del mismo título

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las películas de acción sirven casi siempre de excusa para hacer un videojuego y los superhéroes también tienen un gran tirón en el entretenimiento electrónico, así que una película de acción protagonizada por un héroe como Iron Man tenía todas las papeletas para convertirse en un videojuego.

El juego, que se ha lanzado para todas las plataformas, sigue fielmente el argumento de la película: Tony Stark, un hedonista multimillonario y fabricante de armas, es secuestrado en Afganistán. Allí construye una poderosa armadura de gran capacidad ofensiva con la que logra escapar. Después perfecciona el invento y se convierte en el héroe conocido como Iron Man, el Hombre de Hierro.

Contenidos extra

Además de la trama principal, se han añadido contenidos adicionales –extraídos directamente de los cómics– con el objetivo de satisfacer a los fans y ofrecer un juego más largo y profundo. El desarrollo es similar al de otros juegos de acción de superhéroes como *Spiderman* o *Hulk Ultimate Destruction*, con enormes escenarios por los que moverse libremente destruyendo enemigos y completando misiones. Uno de los mayores alicientes del juego es que, gracias a las características de la armadura, los niveles pueden recorrerse volando.

Otro detalle para los seguidores del juego es que, junto a las armaduras que pueden verse en el largometraje (la rudimentaria y la estándar), es posible desbloquear muchos de los modelos que Stark ha vestido en las viñetas.

El carisma del personaje, la buena calidad técnica del juego y el tirón de la película quizás sean una ayuda para que el juego de Sega no sucumba ante el gran *GTA IV*.

El superhombre Iron Man, recién llegado al mundo del videojuego.



EL REGRESO DEL COLOSO ESMERALDA

'The Incredible Hulk'



Interpretado por Edward Norton en la gran pantalla, el agresivo personaje demostrará su fuerza bruta también en la nueva generación de consolas haciendo lo que mejor sabe: golpear y destruir. El escenario del caos será un Manhattan a escala reducida por el que Hulk se moverá libremente. ☛ **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS.**

EL SEÑOR DE LA NOCHE... Y DEL PLÁSTICO

'Lego Batman'



Tras el éxito de las versiones Lego de *Star Wars*, el mundo de Batman se prepara para llegar, pieza a pieza, a los videojuegos. Verá la luz este verano, aprovechando el estreno de la película *The Dark Knight*, aunque no estará basado en ella. Batman y Robin se enfrentarán a los villanos huidos del Arkham Asylum de Gotham. ☛ **PC, PS3, Wii, Xbox 360 y Nintendo DS.**

SUB ZERO CONTRA SUPERMAN

'Mortal Kombat vs. DC Universe'



Midway ha anunciado que, en el próximo capítulo de su sangrienta saga de lucha uno contra uno, los personajes de *Mortal Kombat* se enfrentarán contra los superhéroes más emblemáticos del universo DC, como Batman, Superman o Wonder Woman. La violencia habitual se verá reducida. ☛ **PlayStation 3 y Xbox 360.**

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sega** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo DS y PSP** ● PRECIO: **De 29,95 € a 59,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://web.sega-europe.com/ironman/es/***

Pasión por los efectos especiales

Ayer asistí a la presentación en Madrid de *Star Wars: The Force Unleashed*, una de las grandes esperanzas de LucasArts y Activision para este año. El juego tiene muchos reclamos: la imaginería de *La Guerra de las Galaxias*, un argumento que se desarrolla entre los episodios III y IV de la saga y, sobre todo, tecnologías de nueva generación. O al menos en eso nos insistieron los señores de Lucas, hablando de Industrial Light & Magic y tecnologías como el Havoc Physics y otros *palabros* por el estilo.

Me hace mucha gracia esta obsesión por vender los juegos promocionando las tecnologías que utilizan. Hoy se habla del motor Euphoria y de sus efectos casi milagrosos en el *Grand Theft Auto IV* o en este *The Force Unleashed*, y hace 15 años hablábamos del increíble Modo-7 de la Super Nintendo. Volviendo a *The Force Unleashed*, me parece muy bien que Lucas presuma de las virtudes técnicas de su juego, pero tal vez debería prestar un poquito más de atención a aspectos como el doblaje. Es un bajón escuchar la voz de Darth Vader y descubrir que... ¡no es la de Constantino Romero!

> **Lucas debería** *prestar un poco más de atención a aspectos como el doblaje*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El libro es precioso, pero no lo veo como videojuego»

Un rumor señala que Microsoft podría estar interesada en adquirir los derechos para desarrollar un videojuego sobre el personaje literario de *El Principito*.

El libro es precioso, pero no lo veo como videojuego. ¿Qué van a hacer, uno de plataformas en el que te encuentres *baobabs*, rosas, zorros y serpientes? Se cargarán el mensaje del relato. Hay miles de libros con más acción que se podrían adaptar. ***Nana.***

¿Qué será lo siguiente, un juego basado en una película de un videojuego? Y sobre la adaptación fiel a un juego es siempre imposible plasmar bien lo que el libro/película/serie tiene, puesto que el objetivo principal de un videojuego es retar al jugador contando una historia de fondo. Un libro es una historia. Un juego es un reto con una historia de fondo que sirve de apoyo. Lo que no quiere decir que una historia de un juego tenga que ser peor a la de un libro, hay videojuegos cuya historia es buena, como *Mass Effect*. ***Heikki.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

¿Se puede saturar Internet? Ése es el riesgo que prevén muchos expertos. Apuntan al creciente uso del vídeo en Internet como la causa más probable de este colapso, que podría producirse en los próximos años. El año clave es 2010.

No se colapsará, es una gran suma de dinero la que se tendrá que invertir, pero lo harán. ***Nofx04.***

Ahora resulta que Internet se va a acabar antes de que el ADSL Rural llegue a mi casa... Bueno, un problema menos para 'timofónica'. ¿Dónde está el dinero que la UE les ha dado para hacer llegar el ADSL a los pueblos aislados...? ***Toledano.***

PASO A PASO

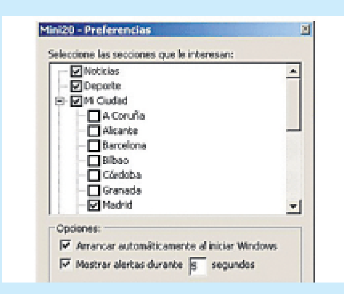
D. G.

TODA LA ACTUALIDAD, EN 4 PASOS

El pequeño programa gratuito de *20minutos.es* permite a los internautas estar informados en todo momento de las noticias que aparezcan publicadas no sólo en la página web de *20 minutos*, sino también en las de otros medios y *blogs*. Las alertas de cada actualización aparecen en una pequeña ventana que se abre en la parte inferior derecha de la pantalla.

1 DESCARGARSE MINI20. Descarga Mini20 desde *20minutos.es* y haz doble clic sobre él para ejecutarlo. Sigue los sencillos y breves pasos que te irá marcando el programa. Al terminar, Mini20 estará funcionando si habías marcado la opción 'Ejecutar Mini20'. Si no habías marcado esa opción, podrás acceder al programa buscando el acceso directo creado en el Escritorio o desde el Menú de Inicio.

2 INFORMACIÓN A LA CARTA. Lo más recomendable al iniciar el Mini20 es personalizarlo. Haz clic en la opción 'Preferencias', que aparece en la esquina inferior izquierda. En la primera parte podrás marcar las noticias que deseas recibir: 'Noticias', 'Deporte', 'Mi ciudad', 'Fotogalerías', 'Blogs' y 'Otros Medios'. En el apartado de 'Mi Ciudad' podrás elegir las noticias locales de cada una de las 40 ciudades de las que ofrecemos información local. Dentro de 'Otros Medios' te aparecerá un listado de *blogs* y webs. Te llegarán las noticias de última hora de todos aquellos medios que selecciones. Al final del menú de personalización verás una opción que te permite activar que se muestren alertas del resto de medios.



3 MÁS MEDIOS. Si lo deseas, puedes añadir noticias de otros medios de comunicación que no estén presentes en ese listado haciendo clic sobre 'Añadir otro medio'. Inmediatamente se abrirá una ventana en la que tendrás que introducir el nombre del medio en cuestión y su dirección RSS.

4 NAVEGA FÁCILMENTE. En la parte superior verás tantas opciones de contenidos como hayas seleccionado hasta un máximo de seis. Si paseas el ratón sobre ellas, verás cómo se van activando con un fondo azul. Para cambiar de sección basta con que hagas clic sobre cualquiera de ellas cuando observes que está activada. Para entrar y leer la noticia, fotogalería o *blog* que te interese, pulsa sobre ella y se abrirá en tu navegador.

CONSUMO

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

UN GIGABYTE NO siempre tiene 1.024 MEGABYTES

Una marca de MP3 compensa a sus clientes tras **publicitar más capacidad** de almacenamiento de la que ofrece

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS


Interior de un disco duro, sin carcasa y con todos sus componentes a la vista. FLICKRSVEN

Reproductores MP3, ordenadores, teléfonos móviles y todo tipo de dispositivos electrónicos están equipados con un disco duro. A más tamaño, más capacidad para almacenar canciones, fotos o películas. Pero el consumidor no siempre encuentra el espacio en el disco que le prometió el fabricante. ¿Qué ocurre cuando compras un MP3 de un giga y, cuando lo conectas al ordenador, éste te dice que no alcanza esa cifra?

En EE UU, dos compañías tendrán que compensar a sus clientes por este motivo después de ser denunciadas ante los tribunales. Una de ellas es el fabricante de reproductores MP3 Creative, que tendrá que indemnizar a sus clientes por calcular el tamaño de los discos de acuerdo con un sistema decimal por el que entendía que un gigabyte (GiB) equivale a 1.000 millones de bytes.

En realidad, el usuario está acostumbrado a contabilizar los bytes con un sistema binario, por el que un giga equivale a 1.024 megas o 1.073.741.824 bytes.

Hasta un 7% menos

Puede parecer una diferencia nimia, pero, según los consumidores, había conseguido que los discos de Creative ofrecieran un 7% menos de capacidad de la que promete la compañía, según informaba esta semana la web especializada en tecnología *Betanews*.

Tras un acuerdo con los denunciantes –aceptado ahora por el tribunal de California que lleva el caso– Creative deberá hacer público un comunicado sobre la capacidad real del disco de sus dispositivos. Y tendrá que permitir a quienes compraron uno de sus reproductores MP3 desde 2001 adquirir otro nuevo de un giga de capacidad con descuento.

El cálculo de la capacidad de almacenamiento de los dispositivos electrónicos según el sistema decimal en lugar de binario es una práctica habitual en el sector. El año pasado, el fabricante de discos duros Seagate ya tuvo que responder a una demanda como la de Creative.

DECIMALES Y BINARIOS

De acuerdo con las especificaciones técnicas que fijan cómo deben expresarse las unidades de medidas en lo que se refiere a datos informáticos, el uso de un sistema decimal (en el que un gigabyte equivale a 1.000 megas) no es incorrecto, aunque sí puede conducir a confusión. Según las definiciones del sistema internacional de medidas recogidas por el NIST (National Institute of Standars and Technology) de EE UU, cuando se expresen esas medidas en sistema binario se han de escribir los nombres de las unidades de forma diferente, con un 'bi' entre medias. 1.000 megabytes serían así un *gigabyte* (en sistema decimal), pero un gigabibyte son 1024 megabibytes.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo mejorar tu Wi-Fi

Consejos para tener conexión inalámbrica sin problemas de cobertura

Los routers inalámbricos que nos permiten tener acceso a Internet sin cables están ya en casas y oficinas de todo el mundo, pero no siempre se configuran adecuadamente para obtener la mejor señal Wi-Fi. El fabricante de dispositivos de red Edimax da varios consejos para optimizar la conexión.

Sitúa el router en un sitio abierto y en el centro de gravedad del espacio que debe cubrir. Recuerda que la señal se expande en todas direcciones, reduciéndose a medida que aumenta la distancia o se encuentran obstáculos. Evita la interferencia de paredes, objetos metálicos y otros aparatos inalámbricos que utilicen la misma frecuencia. Para apuntar hacia los equipos informáticos a los que debe dar cobertura puedes adquirir una antena direccional o repetidores, muy útiles para hacer llegar la señal más lejos. Mantén actualizado el *software*, cambia de canal si detectas interferencias. Para reducirlas, limita el número de aparatos Bluetooth. **P. F.**

CACHARRERÍA



HOME THEATRE BRAVIA DAV-F200. Un gran equipo de cine para trasladar el séptimo arte al salón de casa. El centro de control se puede situar sobre una mesa o estantería, o incluso colgado en la pared. Viene con una pareja de altavoces compactos y un *subwoofer*. La salida HDMI está preparada para ofrecer una gran calidad de imagen en los televisores Bravia LCD.

NOKIA N82 BLACK. Este elegante dispositivo de color negro ofrece funciones de imagen avanzadas, navegación integrada y conexión a Internet de alta velocidad. Permite *geolocalizar* las imágenes captadas, que se pueden guardar no sólo por fecha, sino por localización GPS. Tiene cámara de 5 megapíxeles.





NETPHONE KEYBOARD. Lifetech, compañía especializada en la fabricación de accesorios informáticos, ha presentado su nuevo teclado con teléfono VoIP incorporado, compatible con los programas de telefonía por Internet más populares como Skype, Yahoo! o AOL.

HTC TOUCH DIAMOND. Según HTC, este dispositivo se define por su compacto tamaño, su conexión a Internet y su nueva interfaz táctil tridimensional, denominada TouchFLO 3D, que proporciona un manejo sencillo y cómodo.







DOS CLICS

Diseña tu héroe

Los héroes y las heroínas no nacen, se construyen, y en esta web los haces tú. Elige estética, color, armas y... ¡a salvar el mundo!
www.heromachine.com



Peces superraros

Para la gente que busca peces raros, por curiosidad o para coleccionismo. En esta página están los más extraños del mundo.
www.pecesraros.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

GOKU DESATA TODO su poder

‘Dragon Ball Z’ prepara su estreno en **PlayStation 3 y Xbox 360**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El pasado fin de semana, aprovechando la celebración en Madrid de Expomanga 2008, la compañía Atari mostró a la prensa cómo será *Dragon Ball Z: Burst Limit*, el primer juego de Bola de Dragón Z para la nueva generación de videoconsolas.

Goku, Vegeta, Piccolo y los demás personajes de la serie y el manga soltarán sus golpes y ondas vitales, a partir del 6 de junio, luciendo los mejores gráficos vistos hasta la fecha en los juegos de *DBZ*.

Una historia conocida

A través de combates de uno contra uno en amplios escenarios 3D, el juego recreará los acontecimientos que van desde la llegada del hermano de Goku a la Tierra hasta la aparición del monstruo Célula.

Como novedad, en las luchas podrá llamarse a un compañero para que ayude momentáneamente. La acción estará aderezada con las *drama pieces*, secuencias intercaladas en los combates que meten al jugador en la historia. Sólo aparecen bajo determinadas condiciones y pueden lograr, por ejemplo, dar más energía a un luchador.

El modo *on line*, que ofrecerá enfrentamientos con jugadores de todo el planeta, es quizá el aspecto más destacable de un juego que no variará mucho lo visto en la saga *Dragon Ball Z Budokai*.







MÁS MANGA JUGABLE

Naruto

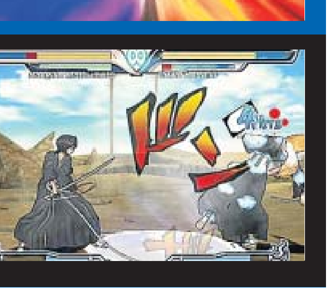
El ninja protagonista de este popular manga y anime ya ha visitado casi todas las plataformas. En julio volverá a PSP y en septiembre a PlayStation 2.



Bleach

Los personajes de este manga y serie de espadachines de un Japón contemporáneo ya han cruzado sus espadas en Nintendo DS y en Wii.





blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO



Lo que llega antes del verano

Aún estamos en mayo, pero ya empieza a notarse un importante descenso en el número de lanzamientos. Todas las compañías están quemando sus últimos cartuchos: Nintendo ha soltado dos nuevas gallinas de los huevos de oro *(Mario Kart Wii* y *Wii Fit)*, Sega está aprovechando el tirón de la película de Iron Man y Take-Two está dando la campanada con *GTA IV.*

Por suerte todavía nos quedan unos cuantos bombazos antes del verano. Los más esperados son *Super Smash Bros. Brawl*, para Wii; *Metal Gear Solid 4*, para PS3, y *Final Fantasy VII: Crisys Core*, para PSP. Otros títulos interesantes que verán la luz entre lo que queda de mayo y junio son el *MMORPG*, de Eidos, *Age of Conan: Hyborian Adventures*, el prometedor *Alone in the Dark*, la joya estratégica *Sid Meier's Civilization Revolution*, el primer *Dragon Ball Z* de nueva generación y *Ninja Gaiden II*. Después de esto... un vacío de calor hasta septiembre, donde no hay demasiado a la vista, así que espero que el último trimestre del año nos depare algunas buenas sorpresas.

Después de *los lanzamientos preveraniegos... un vacío de calor hasta septiembre*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El imperio Playboy se derrumba gracias a Internet»

Playboy podría crear un mundo virtual. Pues me parece bien, pero ¿para qué invertir en un juego propio cuando el verdadero negocio está en *Second Life*? ***Crisi.***

Fracasará, como otros proyectos iguales han fracasado antes. Afortunadamente, el imperio Playboy se derrumba, gracias a Internet. ***Perri.***

La tercera película de *La momia*, también en las consolas. La primera momia que sacaron era un juego para PSX tan malo que no valía ni lo que se gastaron en CD para copiarlo. Así que seguro que éste seguirá el mismo camino. ***Dani.***

¿Pero es en serio? Cómo estiran las películas. ¿Y cómo piensan titular la cuarta: *La momia y cómo perdió el vendaje con la ventisca?* ***Ein.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

En general, los videojuegos sacados de películas son un intento de ganar más pasta por productos hechos a toda prisa y con malos acabados. ***Ataguaya.***

Los jugadores de PC prefieren XP a Vista. Normal, teniendo en cuenta que Vista da error de compatibilidad con la mitad de los juegos. ***Kaki.***

Es que Vista es muy inestable, no se le puede tratar mal, y si alguna actualización no le gusta, adiós. Con el SP1 tuve que formatear mi PC, y antes con otras actualizaciones dejaba la pantalla en negro... ***Iván.***

He usado el Vista X64 última te en un PC Dual Core con 2 Gb RAM y gráfica Dx10. Vista me duró dos días, que fue el plazo que le di, y en esos dos días me cagué en muchas cosas, así que volví con Xp-Sp3, que me resulta mucho más liviano en RAM, aparte de ser un 15% más rápido que Vista-Sp1. Hablando en plata: Vista es una soberana mierda, lo mismo que fue Windows Me. ***Nnb.***

TECNOLOGÍA

MÁS NOTICIAS TECNOLÓGICAS EN 20minutos.es

¡Muévete! TUS GADGETS PUEDEN SOPORTARLO

Móviles, ordenadores, cámaras de fotos y MP3 **reaccionan al cambio de posición** gracias al uso de sensores

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los tiempos en los que el movimiento era un problema para los aparatos electrónicos forman parte del pasado. La música de nuestro MP3 no da saltos cuando salimos a correr, como sucedía con el discman. Y, lejos de afrontar los cambios de posición como un problema, las marcas desarrollan soluciones para incluirlos en el interfaz de usuario.

El ejemplo más claro es la Wii, cuyos mandos incorporan un sensor de movimiento, llamado acelerómetro, con el que la consola obtiene datos sobre la posición del *wiimote* para representarlos luego en pantalla. También la PlayStation 3 incorpora esta tecnología en su mando Sixaxis. Pero no sólo los jugones tienen acceso a esta tecnología, también se utiliza en dispositivos como cámaras de fotos y vídeo (para ofrecer herramientas de estabilización de imagen), ordenadores y teléfonos móviles (para descolgar o pasar de una canción a otra).

En el iPhone, la pantalla puede mostrar los contenidos de forma horizontal o vertical, dependiendo de cómo la posicione el usuario. Los portátiles incorporan acelerómetros para detectar caídas o movimientos bruscos y proteger el disco duro antes de que se produzca el impacto. Es el caso del MiniNote, de Hewlett Packard, o del MacBook, de Apple.

El Seiko SlimStick utiliza dos acelerómetros para medir la cantidad de ejercicio que haces, mientras que la tableta de dibujo F5 de Motion Computing se protege frente a impactos. Porque sabe cuándo se mueve.



Tableta F5 de Motion Computing (imagen grande), mando de la Wii (arriba), un iPhone de Apple (derecha) y el podómetro de Seiko SlimStick (izquierda). Todos incorporan sensores de movimiento.

DÍA DE INTERNET

SIEMPRE EN conexión CON LA RED

Queremos verte usar el ordenador, ¿nos envías tus fotos?

Cientos de iniciativas en toda España celebran este año la semana previa a la conmemoración del Día de Internet, recuerda la firma del primer Convenio Telegráfico Internacional y el establecimiento de la Unión Internacional de Telecomunicaciones.



Habrá recomendaciones de seguridad, programas de reciclaje de ordenadores, medidas de integración de colectivos de mayores y de inmigrantes o divulgación sobre la evolución de las tecnologías móviles. Sobre todas ellas te informaremos en ***20minutos.es,*** donde además estamos esperando tus fotografías usando Internet allí donde te conectas habitualmente o en lugares curiosos.





DOS CLICS

El orgullo friki

En la web oficial del día del orgullo friki encontrarás todo lo referente a este día, el 25 de mayo, además de *blogs, frikadas, links...* *www.diadelorgullofriki.tk/*



Trucos gratis

Para que sumes unos cuantos trucos y claves nuevas a la hora de jugar. Esta web tiene además guías y noticias. *www.trucoteca.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL MUNDO MÁS **bárbaro,** EN TU PC

'Age of Conan' llega para ofrecer una nueva experiencia de videojuego 'on line' multijugador masivo

VÍCTOR SÁNCHEZ

Las compañías Eidos y Funcom han decidido plantar cara al más impresionante coloso del rol multijugador masivo: *World of Warcraft* (*WoW*). Para ello han decidido usar la figura de uno de los personajes más carismáticos del universo fantástico: el mismísimo Conan el Bárbaro.

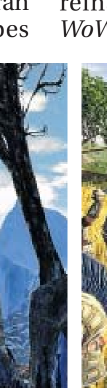
Las armas de este nuevo título –que verán la luz pasado mañana en *Age of Conan: Hyborian Adventures*– son algo más potentes que la espada y la brujería. Su máximo baluarte son sus gráficos, con un acabado que normalmente no se espera de un título de estas características.

También es un sistema de combate novedoso, que huye de automatismos y requiere de algo más que de estadísticas para ganar las mil y una batallas que habremos de librar.

Para las luchas, el jugador debe realizar todo tipo de combos en tiempo real, que llevarán al personaje a realizar golpes certeros, así como a lanzar hechizos o disparar a distancia con buena puntería.

Los fans del personaje greñudo podrán cumplir su sueño de viajar por las mismas tierras por las que él vivió todas sus aventuras. Podrán convertirse en leyendas como el cimerio, pero no podrán interpretar al mítico personaje. Aunque sí que podrán cruzarse con él si, por ejemplo, visitan el castillo que regenta.

Una de las promesas más interesantes de este juego es que ofrece a todos los jugadores gran variedad de misiones, un toque más cinematográfico y un acabado mucho más parecido al de los juegos de rol tradicionales. Este Conan se suma a una hornada de juegos de rol masivos que luchan por acabar con el largo reinado del *WoW*.



Conan el Bárbaro interviene en el juego, pero no hay posibilidad de controlarlo.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Eidos** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95€** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.ageofconan.com***



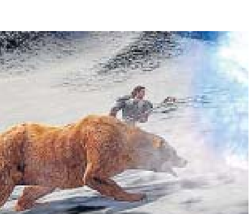
MUNDOS 'ON LINE'

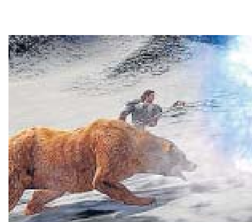


'PIRATES OF THE BURNING SEA'. Duelos de espada y barcos pirata en el Caribe del siglo XVIII, con Gran Bretaña, Francia y España en plena lucha.



'FINAL FANTASY XI'. A pesar de que vio la luz hace años, el mundo *on line* del conocido *Final Fantasy* es uno de los que mayor número de usuarios tiene.





'ESDLA ON LINE'. El mágico universo de Tolkien está habitado por miles de jugadores en *El señor de los anillos on line: Sombras de Angmar*.



DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Los juegos, en el lugar merecido

Sin que sirva de precedente, hoy me voy a dedicar a hacer un poco de autobombo, que nunca viene mal. Quizá algunos ya os habréis dado cuenta: desde hace unos días, la antigua sección de Tecnología y videojuegos de ***20minutos.es*** se ha dividido en dos: Tecnología y Videojuegos.

La web de *20 minutos* se ha convertido en el primer medio nacional (y probablemente en uno de los primeros a nivel internacional) que incluye una sección exclusiva para videojuegos, dándole la misma importancia que a otras áreas de ocio más tradicionales como la música o el cine.

La piratería *no tiene la fuerza para hacer que esto se tambalee*

Los videojuegos interesan a la gente, pueden ser arte, son un componente fundamental de la cultura pop y, sobre todo, mueven mucho dinero. Son el negocio más rentable de la industria del entretenimiento. Ni siquiera la piratería tiene la fuerza para hacer que esto se tambalee.

Víctor Sánchez, al que conocéis por su participación en el programa *Cuatrosfera* , y yo mismo nos encargamos de nutrir esta sección de videojuegos.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... ***20minutos.es***

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.*20minutos*.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Me voy al baño... ¿Te apetece echar unas partiditas?»

Presentan un videojuego para urinarios. Tiene dos versiones, en una hay que eliminar marcianitos y la otra es una prueba de eslalon.

Siempre que surgen ideas que parecen chorras, a uno le da la sensación de que podía habérsele ocurrido a cualquiera, pero no. No tienen un pelo de tontos y a ver, ¿quién no ha jugado a apuntar a algún lado dentro del urinario? No es una chorrada de idea. Se basa en algo tan obvio que lo parece, pero no lo es. *Urinarios blancos.*

Se agradece porque lo más que había probado eran las típicas dianas de plástico con agujeritos para el chorro. Muy buen invento. *Naki.*

Ya me imagino, estando en una cena cuando digas que vas al baño y entonces alguien dice eso de: «Te apetece echar unas partiditas». A mí, tanta confianza... como que no. *Ratzinger.*

Esto es para mear y no echar gota. *Auryn.*

Si tuviera un bar lo pondría, seguro. ¿Sabes la publicidad que ganas con esto? *Vondrake.*

TECNOLOGÍA

El libro electrónico es ya una realidad. La principal ventaja que nota el lector cuando adquiere un libro electrónico es que el precio del libro es inferior al de un ejemplar impreso.

Es cierto que para la forma clásica se usan árboles y otras sustancias, pero no existe un placer mayor que tenerlos nuevos en las manos, sentir su aroma... *Tío Antonio.*

Yo me dejo los ojos leyendo un libro en el ordenador. *Pues yo no...*

Esto puede valer para leer novelas, pero para estudiar, lo dudo mucho, porque ojear se hace pesadísimo. *Ander.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EDITAR UN ARTÍCULO DE LA WIKIPEDIA

La Wikipedia es probablemente el proyecto colaborativo de Internet de mayor éxito, pero la mayor parte de sus usuarios se limitan a consultar los contenidos que una pequeña porción de internautas elaboran para ponerlos a disposición del público. Si quieres convertirte en colaborador, te recomendamos que primero intentes la edición de un artículo.

1 LOCALIZA EL ARTÍCULO. Introduce la dirección de la página web *(es.wikipedia.org)* en tu navegador y utiliza el buscador situado a la derecha para encontrar la entrada de la obra de consulta que buscas. De la lista de resultados que mostrará el buscador elige la página que quieres editar.

2 COMPROBACIÓN. En la Wikipedia hay editores cuidadosos, por lo que es posible que el artículo no necesite ninguna mejora. Lee con atención para no incluir información que ya esté presente.

3 EDICIÓN. Una vez hayas decidido ponerte a escribir para mejorar el artículo, debes dirigirte a la zona de edición. El botón **Editar** está en la parte más alta de la página, entre **Discusión** (que recoge los debates que mantienen los editores sobre el contenido del artículo) e **Historial** (un registro de los cambios que ha sufrido la entrada desde su creación). Es bueno consultar esas dos secciones para comprobar si los datos que vas a introducir fueron eliminados por algún motivo en el pasado.



4 PREVISUALIZA Y GUARDA. Realiza las modificaciones al artículo que consideres necesarias, repasa el texto y, antes de guardar, realiza una vista previa del resultado utilizando el botón Mostrar previsualización, que se encuentra inmediatamente después de la caja de edición de texto. Comprueba que no has eliminado ninguno de los títulos y que los enlaces que has introducido en el texto funcionan perfectamente. Cuando estés seguro de que has realizado un buen trabajo, pulsa sobre el botón Grabar la página. Tus cambios se almacenarán automáticamente.

INTERNET

➤TODO SOBRE LA RED EN *20minutos.es*

EL MUNDO DE LOS **buscadores** NO ACABA EN GOOGLE

Hallar lo que buscas en la Red es cada vez más fácil. Hay tecnologías de todo tipo para localizar vídeos, imágenes...

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Competir con el líder es muy complicado en el mercado de los buscadores. Google es el más popular en muchos países, con niveles de uso que en algunos casos superan el 80%, como en España.

Puestos a buscar armas con las que hacer mella en este dominio, sus rivales indagan en nuevas formas de ofrecer los listados de resultados y explotan búsquedas especializadas, como las de productos o vídeos. También incluyen la opinión de los internautas para elaborar respuestas más precisas. Éstos son algunos ejemplos de lo que puedes hallar en la Red.

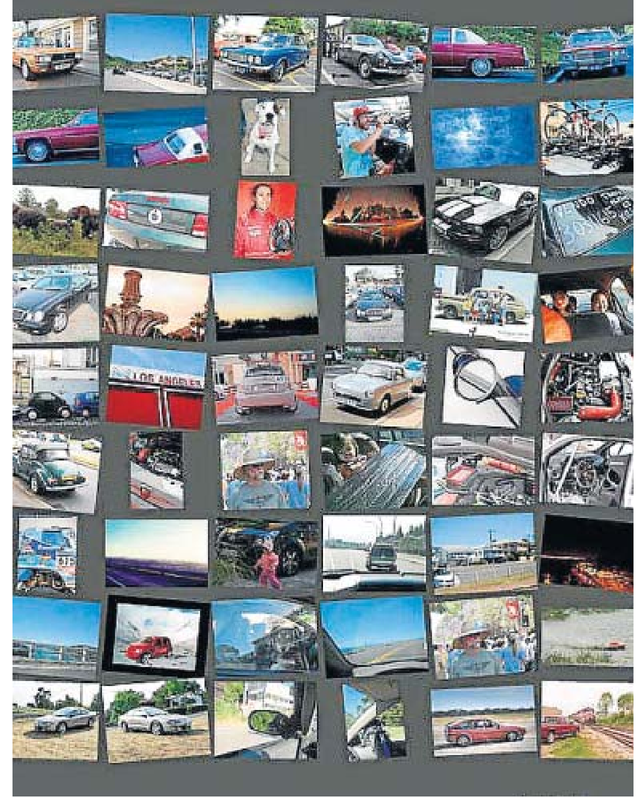
BLINKX
- **Su dirección es** *blinkx.com*
- **Está especializado** en la búsqueda de vídeos en Internet.
- **Ha indexado** más de 26 millones de horas de vídeo.
- **Usa tecnologías** de reconocimiento de voz.

OSKOPE
- **Su dirección es** *oskope.com*
- **Realiza búsquedas** en Flickr, YouTube, Amazon o eBay.
- **Organiza los resultados** de forma muy visual.

XCAVATOR
- **Su dirección es** *xcavator.net*
- **Dirigido a creativos,** permite dar con imágenes, animaciones y recursos gráficos.

SPACETIME
- **Es un programa** que se instala en el ordenador.
- **Se ofrece en** Spacetime.com
- **Resultados** en entorno 3D.

SEARCHME
- **Visítalo en** *searchme.com*
- **Muestra los resultados** en un rico entorno gráfico.
- **Realiza sugerencias** para que acotes tu búsqueda y mejores la lista de resultados.



Listado de resultados de una búsqueda en Fickr realizada con Oskope.

QUINTURA
- **Búscalo en** *quintura.com*
- **Crea nubes de etiquetas** para ayudarte con la búsqueda.

KARTOO
- **Su dirección es** *kartoo.com*
- **Crea mapas de relaciones** con los vínculos entre las webs de la lista de resultados.
- **También permite** agrupar los resultados por temas eligiendo de una lista de categorías.

LIKE
- **Su dirección es** *like.com*
- **Se define como** un buscador visual de productos.
- **Puedes decirle** qué te gusta de un zapato o un reloj y buscará objetos similares.
- **Enlaza** con las tiendas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... leer en Internet

Sólo observamos con atención el 20% de los textos de las páginas web



Conocer al usuario de un servicio es fundamental para ofrecerle lo que realmente busca. Una máxima tan válida dentro de Internet como fuera de ella. Al elaborar páginas web debemos tener presente que quienes las visitan tienen unos hábitos de navegación a los que debemos adaptarnos.

Jakob Nielsen, uno de los mayores expertos mundiales en usabilidad de las páginas web, ha hecho públicos los resultados de su último estudio sobre la materia. Para elaborarlo, puso ante el ordenador a 25 personas con estudios universitarios y observó su comportamiento ante los sitios de Internet. Una de las conclusiones es que la funcionalidad más usada por los internautas sigue siendo hacer clic en los enlaces de texto, seguida de pulsar sobre botones presentes dentro de la propia página. La tercera es el botón ***Atrás*** del navegador.

También se confirma con este estudio que más que leer en Internet, escaneamos los textos, llegando a leer con verdadera atención sólo un 20% de las palabras que componen las páginas. Las web que tienen menos texto cuentan con más posibilidades de ser leídas al completo por los internautas. Por encima de las 110 palabras, pocos leerán más allá de la mitad de los párrafos, afirma Nielsen. De este modo, si de verdad quieres hacer llegar tu mensaje en la Red, tienes una solución segura: sé conciso y ve al grano. Tendrás más posibilidades de éxito. **P. F.**

CACHARRERÍA



MULTIMEDIA TÁCTIL. El YP-P2 de Samsung es un reproductor con pantalla táctil de 3", Bluetooth, compatibilidad con MP3, WMA, WMV, MPEG 4. Además de reproducir vídeo, música, imágenes y texto, permite escuchar la radio con su sintonizador FM . 199 €

MÚSICA EN TODA LA CASA. Philips ha presentado el sistema de audio inalámbrico WACS7500, equipado con reproductor de CD y disco duro de 80 GB. Permite, gracias a sus extensiones, escuchar la música en cualquier habitación pulsando un botón. También incluye emisoras de radio de Internet. 999 €





TELEVISIÓN SUMERGIBLE. Disfruta de la tele junto a la piscina sin miedo a estropearla con las salpicaduras. La WTW154NU de Saytes es una pantalla de 15,4 pulgadas y formato panorámico impermeabilizada para que no se estropee si se moja. 1.390 €

TDT EN EL BOLSILLO. El Exis S40, además de incorporar TDT con señal DVB-T para TV y radio, reproduce todo tipo de archivos MP4, MP3, JPG, y tiene radio FM. El dispositivo multimedia tiene una memoria de 2 GB, aunque puedes aumentar su capacidad con la ranura para tarjeta mini SD; la pantalla es de 4,3". 249 €





BLACKBERRY PARA LA RED. Bold es la nueva apuesta de RIM para acercar aún más Internet a los usuarios de Blackberry. Tiene la mayor pantalla que ha tenido nunca un dispositivo de RIM e incluye conectividad a las redes 3G y Wi-Fi. Incorpora GPS, utiliza la conectividad móvil de tercera generación (3G) y ofrece a sus usuarios un buscador mejorado. Y según el fabricante, proporciona una representación de imágenes similar a la de un ordenador, haciendo su uso más amable.

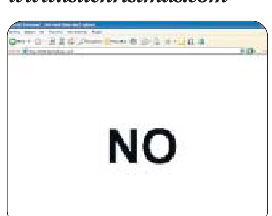




DOS CLICS

¿Qué día es hoy?

Para los que estén despistados por el tiempo que está haciendo, esta web les dirá si estamos en época navideña o no. *www.isitchristmas.com*



Test de velocidad

Con este sencillo test *on line* podrás averiguar cuál es la velocidad de tus manos al teclear un texto en el ordenador. *www.typingtest.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

UNA **ayuda móvil** PARA TODOS

Las operadoras telefónicas han creado **teléfonos ideados para discapacitados** y personas mayores

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las personas mayores, discapacitadas o con algún grado de dependencia usan el móvil porque les aporta mayor seguridad y para facilitar la comunicación con su entorno, según un estudio de la cátedra Movistar de la Universidad de Deusto. Este colectivo no quiere quedarse desconectado y las operadoras les ofrecen terminales adaptados a sus necesidades.

Quienes tienen discapacidad visual y los de la tercera edad necesitan móviles con botones grandes y pantallas donde las letras se muestren de forma clara, sin menús laberínticos ni caracteres pequeños. Para las personas con discapacidad auditiva existen accesorios que hacen compatible el audífono con el teléfono. Y para aquellas con algún grado de demencia o problemas de orientación hay dispositivos de seguimiento equipados con tarjeta SIM y GPS, que se ofrecen en colaboración con organizaciones como Cruz Roja.

Vodafone ha presentado varios servicios y productos de este tipo, dirigidos a facilitar la comunicación de las personas dependientes. También Telefónica trabaja en este campo con el programa *Movistar fácil*, con el que intenta ayudar a encontrar el móvil que se ajusta más a sus necesidades.



Un anciano prueba un móvil en unas jornadas de promoción de servicios tecnológicos para mayores. PACO LLOPIS

TELÉFONOS PARA DISCAPACITADOS Y DEPENDIENTES



T-LOOP

Un accesorio para personas con problemas auditivos, distribuido por Vodafone y que está destinado a evitar las interferencias del teléfono con el audífono.

SIMAP

Vodafone y Cruz Roja ofrecen este localizador para personas dependientes por deterioro cognitivo. Permite la localización geográfica permanente de quien se lo pone.





EMPORIA LIFE

Terminal de Vodafone con grandes botones, menús simplificados y gran pantalla, para permitir el acceso a los móviles en el colectivo de personas mayores.



NOKIA 2630

Se trata de uno de los teléfonos adaptados para *Movistar fácil*. Los terminales incluidos en este programa están dirigidos a todo el que quiera facilidad de uso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... lo que cuesta el ADSL

Sube el precio de la conexión, pero también la velocidad de transferencia

Más rápida y, al mismo tiempo, más cara. El precio de la conexión a Internet a través de tecnologías ADSL ha subido de forma global, según un informe elaborado por la consultora Point Topic en varios países. Afirma que la velocidad de estas conexiones ha crecido de media un 4,7% en el primer trimestre de 2008. Pero además, según los datos de la consultora Point Topic, el precio ha subido un 9,3% en el mismo periodo.



El coste medio de las conexiones de clientes residenciales se incrementó entre enero y marzo de este año hasta alcanzar los 61,36 dólares (38,7 euros). La velocidad media subió en 6,517 Kbps. Las empresas pagan unos 227 dólares (144 euros) por una velocidad media de 4,13 Mbps. Los cambios más significativos se han producido en América Latina, sobre todo en Perú y Argentina. **P.F.**



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le doy dos días en manos de un piratilla experto»

Crean un chip *incrackeable* para acabar con la piratería en los videojuegos. El fundador de Atari dice que será su blindaje definitivo.

En vez de tardar una semana en piratearlos, tardarán dos. *Spanish Recipes.*

¡Ja, ja ja! Nada es *incrackeable*. Además, a los que primero les interesa la piratería es a las propias empresas para vender más consolas.... *Mister 12.*

Parece mentira que este hombre se crea lo que dice. Se pueden hacer sistemas tremendamente seguros, pero todos son rompibles. *Elp.*

Le doy dos días en manos de un piratilla experto. *Andaqueno.*

Cosas así ya existen. Todavía nadie ha conseguido eliminar el sistema de encriptación de sistemas como los cajeros automáticos. *As*

La única forma de acabar con la piratería es abaratando los precios. En cuanto éstos sean asequibles, descenderá el pirateo y venderán más. No entiendo cuál es el problema. *Pepe.*

TECNOLOGÍA

Un joven estadounidense ha inventado la novia virtual. Es una proyección de luz infrarroja que reacciona a los movimientos. Se adapta a la posición, ronronea y es muy callada.

Esto no contará como infidelidad, ¿no? *Lel.*

¿Qué ha sido del entrañable osito de peluche? Esto es casi tan frío como las videollamadas móviles. *Sheridan.*

Me parece que este hombre necesita un cambio de trabajo y de vida para que pueda hablar y compartir tiempo con una mujer de verdad y no con una de mentira. Ojalá que pronto se encuentre una. *Hermosa.*

PASO A PASO

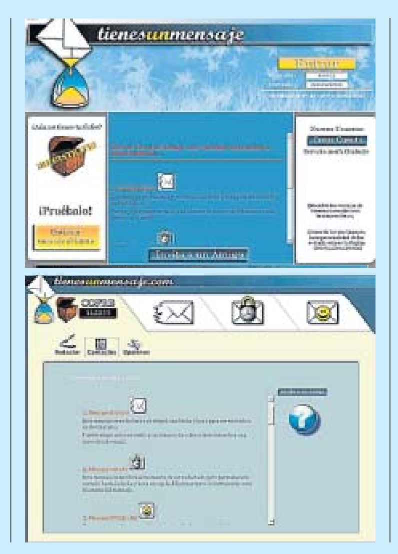
PABLO FERNÁNDEZ

CÓMO ENVÍAR UN MENSAJE HACIA EL FUTURO

Si quieres escribir un texto para que alguien lo lea dentro de muchos años tienes dos opciones: meterlo en un cofre sellado y confiar en que el destinatario sea lo suficientemente paciente para no recurrir antes de tiempo a la palanca o utilizar el servicio de la página web *www.tienesunmensaje.com*

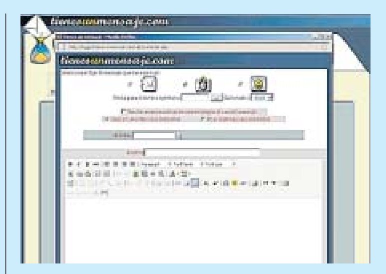
1 CREA UN USUARIO. Entra en *Tienesunmensaje.com* y pulsa sobre el botón **Crear cuenta.** Debes elegir un número de cofre, un nombre de usuario, una contraseña y facilitar tu dirección de correo electrónico. En esa cuenta recibirás un mensaje de activación que contiene un enlace, que debes pinchar antes de poder utilizar tu cuenta. El servicio es gratuito.

2 ELIGE EL TIPO DE MENSAJE. Este servicio te permite enviar tres tipos de mensajes. En el primero, el mensaje del futuro, debes especificar la hora y fecha en la que se enviará a su destinatario. Éste no tendrá conocimiento de que has escrito algo para él hasta



que llegue la fecha indicada. En **Mensaje Cerrado** se envía una notificación al destinatario de forma inmediata, pero no podrá leer el texto hasta que llegue el día que haya especificado el remitente. Por último, el Mensaje **SMILE** permite enviar textos que sólo deben verse cuando el receptor tenga un estado de ánimo determinado.

3 GESTIONA TU COFRE. En la zona de administración de la página puedes acceder a la redacción de nuevos mensajes y gestionar el funcionamiento de los textos que ya hayas enviado o escrito. Puedes conocer qué mensajes cerrados han sido ya abiertos por sus destinatarios o si todavía no los han leído. Al redactar, puedes decirle al sistema que te avise cuando la persona a la que escribiste descubra lo que hay tras la cerradura virtual. Además, cuando envíes un mensaje puedes decidir si éste llegará firmado con tu número de cofre o con el apodo que elegiste como nombre de usuario del servicio.



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LLEGA LA ‘wiindependencia’

Nintendo **venderá juegos de pequeños estudios** para su videoconsola Wii

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Nintendo ha puesto en marcha su iniciativa Wii Ware, una plataforma en la que cualquier desarrollador, grande o pequeño, puede crear nuevos juegos descargables para venderlos después a través de la tienda *on line* de la Wii.

Esta plataforma de distribución *on line* de títulos originales abre las puertas de la consola de Nintendo a los creadores independientes para que puedan dar a conocer sus videojuegos, que de otra forma probablemente nunca verían la luz.

«Los costes de desarrollo han crecido de forma exponencial durante los últimos años y lanzar un videojuego al mercado puede suponer una inversión demasiado arriesgada para equipos pequeños», explica Laurent Fischer, director de Marketing de Nintendo Europa.

«Queremos facilitar al máximo el desarrollo de juegos para Wii, que alguien que hace veinte años hubiese creado el Tetris pueda ahora crear un título igual de sorprendente –añade–. Esperamos incluso que de las ideas nazcan nuevos géneros, nuevas formas de jugar que utilicen todo lo que Wii ofrece: juego *on line*, el uso de los Mii o periféricos como la Wii Balance Board de Wii Fit».





Tres capturas de pantalla de los primeros juegos en llegar a la tienda online de Nintendo: Lost Winds, Toki Tori, y TV Show King.

Nintendo hará públicos nuevos juegos de Wii Ware más o menos cada dos semanas. El precio del más barato será de cinco euros

LOS PRIMEROS LANZAMIENTOS

La compañía japonesa ha anunciado ya cuáles serán los primeros títulos independientes en llegar a su servicio WiiWare. En *Lost Winds* (creado por el estudio británico Frontier), el jugador puede controlar el viento con el mando de Wii y así impulsar a su personaje a través de los escenarios. En *Pirates: The Key of Dreams* (del estudio holandés OxygenInteractive), el jugador se mete en la piel de un lobo de mar a la caza del temido Barbanegra. Y en *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King* (de Square Enix) se propone a los usuarios de la consola Wii una vuelta de tuerca a la exitosa franquicia *Final Fantasy* que mezcla rol y construcción.

Nintendo asegura que cada dos semanas se pondrán a disposición de los usuarios de la consola nuevos juegos, que podrán adquirirse y descargarse directamente desde la tienda *on line* de la consola Wii. El precio de cada título parte de los 500 puntos Nintendo o cinco euros.

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Mario Kart Wii mola, peeeero...

Me encantan los Mario Kart, ya dije una vez que nada me parece más divertido que esta franquicia de Nintendo. Sin embargo, después de un mes jugando al Mario Kart Wii, no puedo evitar hacerle algunas críticas. La primera es el volantito dichoso, no me gusta ese tipo de control. Afortunadamente, la solución es sencilla: elijo un mando tradicional y listo. Sin abandonar el tema del control, está la cuestión de los miniturbos. Entiendo en parte que se quiera evitar el truco del serpenteo que se hizo tan popular en Mario Kart DS, pero no era necesario automatizar los derrapes para conseguirlo.



Esa forma mecánica de realizar los miniturbos le resta mucha emoción a la carrera y hace más complicado que un jugador experto destaque sobre uno bueno. El dominio de esa técnica servía en el pasado para marcar la diferencia. Repito, no me refiero al *sneaking*. En otros Mario Kart existía el miniturbo manual y eso no implicaba la posibilidad de serpentear. Otra cuestión inexplicable: la inexistencia de un modo GrandPrix para dos jugadores. Eso aportaba un gran aliciente tanto competitivo como cooperativo al modo multijugador, pero parece que Nintendo ha decidido apostar fuerte por el *on line* y olvidarse un poco de lo demás.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA



NO TE PASES UN GRAMO. Esta cuchara incorpora un sistema de pesado cuya precisión se aproxima a una décima de un gramo, por lo que al usarla no deberás preocuparte por pasarte con la medida exacta. Ideal para tus pócimas y recetas de cocina. 25 €

¿HAS VISTO MIS FOTOS? Lo analógico también pasa de moda en los marcos fotográficos de casa. Si quieres saltar al digital, prueba con el So You de Telefunken, que por un precio moderado ofrece imágenes desde tarjetas SD hasta una resolución de 320 × 240 píxeles, usando una pantalla de 3,5”. 59,90 €





TODO PARA LA TELEVISIÓN. A veces guardas películas y música en discos USB sin capacidades multimedia. Con el Freecom MediaPlayer XS sólo tendrás que conectarlos a su puerto USB para poder verlos en tu televisor sin necesidad mover los archivos. 85 €

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES? Si eres de los que acostumbran a perder las cosas, apúntate el nombre de este localizador de objetos. Se llama Superfinder y permite encontrar las llaves, el USB o la cabeza siempre que les hayas puesto antes una etiqueta identificativa y se encuentre a menos de 125 metros. 69 €





MINICADENA CON IPOD. No es necesario que estés todo el día enganchado a los auriculares de tu reproductor MP3 favorito para escuchar la música que almacena. Siempre puedes conectarlo a una minicadena. Como la Panasonic SC-EN38, un aparato para escuchar música que parece ideal para usuarios de iPod. Reproduce archivos en formato MP3 y discos grabables, tiene temporizador para programar el apagado, sintonizador digital de FM y AM, y conexión USB. 149 €





¡Toma karaoke! Si eres de los que les gusta el karaoke y quieres hacerlo desde tu propia casa para compartirlo después, ésta es tu web. *www.redkaraoke.es*



Pinta como Pollock Saca el artista que hay en ti y crea tus propias obras al estilo de Pollock. Usa el ratón para pintar y haz clic para cambiar de color. *www.jacksonpollock.org*



VIDEOJUEGOS

➤ TODAS LAS NOVEDADES EN 20minutos.es

INDY SE HA QUEDADO de una pieza

El aventurero más famoso de la gran pantalla **vuelve a coger su látigo** también en los videojuegos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Indiana Jones, arqueólogo y héroe de acción por excelencia, ha vuelto a ponerse de moda gracias a un envejecido pero dinámico Harrison Ford y su taquillero *Reino de la calavera de cristal*.

Aprovechando la circunstancia, Lucas Arts ha decidido lanzar un videojuego protagonizado por Indy. Eso sí, un Indy simpaticón, achaparrado y de plástico, un Indy del universo Lego con el que esperan repetir el éxito de la serie *Lego Star Wars*.



La conocida escena de la roca gigante, con un toque algo menos redondeado.

Recordando el pasado

Aunque el lanzamiento coincide con el estreno de la última película de Spielberg, en este juego no hay calaveras ni rusos malvados ni viajes a Perú. Lo que vamos a encontrar en *Lego Indiana Jones* son nazis, palacios llenos de bichos, arcas perdidas y santos griales. Es decir, todo lo que pudimos ver en la trilogía original.

El desarrollo no se entretiene con mecánicas complejas ni controles rebuscados. Henry Jones Junior salta, dispara y golpea y se columpia con su látigo por escenarios construidos a base de bloques Lego. ¿El resultado? Mucha acción peliculera, decenas de brincos de plataforma en plataforma evitando trampas y algunos puzles sencillos para darle un poco de variedad al asunto.

Por supuesto, a lo largo de la aventura se recrean escenas de la saga tan populares como la roca gigante de *En busca del arca perdida*, la persecución en vagoneta de *El templo maldito* o las tres pruebas de *La última cruzada*.

No habrá que esperar mucho para volver a ver a Indy en consolas y PC. Lucas Arts ya ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego cuya acción se situará un año después de *La última cruzada* en una historia original supervisada por George Lucas.

MÁS AVENTURAS DE PLÁSTICO

'Lego Star Wars'. Los Jedis de juguete abrieron la veda de los juegos Lego basados en licencias. El primero se centraba en los episodios I, II y III, el segundo recreó la trilogía original y por último se publicó *La saga completa*.

'Lego Batman'. El caballero oscuro y sus carismáticos supervillanos también sufrirán la metamorfosis plástica del efecto Lego. Como en el caso de Indy, coincidirá con el estreno de una nueva película, aunque no se basará en ella.

'Lego Universe'. El sueño de todos los amantes de Lego, un mundo *on line* fabricado con piezas de juguete.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Lucas Arts** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo DS y PSP** ● PRECIO: **Desde 29,95 € hasta 59,95 €** ● EDAD: **A partir de 7 años** ● WEB: ***www.indianajones.lego.com***

blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

'Allá tú', en la portátil

Hace unos días, en el aeropuerto de Heathrow, vi algo que me dejó sorprendido: el videojuego *Deal or no deal* para Nintendo DS, cuya existencia desconocía.

Deal or no deal es la versión británica del programa de televisión *Allá tú*, que presentaba Jesús Vázquez. Si la mecánica de este concurso ya tiene dudoso interés como concurso, ¿qué gracia puede tener como videojuego? Pues los desarrolladores debieron de pensar que algo de gracia sí que tiene. Bueno, lo más probable es que pensasen que, con lo relativamente barato que resulta producir un juego de DS sumado al incomprensible éxito que tiene este formato en la tele, un juego de *Deal or no deal* sería bastante rentable.

Entre esto *y jugar solo a las tres en raya, me quedo con las tres en raya*

Ignoro si el juego ha sido rentable, pero puedo asegurar que es un auténtico bodrio. En la caja se podía leer algo así como «Asume el papel de la banca y compra la caja del concursante por la menor cantidad posible». Por supuesto, también existe el «modo concursante». Sinceramente, entre jugar a esto y a las tres en raya conmigo mismo, me quedo con las tres en raya. Creo que es más emocionante.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«¡Qué buenos recuerdos de aquellos juegos!»

La desarrolladora y distribuidora de George Lucas ha considerado volver a lanzar sus aventuras gráficas clásicas en Nintendo DS, pero la capacidad de los cartuchos es insuficiente, según representantes de Lucas Arts.

¡Qué buenos recuerdos tengo de todos esos juegos! Nada me ha hecho sentir nunca lo que vivía con esas aventuras gráficas, en especial con el *Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis*... Ya no hacen juegos como ésos. ***Draken.***

La colección completa ocupa muchos megas, y se explica que se puedan emular, porque la consola pirateada puede aceptar cartuchos especiales de varios gigas. No obstante, los cartuchos originales que se utilizan para jugar a juegos originales no pueden exceder los 128 megas. ***Retrojugador.***

Cómo olvidar la saga *Monkey Island, Grim Fandango, Maniac Mansion, Day of the Tentacle*... ¡Qué juegazos! Había que utilizar toda tu imaginación para pasarlos. Ya no se hacen cómo aquellos. ***Lol.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

El iPhone de Apple podría llegar a venderse en España por menos de 100 euros. Las operadoras y el fabricante obtendrían ingresos por otras vías o podrían exigir al cliente un mínimo de consumo.

Si te cobran eso, luego tendrá el contrato más exigente del mercado en cuanto consumo mínimo y permanencia, si no, tiempo al tiempo... *Mmix.*

Pues ya es hora, porque pagar mas de 400 euros por él... No pago ni por un ordenador. *Ma.*

Si es con un consumo mínimo, conmigo que no cuenten. *Harry Popper.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

WINDOWS QUIERE dejar al ratón FUERA DE JUEGO

Microsoft ha dado pocos detalles sobre Windows 7. La pantalla tendrá **controles táctiles,** como el iPhone

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Cambio de estrategia en Microsoft. La compañía informática ha pasado de la publicidad constante que anticipó la llegada de Windows Vista, al secretismo sobre su próximo sistema operativo, sobre el que se conocen muy pocos datos.

La semana pasada, Bill Gates y Steve Ballmer se subieron a un escenario para, por primera vez, adelantar algunos datos de Windows 7.

Microsoft se ha centrado en promocionar el nuevo interfaz de usuario. El sistema estará preparado para ser manejado directamente con los dedos, dejando así de lado al ratón que durante años ha acompañado a los usuarios. Windows 7 incluirá controles multitáctiles, esto es, sabrá interpretar varias pulsaciones al mismo tiempo sobre la pantalla. Se podrán utilizar así dos dedos para rotar o ampliar una imagen, como puede hacerse ya con el móvil de Apple, el iPhone.

Sin fecha definitiva

Pocos detalles más se conocen sobre Windows 7, que podría cambiar incluso de nombre en los meses previos a su lanzamiento definitivo.

¿Cuándo se comercializará? El gigante del *software* no ha dado una fecha definitiva, pero directivos de la compañía dejan caer que no será antes de finales de 2009 o principios de 2010. El sistema, por otra parte, aprovechará los avances gráficos, de almacenamiento y sonido de Vista. Y, según dice la revista *PC World,* llegará a las tiendas listo para ser instalado tanto en sistemas de 64 como 32 bits, pese a los rumores que decían que la segunda versión sería eliminada.



Demostración de los controles táctiles, en la conferencia D7. MICROSOFT

UN SISTEMA SIN GATES

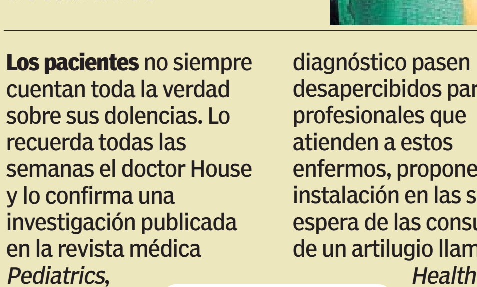
Windows 7 será el primer sistema operativo de Microsoft que llegará a las tiendas de todo el mundo sin que Bill Gates esté ya al frente de la compañía. El fundador y presidente de la multinacional tiene previsto abandonar sus responsabilidades el próximo 30 de junio para dedicarse casi íntegramente a la Fundación Bill & Melinda Gates. Pero su retirada no será total, pues, según ha anunciado, dedicará el 20% de su tiempo a Microsoft. El magnate seguirá ostentando el cargo de presidente.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... ayudar a curarse a un tímido



Un 'gadget' permitiría detectar síntomas no declarados



Los pacientes no siempre cuentan toda la verdad sobre sus dolencias. Lo recuerda todas las semanas el doctor House y lo confirma una investigación publicada en la revista médica *Pediatrics*, que señala que los enfermos más jóvenes son a menudo reacios a hablar de forma directa de determinados síntomas y enfermedades, sobre todo, de las relacionadas con la actividad sexual o el consumo de drogas.

Para evitar que datos importantes para el diagnóstico pasen desapercibidos para los profesionales que atienden a estos enfermos, proponen la instalación en las salas de espera de las consultas de un artilugio llamado *Health eTouch,* a través del que se plantean cuestiones sanitarias a los pacientes antes de que pasen a ver al médico. Se ha comprobado que los jóvenes son mucho más abiertos a la hora de hablar de su salud si lo hacen a través de la pantalla. Se podrían descubrir así enfermedades que de otro modo quedarían ocultas.

Los jóvenes *son más reacios a hablar de enfermedades sexuales*





DOS CLICS

¿Juegas al póquer?
Disfruta del juego del póquer haciendo apuestas, de manera totalmente gratuita y con dinero ficticio. *www.pacopoker.com*



Maquíllate gratis
Además de un sinfín de opciones para que vayas a la moda, puedes recibir un curso de maquillaje en vídeo. ¡Y gratis! *www.tuimagenpersonal.com*



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS NOVEDADES EN 20minutos.es

LLEGA LA HAZAÑA FINAL DE Snake

Más de 20 años después de su inicio, **'Metal Gear Solid 4'** ata todos los cabos sueltos de la saga

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El reconocido creador de videojuegos Hideo Kojima lanzó, hace ya dos décadas, *Metal Gear*, un título que se convertiría en el inicio de una de las sagas más alabadas de la historia de esta joven industria. Ese fue el comienzo, aunque el éxito arrollador llegó mucho después, en 1998, con *Metal Gear Solid* para la PlayStation original.

Combinando acción, infiltración y una intrincada trama con tintes bélicos y de ciencia ficción a partes iguales, Kojima forjó una leyenda, un mito de la era moderna con un protagonista a la altura: Solid Snake.

Un broche de oro

Tras otros dos capítulos igualmente exitosos, Konami lanza ahora *Metal Gear Solid 4*. Esta entrega, aunque probablemente no será la última de la saga, sí narrará el final de la historia de Snake.

Envejecido, pero tan duro y astuto como siempre, el curtido héroe se verá involucrado en una guerra que le llevará a cumplir misiones por todo el globo, desde Oriente Medio hasta Suramérica. Mientras tanto, el jugador irá atando todos los cabos que la saga ha ido dejando sueltos a lo largo de su recorrido. Un detalle que los fans agradecerán, puesto que la carga argumental es uno de los puntos fuertes de todos los *Metal Gear Solid*.

Junto con la aventura principal se ha incluido, en el mismo disco, el multijugador *Metal Gear Online*, la primera incursión de la franquicia en los juegos en Red. Todo ello conforma *MGS4: Guns of patriots*, la mejor baza de Sony hasta el momento (sin contar el reproductor Blu-ray) para vender consolas, ya que el título sale en exclusiva para PlayStation 3.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3** ● PRECIO: **69,95** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.konami.jp/mgs4/es/index.html***



Apple vs. Nintendo

Desde hace unos días se viene hablando sobre la posibilidad de que el iPhone se convierta en un competidor directo de la Nintendo DS como dispositivo portátil de juegos. Pues bien, Steve Jobs explicó los proyectos inmediatos de Apple para su famoso aparatito táctil y lo cierto es que el tema de los videojuegos tiene mucho peso en sus planes. Además, Apple parece contar con el apoyo de importantes compañías, como Sega, que ya prepara un *Sonic* y un *Super Monkey Ball*.

Sin embargo, todo esto no me parece suficiente para que el 'juguete' de Jobs haga sombra a la Nintendo DS. Sí, es táctil, y seguramente cuente con una amplia gama de juegos *casual*, pero no es una consola. Da igual cuántas funciones tenga un aparato, lo habitual es usarlo fundamentalmente para una o dos tareas. No creo que los videojuegos para el iPhone tengan mucha más repercusión en el mercado que la que pueden tener los juegos para otros móviles. El iPhone es competencia para los teléfonos, para las PDA, en breve también será competencia para los 3G, pero no creo que sea competencia para una consola.

No creo que *los juegos del iPhone alcancen una gran repercusión*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**



el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«¿El iPhone sirve para llamar?»

El *remake* del juego de Gamecube, *Resident Evil Zero*, no saldrá del territorio japonés.

Capcom alega que los motivos para no lanzar el título fuera de Japón se deben al escaso interés que está generando el proyecto. Los creadores de la saga *Resident Evil* animan a los usuarios a que se hagan con una copia de importación.

Qué cachondos estos de Capcom diciendo que nos hagamos con una copia importación... Sí, claro, hombre, ¿y qué nos la hacemos, en japonés? *Pollo Loco.*

Yo he jugado a todos los *Resident Evil* y me parece muy lamentable que no traigan este juego, pero que, en cambio, sí que saquen otros, como es el caso, por ejemplo, del juego de *Spiderman*. Y eso por no hacer mención de otros títulos que han sacado anteriormente. *Sheridan.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

El iPhone 3G es más rápido, más fino, tiene GPS y es mucho más barato. Costará 199 dólares en todo el mundo.

Menudo negocio tienen montado éstos de Apple. Venden tecnología obsoleta para pijos (obsoleta porque lo único que añade es pantalla táctil y de eso ya disponen varios terminales de otras marcas). Hay mejores dispositivos y se puede elegir con libertad de operadora. *Menudo.*

A mí me hace falta renovar el móvil. Así que no pienso pagar una pasta para comprarme un Nokia con una memoria de almacenamiento netamente inferior que la del Apple. *Una mujer.*

He visto y leído todas las aplicaciones que tiene este cacharrito. ¿Sirve para llamar por teléfono o sólo interesan las tonterías? *Manu.*

Apple tiene unas prácticas hacia el consumidor y la competencia que superan con creces las de Microsoft, la única diferencia es que está menos extendido. *Charles.*

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Un robot sexual
PARA MEJORAR EN LA CAMA

Los **ingenios mecánicos** del futuro nos enseñarán prácticas eróticas que ahora ni imaginamos, según los expertos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

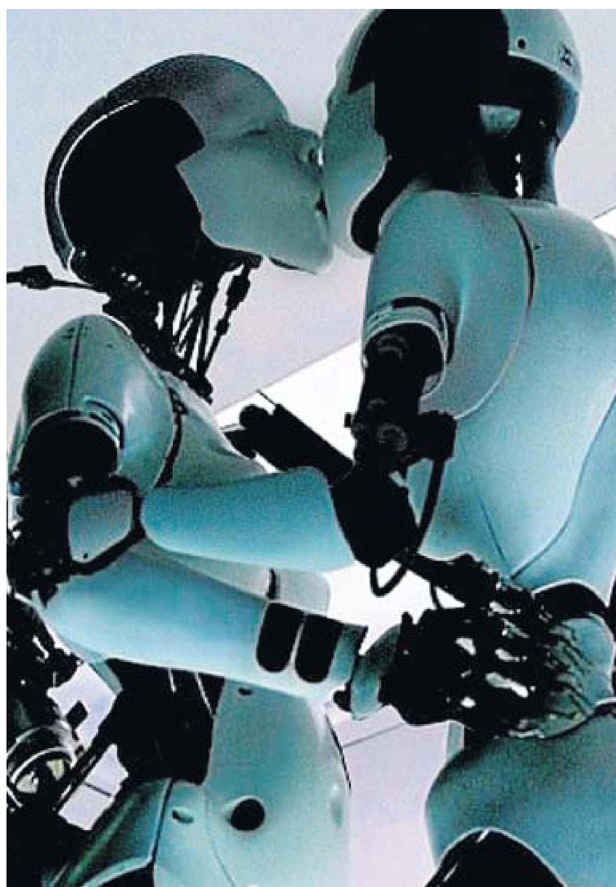
Frío acero para ponerte caliente. ¿Podrá una máquina elevar tu temperatura sexual? David Levy, un investigador británico experto en inteligencia artificial, opina que los robots no sólo serán capaces de despertar nuestros bajos instintos, sino que, además, serán tan buenos en el sexo que en el futuro preferiremos una relación con ellos que con seres humanos.

Una empresa alemana llamada First Androids está dispuesta a darle la razón con una máquina antropomorfa que se ha presentado esta semana en Maastricht (Holanda), donde se celebra un encuentro científico en el que se debaten todos los aspectos de la relación entre los robots y las personas. El robot se llama *Andy* y promete no dejar a nadie insatisfecho.

Levy, que recientemente presentó el libro *Amor y sexo con robots: la evolución de las relaciones humano-robóticas*, considera que el robot sexual «creará un nuevo orden mundial». Está convencido de que los robots nos enseñarán prácticas sexuales que ni hemos imaginado y que nos remorderá la conciencia si les somos infieles.

El robot, además, será como el *Kamasutra:* se le podrán programar centenares de posturas y ser configurado en *modo aprendizaje* para quienes se inicien en los misterios del sexo. Todo será ajustable, desde la profundidad de la vagina y el tamaño del pene hasta el olor corporal y la temperatura.

El científico inglés confía tanto en la evolución de los androides que pronostica que en el año 2050 la humanidad asistirá a matrimonios entre robots y seres humanos.



Escena del videoclip *All is full of Love*, de Björk. ONE LITTLE INDIAN

JUGUETES ERÓTICOS 2.0

El mundo del porno no sólo ha contribuido a mejorar Internet con nuevos formatos de compresión de vídeo que permiten la emisión de películas a través de la Red. También los *gadgets* evolucionan con el sexo, con el lanzamiento de consoladores que se mueven al ritmo de la música que reproduces en tu iPod o que se accionan con una llamada de móvil o un mensaje SMS.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso del móvil



Somos animales de costumbres, según un seguimiento de la señal de los teléfonos

Muchos de nosotros no tenemos buena memoria, hay que reconocerlo. Por eso, cuando un grupo de científicos deciden estudiar nuestros hábitos de movilidad, prefieren preguntarle a nuestros teléfonos. Y estos aparatos revelan que en nuestra vida diaria somos gente poco aventurera en nuestros desplazamientos habituales. Somos altamente predecibles y cuando nos movemos por la ciudad en la que vivimos, solemos seguir siempre el mismo patrón.

Los investigadores de la Universidad Northeastern de Boston detallan en un artículo publicado en la revista *Nature* que han tenido acceso a la información sobre los movimientos de 100.000 personas, proporcionados por una operadora europea de teléfonos móviles (para garantizar la privacidad de los usuarios no se ha revelado dónde se hizo el estudio, y durante su realización tampoco se alertó a los clientes).

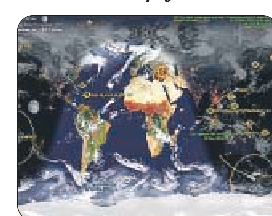
Al situar sobre un mapa la antena más próxima a cada terminal en el momento en que el usuario realiza una llamada o recibe un mensaje, se ha comprobado que nuestros recorridos a lo largo del día son muy regulares en cuanto a los lugares que visitamos y el momento en el que lo hacemos. De casa al trabajo y del trabajo a casa. Una información que los expertos esperan poder aplicar para la prevención de emergencias y planificación urbanística.


DOS CLICS

Una cita puntual
Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta
Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

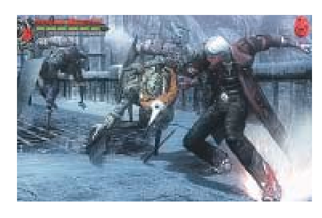
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.

Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.

Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros*.


Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.




Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

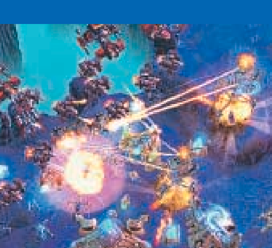
'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **3** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **4** 'FIFA 08' (PS2). **5** 'Singstar Latino' (PS2). **6** 'Los Simpson' (PS2). **7** 'Buzz: El Gran Reto' (PS2). **8** 'Singstar Pop Hits' (PS2). **9** 'Commandos Strike Force' (PS2). **10** 'True Crime: New York City' (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

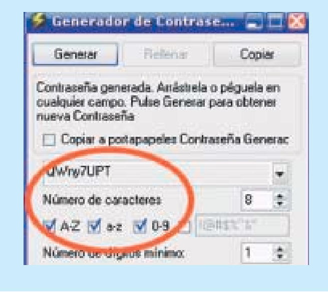
PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.



FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que el programa los ha registrado. Así, primero memoriza las contraseñas, lo que quiere decir que tenemos que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvamos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa,



portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*

PASO A PASO

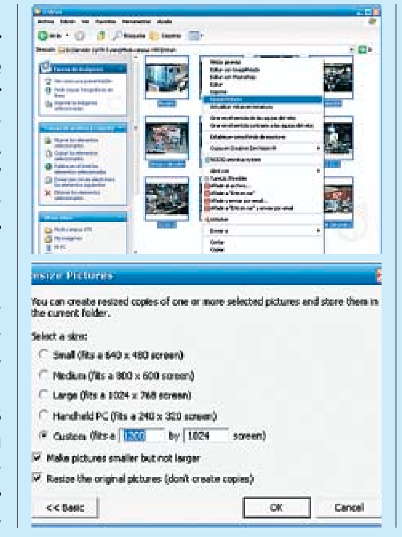
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK*.

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail.* Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de www.20minutos.es

TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

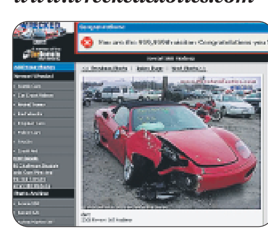
Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*



DOS CLICS

Accidentes de lujo

En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo

Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, **la mayor feria mundial** dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

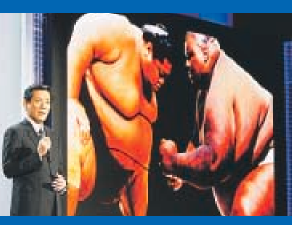
Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que ronquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas

Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide

El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente

El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy 'friki'?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead,* deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. ***Una.***

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? **Yepayepa3.***

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. ***Mki.***

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft... **X25.***

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. ***Sephiroth.***

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... ***Ertaky.***

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. ***Ksh.***

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout*, para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda*: *Ocarina of Time*, para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout, Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man, Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms.*

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **3** **'True Crime: New York City'** (PS2). **4** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **5** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **6** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **'Ratatouille'** (PS2).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.





MEMORIA CON BACKUP *ON LINE.* Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

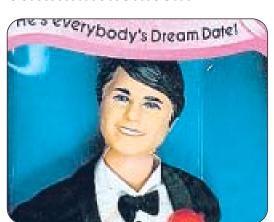
MIÉRCOLES 16 DE ENERO DE 2008



DOS CLICS

Un homenaje a Ken

El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... ***www.manbehindthedoll.com***



Error gramatical

Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. ***www.mondarinas.com***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.*20minutos*.es

ALTO CONSUMO, BAJA producción

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

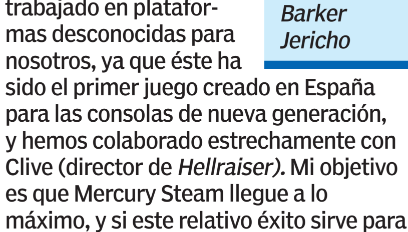
LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

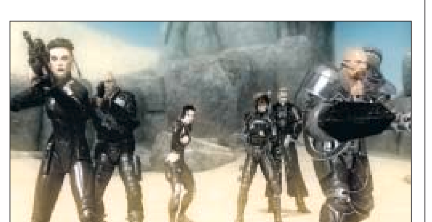
Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*



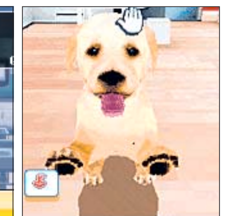
Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

«En España hay muchísimo talento creativo»

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».

Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».



Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.



LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'True Crime: New York City'** (PS2). **3** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **4** **'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow'** (PS2). **5** **'Gran Turismo 4'** (PS2). **6** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **7** **'Singstar Latino'** (PS2). **8** **'WWE Smackdown vs. Raw 2008'** (PS2). **9** **'Metal Gear Solid 3: Snake Eater'** (PS2). **10** **' Ratatouille'** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.*20minutos*.es/TECNOLOGIA_INTERNET



TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. ***Yeah.***

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... ***Mamarrchi.***

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. ***Antitelevisión.***

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2.* ***VJ.***

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid,* al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. ***Juani.***

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes.* ***Guybrush.***

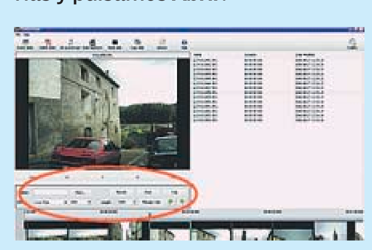
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides**. Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir**.



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length**.

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect**.

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption**. En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply**.

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS **HD-DVD**	CON APOYO DE LA PS3 **Blu-ray**
Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.	Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google

Procesa millones de datos cada día



El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.

CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.



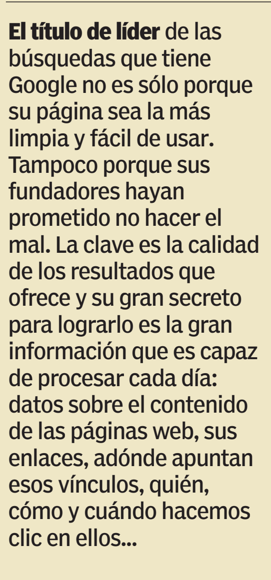


SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.





Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. ***http://paginaenblanco.iespana.es/***



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. ***www.quemundo.com***



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN **www.20minutos.es**

LA CREACIÓN **colectiva** DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporten sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

ENEKO

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre. Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero no nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... ***RepolloConLacitos.***

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... ***Tronka.***

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. ***Velillero.***

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. ***Hate Windows.***

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

Download your converted file

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega.... **CREA TU BANDERA**

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS **se renuevan** EN *20MINUTOS.ES*

El **canal de tecnología** de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de *20minutos.es* ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que *20minutos.es* ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, *20 minutos* pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG
'20 hit combo'
Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).

BUSCADOR
Todos los juegos
Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.

ÚLTIMOS ESTRENOS
¿Cuándo sale?
Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Gran Turismo 4', platinum (PS2). **3** 'Commandos Strike Force' (PS2). **4** 'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum (PS2). **5** 'God of War II' (PS2). **6** 'True Crime: New York City' (PS2). **7** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **8** 'FIFA 08' (PS2). **9** 'Ratatouille' (PS2). **10** 'Tekken 5' platinum (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.







DOS CLICS

Reino de fantasía

Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar*, *Dragonlance*, *Reinos Olvidados*... *www.elfwood.com*



El mundo al revés

Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés. *http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN **www.20minutos.es**

VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.



Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

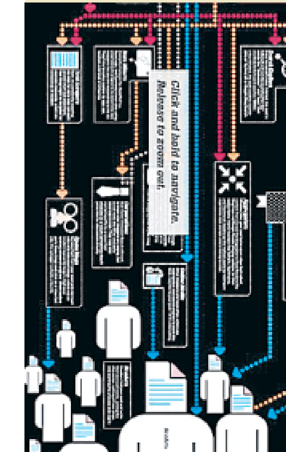
Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés*. Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

● PASO A PASO

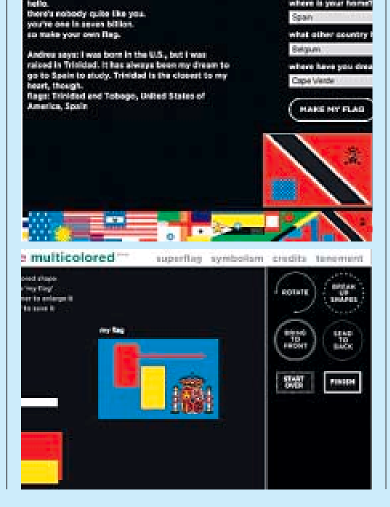
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

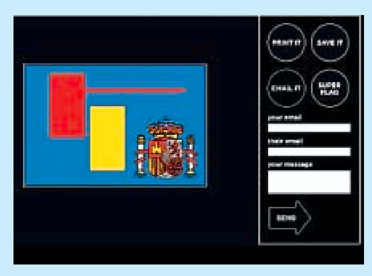
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over,** y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish**. Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña **(Print it)** o mandarla por correo electrónico **(Email it)**. Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

● VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km² de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

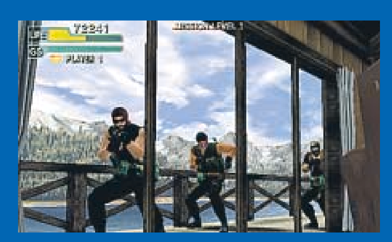


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

'Ghost Squad'

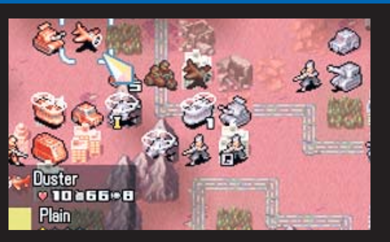
Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.





'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y Flo son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo.

¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

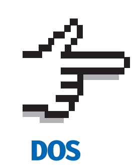
El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

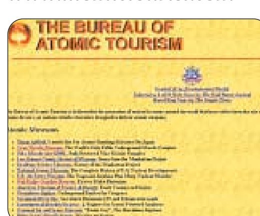
MIÉRCOLES 6 DE FEBRERO DE 2008



DOS CLICS

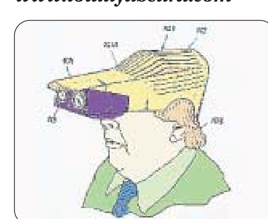
Viajes radiactivos

Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes.
www.atomictourist.com



Patentes muy raras

Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos!
www.totallyabsurd.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE mil demonios

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.

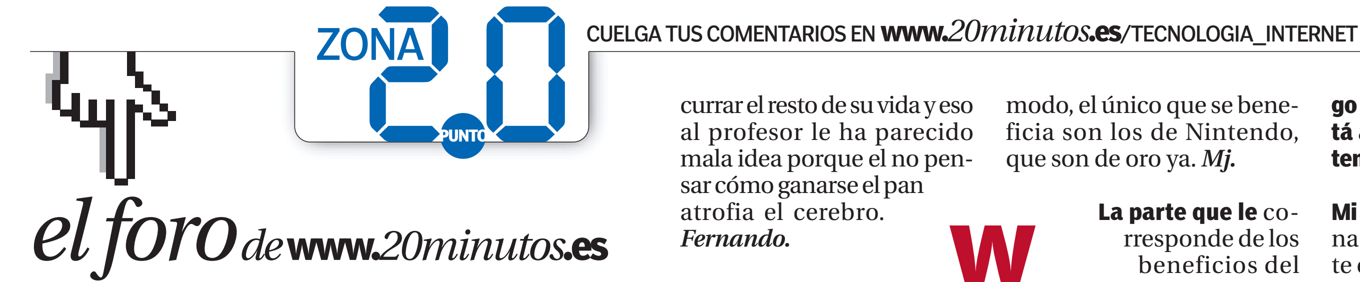


Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*



Afán de colección

Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger,* de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

> **Hay originales** *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

P.F.D.

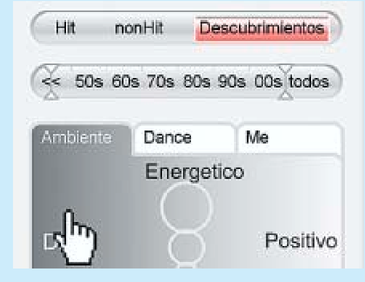
ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

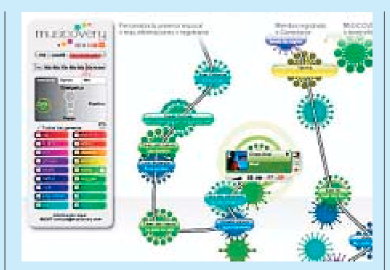
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos*. También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS tienen UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

20minutos.es (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.



Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



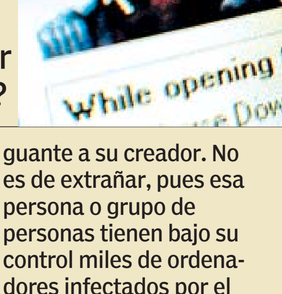
Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años el *blog* era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. **P. F. D.**

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.



Para San Valentín
Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados.
www.poemasdeamor.org



Igualito, igualito
Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

BASTANTE MÁS QUE **teléfonos**

El **Mobile World Congress** ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA


CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...

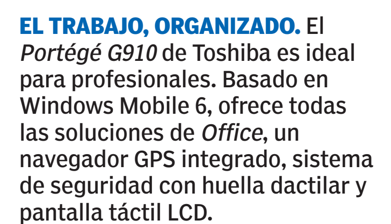

XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.


A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.


CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.


RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.

EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). **PABLO F. D.**

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR en el bolsillo

El ocio electrónico para móviles no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

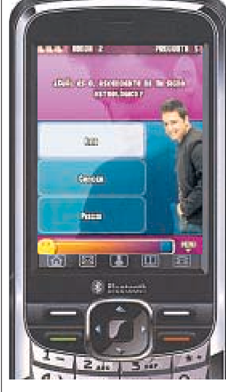
DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE
El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY
Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008
Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

PASAPALABRA
El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR
Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo.*

ROCK 'N' BLOCK
Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

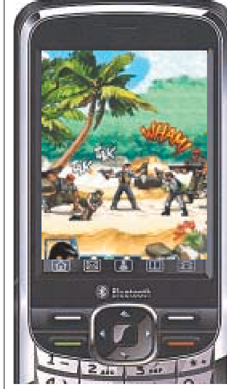
S. MAH JONG QUEST
Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong.*

XIII 2
Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.











CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



DANI *González*
20 HIT COMBO

Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

> **Soy incapaz** *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es



DOS CLICS

Pantallazo de error
¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso
Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

EL Blu-ray GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, como la japonesa Matsushita (Panasonic).

blogs 2.0
DANIEL G. Aparicio
20 HIT COMBO



Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

El 'remake' *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET



el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. ***El Vengador Tóxico.***

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

W
Entra en nuestros foros 20minutos.es

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

● TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de **carcasas múltiples** fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.


Como móvil para niños.


Para los ejecutivos.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.


Funda con MP3.


GPS para la bicicleta.


Reproductor de MP4.


Como una minicadena.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras

El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code



El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. **D. G.**

● PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



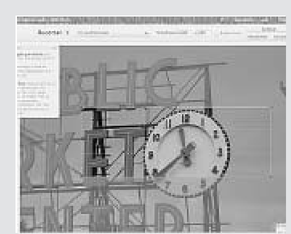
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

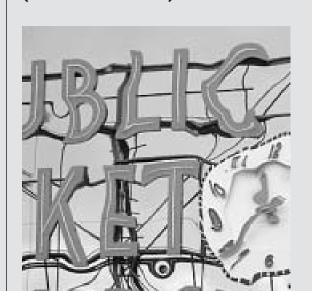
3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).



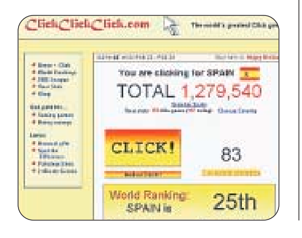




DOS CLICS

Guerra de clics

Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España!
www.clickclickclick.com



Piano temático

Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta.
www.pianographique.net



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

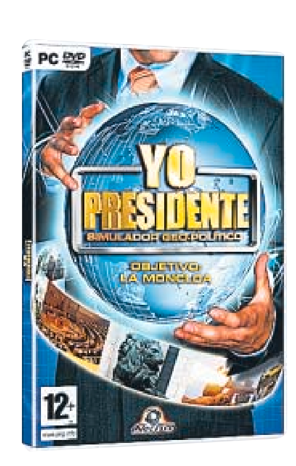
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES! En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.



blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

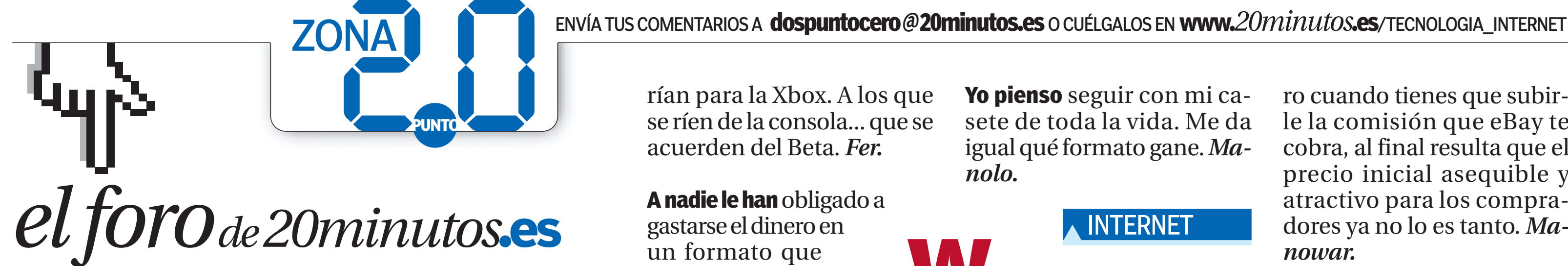
Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.

Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?



Estas fusiones *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? ***Cbc.***

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. ***Fer.***

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. ***Manolo.***

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. ***Manowar.***

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. ***Frikipandi.***

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. ***Ocle.***

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

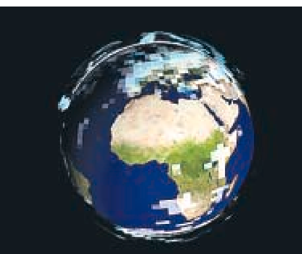
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

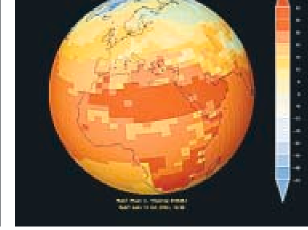
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

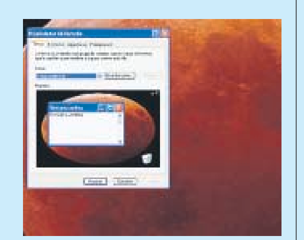
600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



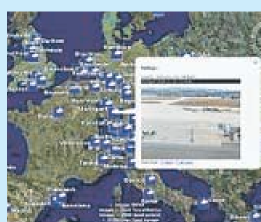
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar**.



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar**, para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetapluton.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic.* 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.





DOS CLICS

Traduce a Pikachu

Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. *http://pikachize.eye-of-newt.com*



La web más larga

Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. *www.worlds-highest-website.com/es*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

TAN **perdidos** COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.

Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

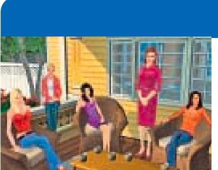
Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



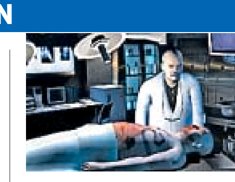
'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.



'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.



'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

'Intros' infinitas

Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia, con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. ***Juagals.***

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*

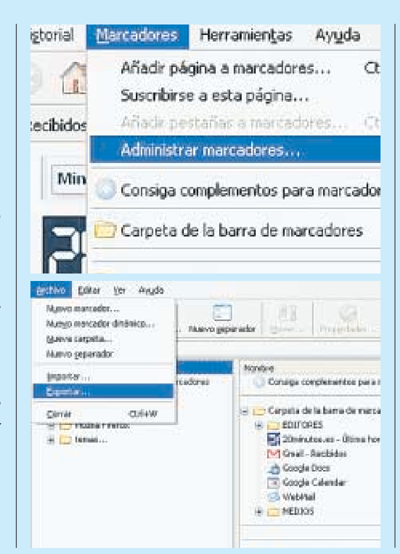
PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

TECNOLOGIA

MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La **edición de vídeo, texto, imágenes** y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

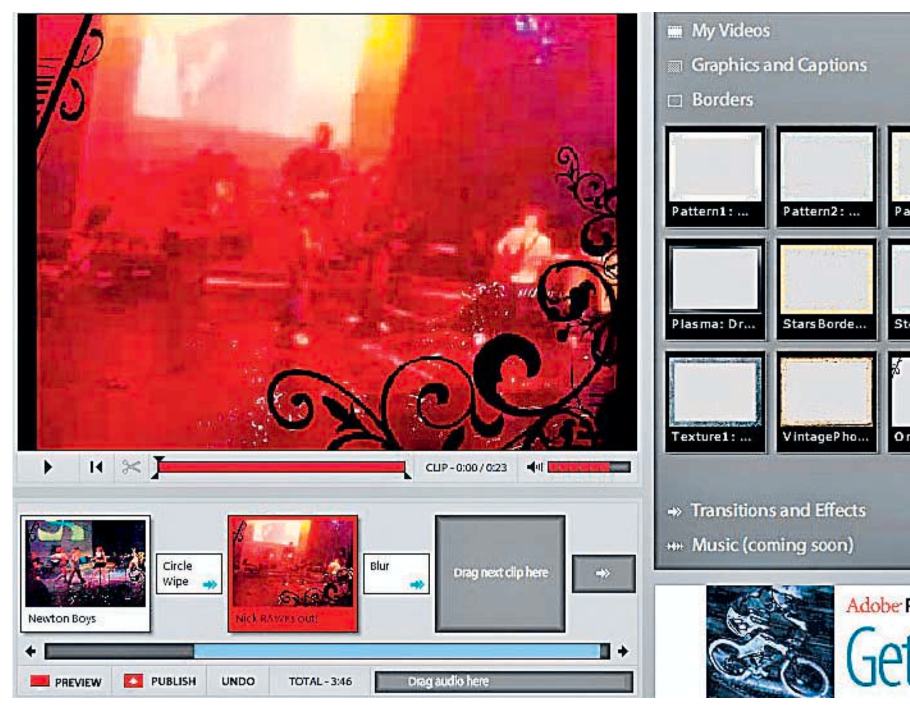
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com)*, que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com)*. Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com)*. Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. **P. F.**



CACHARRERÍA



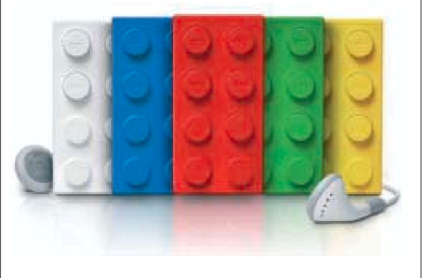
UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam.* 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Altec para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeloo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.





ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.

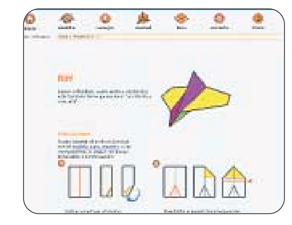




DOS CLICS

Avioncitos de papel

Si te gusta la aeronaútica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa

Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



EL TRIUNFO DEL ‘famoso digital’

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs*, en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA

Un corral en Internet

Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.



RODOLFO CHIKILICUATRE

«Consulta mi ‘Tuiter’, ¡loco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame*, o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.





PORTA

«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos*. Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA

El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír*. Es el tercero más visto.



GOOGLE YA PUEDE **comprar** DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line*, con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line*.

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War*, *Bioshock*, *Dead Rising*, los *PGR*, *Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto ‘Un portátil por niño’ se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Erjambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

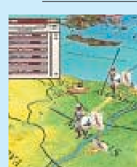
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

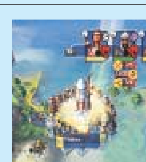


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

---

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



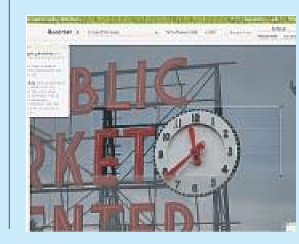
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).



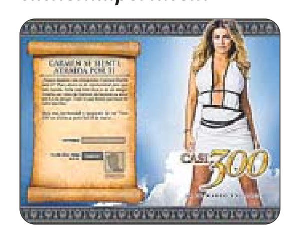




DOS CLICS

Pasión en la Red

Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. *www.carmenesta-cachondaporti.com*



Tu peso espacial

En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! *www.explorato-rium.edu/ronh/weight*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LA Wii DESENFUNDA EL sable láser

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

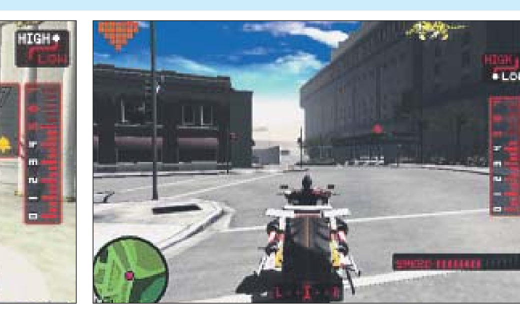
En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.



Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** ● PLATAFORMA: **Wii** ● PRECIO: **59,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/no-moreheroes/***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO



Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line)* basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

TECNOLOGÍA

EL navegador DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows APPLE

PASO A PASO

PABLO F. D.

DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

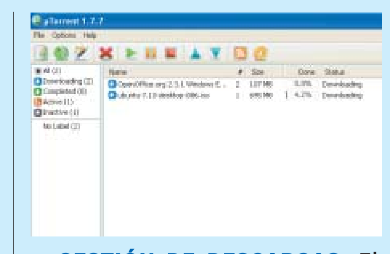
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dirígete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

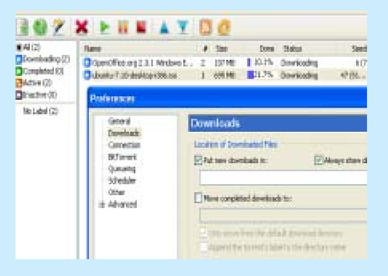
2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los reproductores portátiles de música en MP3 han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

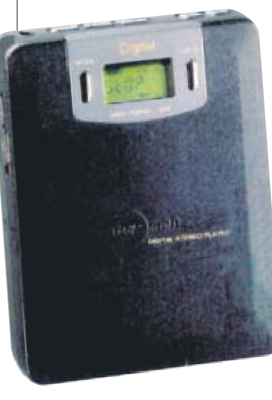
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 MPMan F10. Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 Nomad J. La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 Apple iPod. Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.



UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología pueden encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.



DOS CLICS

Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

ACCIÓN **mitológica** Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.

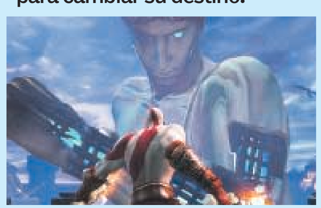


Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.

'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.





FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***

blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

> **No entiendo** *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES **sin disco duro** YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

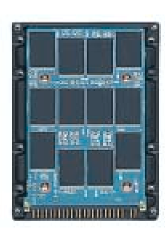
Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorpora las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

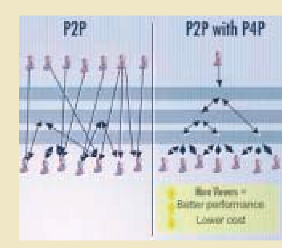
CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo de estado sólido (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.


LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. P. FERNÁNDEZ





DOS CLICS

Cambia tu pelo

Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. *www.peinadosvirtuales.com*



Arte con chicles

Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. *www.gumart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL 'PRO' SE VUELVE estratégico

La Wii permite jugar al fútbol con un **'Pes 2008'** adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

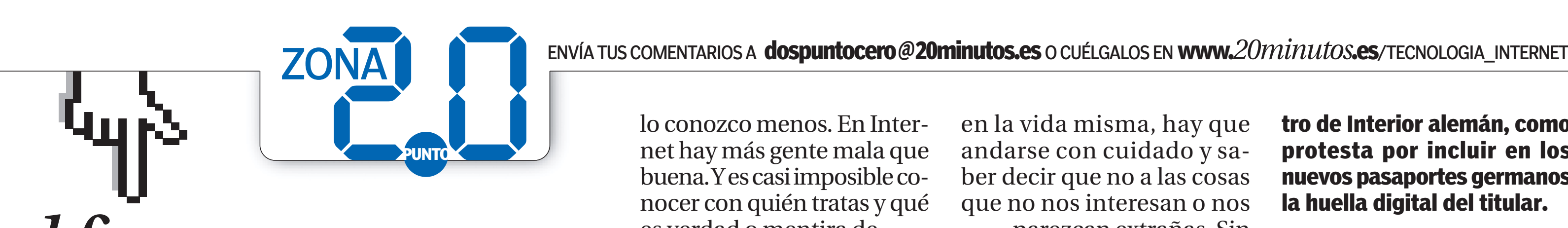
Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL 'PRO EVOLUTION SOCCER' CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas »

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles , tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

Por qué se bloquea Windows Vista

En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.



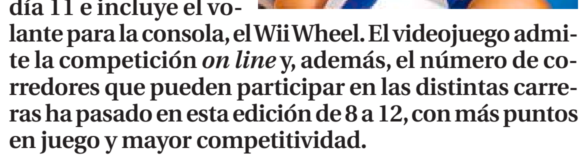
Ataque a epilépticos

Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.

El inventor del móvil y el hombre biónico

Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii



Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.

Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres

El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.



Compresión de sonido hecha en Andalucía

La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.

15 años con el 'spam'

Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS redes P2P SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

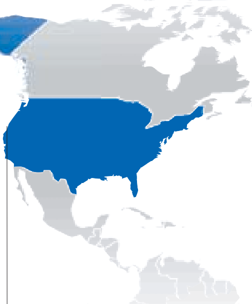
Multados por descargar

El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO



REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.

EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.

SIN LUCRO NO HAY DELITO

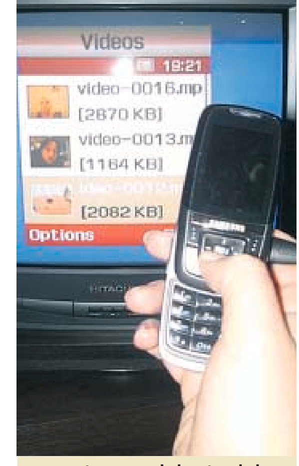
La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la tele y las nuevas pantallas

Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.



La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. **P. F.**

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

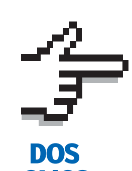
EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.



RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.




DOS CLICS

Código Star Wars

Si te gustan las animaciones en formato Ascii, aquí tienes varias escenas de las películas de *Star Wars* creadas con este código. *www.asciimation.co.nz*



La historia más rara

Con mucho humor y altas dosis de imaginación, en la Inciclopedia podrás leer y reescribir la historia como más te guste. *www.inciclopedia.wikia.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LAS consolas, EN SU MEJOR MOMENTO

La industria del videojuego ocupa ya el **54% del ocio audiovisual** y llegó en 2007 a los 1.454 millones de euros

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El consumo de videojuegos sigue su crecimiento imparable en España. En 2007 alcanzó los 1.454 millones de euros, según datos de aDeSe, la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento. Esta cifra representa un incremento de más del 50% respecto a 2006.

Este enorme crecimiento hace que el consumo de videojuegos ocupe ya el 54% del total del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. Sólo la venta de *software* ya representa más que esas otras tres áreas de ocio juntas.

Marca histórica

El dato más llamativo de 2007 es que las 3.390.000 unidades de consolas vendidas suponen un crecimiento del 53% respecto a 2006. Es la primera vez en la historia que la venta de consolas supera a la de videojuegos.

Este enorme crecimiento permite mantener las previsiones que señalan que el negocio se duplicará en un mínimo de tres años y un máximo de cinco. Puesto que el avance se ha producido de forma similar en toda Europa, España no ha variado su posición respecto a otros años y revalida el cuarto lugar en el consumo de *software* interactivo y venta de consolas, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

Pese a los datos positivos, aDeSe cita dos puntos negativos que ensombrecen las excelentes cifras: la piratería y la falta de apoyo de las instituciones.

LOS 20 JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2007

1 'MÁS BRAIN TRAINING'

Los cerebritos ganan la partida

Las ventas de videojuegos para la consola táctil de Nintendo avalan su éxito: once de los veinte juegos más vendidos de 2007 son de Nintendo DS. El primer puesto es para este *Más Brain Training*, la segunda parte del juego de entrenamiento mental que popularizó el género y que ha sido mil veces imitado por otros títulos, tanto para portátil como para teléfonos móviles.

2 'BRAIN TRAINING'

Mediante un sistema ideado por el Dr. Kawashima, este juego pretende rejuvenecer la edad cerebral de los jugadores. La DS se coge como una libreta y el puntero hace de lápiz.

3 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

La versión para PlayStation 2 de este superventas del fútbol virtual ocupa la tercera posición de la lista. A pesar de la llegada de la PS3, la Play 2 ha mantenido un ritmo de ventas muy alto.

4 'Wii PLAY'

Un título que reúne nueve sencillos minijuegos diseñados para experimentar las diferentes posibilidades del mando de la Wii. Se comercializó junto a un mando, lo que contribuyó a sus buenas ventas.

5 'POKÉMON DIAMANTE'

Pikachu y el resto de estas criaturas coleccionables siguen teniendo un gran éxito entre los más pequeños. Las ventas de la primera aventura Pokémon de estilo clásico para Nintendo DS así lo demuestran.

6 'NEW SUPER MARIO BROS'

El regreso de Mario al género de las plataformas (avanzar y saltar) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de la Nintendo DS.

7 'SMACKDOWN! VS. RAW 2008'

La nueva fiebre del *pressing catch* no ha llegado sólo a la televisión. El paso de Batista, el Gran Khali y compañía por la PlayStation 2 se convirtió el pasado año en todo un éxito de ventas.

8 'PRO EVOLUTION SOCCER 6'

La salida de la edición económica del *Pro 6* de PS2 fue una buena excusa para que los que aún no lo tenían le echasen el guante.

9 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

Este *Pro* es el primer juego para PlayStation 3 que se incluye entre los más vendidos de 2007 y el único en la lista del *top 20*.

10 'ANIMAL CROSSING'

El simulador de comunidad *Animal Crossing: Wild World* ha convencido a miles de usuarios de Nintendo DS gracias, en gran parte, a su originalidad y a sus amplias posibilidades *on line*.

11 'FIFA 08'

Los juegos de fútbol arrasaron en 2007 y las ventas de títulos de PS2 también. *Fifa*, el gran rival del *Pro Evolution*, también se convirtió en uno de los juegos más demandados por los usuarios el pasado año. Las mejoras de su edición 08 han contribuido a ello.

12 'BIG BRAIN ACADEMY'

Heredero del estilo *Brain Training*, este juego de la DS de habilidad mental mide el peso de la materia gris.

13 'POKÉMON PERLA'

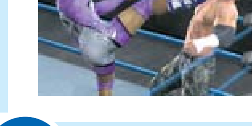
Videojuego de Nintendo DS complementario del ya citado *Pokémon Diamante*. Las diferencias entre uno y otro se limitan a las criaturas que pueden capturarse y entrenarse.

14 'ENGLISH TRAINING'

La propuesta de aprender inglés a través de la DS ha atraído a muchos jugadores. Sus elevadas ventas corroboran una vez más el triunfo de los juegos dirigidos a un nuevo público.

15 SMACKDOWN! VS. RAW 2007

La versión Platinum (económica) de este juego para PS2 le dio un nuevo impulso a sus ventas.



16 'POKÉMON RANGER'

El mundo Pokémon cambia de estilo y pone al jugador a proteger a las criaturas salvajes a base de usar mucho el puntero. Una vez más, volvió a convencer a los más jóvenes en DS.

17 'MARIO KART DS'

La velocidad es, probablemente, lo que mejor se le da al fontanero, aparte de las plataformas. Llegó a DS con un gran juego, que no ha parado de llegar a más y más público desde que salió a la venta.

18 'THE LEGEND OF ZELDA'

Phantom Hourglass es una excelente aventura protagonizada por un Link de dibujos animados que debe surcar los mares y que se controla totalmente utilizando la pantalla táctil de la DS.

19 'FINAL FANTASY XII'

El rey de los juegos de rol, fiel a la tradición, se comió el mercado con este capítulo para PlayStation 2.



20 'PRO EVOLUTION SOCCER 2006'

La presencia en la lista de este juego para PS2 en su edición normal (no económica) demuestra la buena salud de la serie de juegos de fútbol de Konami, a la que Fifa no quita el reinado.

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos de antes eran más difíciles

Uno de los últimos juegos que me he terminado ha sido *Heavenly Sword*, y la verdad es que me gustó bastante. Las fases de proyectiles, por ejemplo, que al principio confunden un poco por el control, me acabaron enganchando bastante.

Es cierto que el juego es corto, se acaba en unas pocas horas, pero creo que tiene un fallo aún mayor: es muy facilón. No hay vidas y no hay continuaciones, pero da igual que mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control, que nunca está a más de dos o tres minutos hacia atrás. Estas características son típicas de la mayoría de juegos actuales y, a menudo, nos llevan a decir que los juegos de antes eran más difíciles, lo que contribuía a que tuviesen una vida más larga.

> **Da igual que** *mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control*

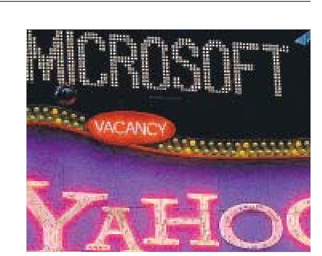
Hace años no existía eso tan cómodo de guardar partida, las vidas y las continuaciones estaban muy limitadas y los checkpoints solían reducirse a uno por fase o subfase. Por muy torpe que se sea siempre es posible avanzar, aunque sea renqueando entre un checkpoint y otro.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

20 SEGUNDOS

Yahoo vuelve a decir no a Microsoft

El portal estadounidense Yahoo sigue pensando que los más de 44.000 millones de dólares que el gigante del *software* ofrece por la empresa no valoran la compañía como ésta se merece.



Nokia lo intenta de nuevo con los juegos

La compañía finlandesa Nokia ha relanzado su plataforma NGage con nuevos juegos, compatibilidad con dispositivos portátiles y más oferta *on line*.

Joost, sólo para EE UU

La tele *on line* de los creadores de Skype abandona otros mercados internacionales.

El dominio pizza.com, de 12 € a 1,7 millones



La dirección de Internet *pizza.com* se ha convertido en uno de los dominios más rentables de la historia. El estadounidense Chris Clark lo adquirió en 1994 por poco más de 12,8 euros y acaba de anunciar su venta por 2,6 millones de dólares (más de 1,7 millones de euros). El afortunado vendedor celebró la operación comiendo pizza con su familia. Hasta ahora, la venta de dominio más alta ha sido la de *sex.com*, por más de 11 millones de dólares.

El ADSL rural es diez veces más lento

Navegar por Internet desde el campo con ADSL rural es diez veces más lento que hacerlo con el ADSL convencional en las zonas urbanas; además, es bastante más caro, según un estudio de Adslzone.net en el que se han analizado 18.000 conexiones de ADSL rural.

Un gran móvil que pesa 22 kilos

Lo ha creado un japonés y es una réplica del Nokia 6670 621 veces más grande que el original. No vibra, pero sirve para hacer llamadas.



Dos millones de euros para Red Karaoke

La página web creada por el español Miguel Ángel Díez Ferreira ha logrado financiación para seguir creciendo en el extranjero y va a ser rediseñada. Quienes se atrevan a cantar podrán grabarse ahora en vídeo para compartirlo con los amigos.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Windows XP SERÁ HISTORIA EN TRES MESES

Microsoft ha confirmado que el 30 de junio **dejará de vender** a los fabricantes de ordenadores este sistema operativo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Windows XP es el sistema operativo que hace tan sólo dos años utilizaban 400 millones de personas, según datos de la consultora IDC. Una cifra que Microsoft pretende reducir favoreciendo la transición a Vista, el sistema lanzado en España a principios de 2007 y que ya viene instalado en la mayoría de ordenadores.

Desde el 30 de junio será casi imposible encontrar un ordenador con ese *software*, pues Mifcrosoft ha decidido dejar de proporcionar XP a los fabricantes a partir de esa fecha. Quedan pues poco más de tres meses para que XP pase a la historia.

Aun así, habrá una excepción: los fabricantes de ordenadores baratos, aquellos que rebajan sus características técnicas para ofrecer un precio asequible, normalmente por debajo de los 500 euros, podrán seguir utilizando Windows XP hasta 2010. Una decisión que lleva implícito el mensaje de que Vista, el nuevo sistema operativo del gigante del *software*, no está preparado para ordenadores de poca potencia.

Miles de firmas

En la Red existe incluso un movimiento para 'salvar' al sistema operativo de Microsoft de la quema. Uno de sus impulsores es la publicación electrónica *Infoworld*, que ha creado el sitio web *Salvemos a Windows XP*.

La campaña defiende que la sustitución de XP por Vista no es una opción, sobre todo para las empresas, que han decidido no instalar este sistema en la mayoría de los casos. Más de 100.000 personas han firmado ya pidiendo al gigante del *software* que no mate a su sistema operativo.



Escritorio de Windows, paquete del sistema operativo y gráfico de la campaña de Infoworld.

Y DESPUÉS, ¿QUÉ PUEDO USAR?

SEGUIR CON MICROSOFT

Windows Vista

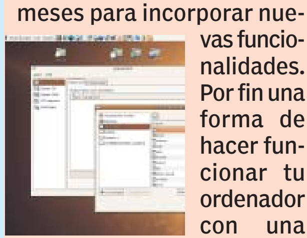
Vista es el sucesor natural de XP. Lanzado al mercado a principios de 2007, es difícil encontrar ya ordenadores que no lo traigan instalado por defecto. Para usarlo necesitarás un ordenador gráficamente potente. El *hardware* más antiguo puede darte algún problema, pero en general la transición es sencilla.



ALTERNATIVA LIBRE

Ubuntu

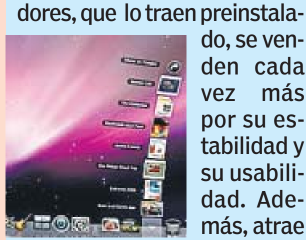
Un sistema operativo basado en el *software* libre, gratuito y que se renueva cada seis meses para incorporar nuevas funcionalidades. Por fin una forma de hacer funcionar tu ordenador con una distribución de Linux y, además, de manera sencilla y comprensible para quienes no son expertos en informática.



EL SALTO A APPLE

Mac OS Leopard

El sistema operativo de Apple gana puestos poco a poco en los últimos años. Sus ordenadores, que lo traen preinstalado, se venden cada vez más por su estabilidad y su usabilidad. Además, atrae a muchos usuarios seducidos ya por otros productos de *hardware* de la marca de la manzana, como el iPod.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... quién utiliza Internet

La mitad de los españoles acceden a la Red, pero un 8% no sabe lo que es

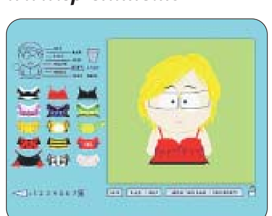
El último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) lo deja claro, la brecha digital sigue existiendo. El 49,6% de los españoles se declaran usuarios de Internet, y el 65% de ellos se conectan casi todos los días. Pero un 8% no sabe qué es. ¿Motivos? No les interesa o no les resulta fácil conectarse.

Los que sí usan la Red se declaran mayoritariamente usuarios de buscadores, un servicio al que le siguen el *e-mail* y las descargas. Y en torno al 80% reciben correos no solicitados, el molesto *spam*. P. F.


DOS CLICS

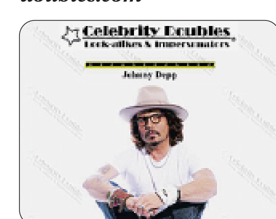
A lo South Park

Si eres un fanático de la serie de dibujos animados *South Park*, en esta web puedes crear un personaje a tu imagen y semejanza. *www.sp-studio.de*



Dobles de famosos

¿Vas a montar una fiesta y no tienes dinero para invitar a los famosos? No te preocupes, ¡invita a sus dobles! *www.celebrity-doubles.com*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

¿QUÉ TIENEN ESTOS miniportátiles?

Llegan los ordenadores **ligeros, pequeños y muy, muy baratos.** Uno de ellos es de la firma española Airis

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

La expectación que creó el ordenador de los 100 dólares, destinado a países pobres, reveló que en las naciones desarrolladas también hay mucho interés por portátiles que, aunque no tengan la potencia de los modelos más modernos, sean pequeños, ligeros y baratos.

Y los fabricantes se pusieron manos a la obra, creando ordenadores que puedes llevar en el bolso y por los que no tendrás que pagar más de 500 euros. Asus fue la primera, con su Eee. HP acaba de presentar el MiniNote 2133, y la española Airis pondrá a la venta este mes la serie Kira.

Los dos primeros aún tardarán en comercializarse en España, pero antes de que lleguen no está de más comparar sus características.



JORGE PARÍS

Comparando el Eee PC con otro portátil tradicional (arriba). A la derecha, de arriba abajo: el Airis Kira, el HP Mini Note 2133 y el portátil de 100 dólares.

PRECIO

Asus → Se vende en EE UU entre 300 (190 euros) y 400 dólares (250 euros).
HP → Desde 500 dólares (315 euros). Tanto este modelo como el Eee podrían ser algo más caros cuando se pongan a la venta en España.
Airis → De 299 a 289 euros, según el modelo.

SISTEMA OPERATIVO

Asus → Linux. En la segunda generación, también XP.
HP → Linux en las versiones baratas y Vista en las caras.
Airis → Puede adquirirse con Linux o Windows XP.

ALMACENAMIENTO

Asus → No usa discos duros con partes móviles, sino una memoria sólida (consume menos y es más silenciosa al no necesitar ventilador) de 2 o 4 gigas de capacidad.
HP → Memoria sólida de 4 gigas y disco duro de 160 en las versiones más altas.
Airis → Memoria sólida de 2 o 4 gigas o disco duro de 40 gigas.

MEMORIA RAM

Asus → De 512 a 1.024 megas preinstalados y ampliables.
HP → De 512 megas a 2 gigas.
Airis → De 512 a 1.024 megas.

PESO

Asus → El Eee PC pesa menos de 900 gramos.
HP → El MiniNote pesa 1,1 kg, o 1,4 kg si usas la batería especial que se vende aparte.
Airis → Los portátiles de la serie Kira pesan entre 1,1 y 1,2 kilos, dependiendo del modelo que elijas.

PANTALLA

Asus → Siete pulgadas con resolución de 800×600.
HP → 8,9 pulgadas con resolución de 1.280 píxeles.
Airis → Pantalla TFT de 7 pulgadas que permite trabajar a una resolución de 1.024×768.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Airis → Tiene *webcam* y se vende en varios colores.
HP → Acabados metálicos.
Asus → Es el más veterano y está pendiente de renovación.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Internet y su crecimiento

El número de sitios web no deja de crecer, y lo hace cada vez más rápidamente



¿Cuántas páginas web existen? Dar una respuesta exacta es imposible. Primero, por la continua y acelerada expansión de la red, en constante crecimiento. Y segundo, porque para realizar esa medición, primero hay que definir lo que es un sitio de Internet. Los expertos en la materia suelen considerar para realizar estas mediciones que un sitio web es todo servidor que está activo y responde a una solicitud desde un navegador. Desde que Tim Berners Lee creara el primero de ellos, en diciembre de 1990, el crecimiento ha sido cada vez más veloz. Según los datos recogidos por Pingdom y la consultora de seguridad en Internet Netcraft, un año después la cifra se había multiplicado por diez. En un año sólo se crearon nueve sitios web nuevos, lo que no hubiera supuesto a los buscadores –si hubieran existido entonces– ningún problema para encontrar lo que el internauta necesitase.

En 1992 ya eran 50 las páginas existentes, que pasaron a ser 130 en junio de 199 y más de 2.700 en junio de 1994; superaron las 20.000 en junio de 1995 y las 100.000 en enero del 96. Y de ahí a la multiplicación constante de la población de la Red. Netcraft señala que en marzo de 2008 existían 162.662.054 sitios web. En el mes anterior se habían creado cuatro millones de páginas nuevas, siendo Google y su gestor de *blogs* Blogger uno de los mayores responsables. Sólo bajo ese servicio se crearon en marzo más de 800.000 sitios web nuevos. Otro gran agente del crecimiento de Internet es MySpace, con cerca de 200.000 nuevas páginas al mes. Los *blogs* y las redes sociales se perfilan así como fundamentales en la explosión que el tamaño de la Red ha sufrido precisamente desde que crear páginas está al alcance de cualquiera, con herramientas como las antes citadas. No es de extrañar que el número de sitios se haya duplicado desde junio de 2006, cuando ya había 80 millones. P. F.

20 SEGUNDOS

Menos ‘software’ sin licencia

La venta en tiendas de *software* de Microsoft sin licencia descendió en 7,7 puntos en 2007 y se situó en el 37,4% de las tiendas visitadas por la compañía, según los datos facilitados ayer por el director del desarrollo de la propiedad intelectual de Microsoft, Txema Arnedo. Según explicó, esta reducción se debe al esfuerzo realizado por parte de las asociaciones de distribuidores a la hora de informar al usuario final de que es posible que el *software* que está en su ordenador no tenga licencia alguna.

Google, contra la pornografía

Google rastreará y bloqueará cualquier imagen de pornografía infantil o abusos a menores que detecte en la Red. Para ello ha adaptado el *software* que utiliza YouTube.

Portabilidad en la telefonía fija

La competencia entre las firmas de telefonía fija y ADSL hizo cambiar de compañía a más de 200.000 clientes entre enero y febrero, un 50% más que en el mismo periodo de 2007, según la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones.

La tienda de la Play se renueva

La tienda *on line* PlayStation Store ha estrenado imagen, sistema de navegación y funciones y contenidos descargables.

Leer el correo de los empleados

Australia estudia una legislación antiterrorista que permitiría a algunas empresas leer el correo de sus empleados.

PASO A PASO

D.G.

CÓMO USAR EL NUEVO PHOTOSHOP GRATUITO

El mes pasado, Adobe presentó Photoshop Express, la versión gratuita y *on line* de su conocido editor de imágenes. Esta aplicación, que puede utilizarse sin problemas, aunque aún esté en periodo de pruebas, tiene 2 GB de capacidad y necesita Flash Player 9 para funcionar. Compite con otros editores como Picnik.

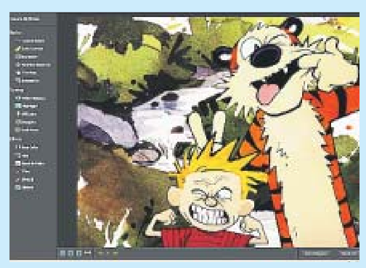
1 CONSEGUIR UNA CUENTA. Escribe en la barra de tu navegador la dirección *www.photoshop.com/express/landing.html.* Una vez en la web, haz clic sobre el botón **Join Now** y rellena el formulario con tus datos. Es importante que escribas una dirección de correo electrónico válida, ya que te enviarán un *e-mail* de confirmación que servirá para activar tu cuenta. Otra posibilidad es pulsar sobre **Test Drive** en vez de sobre **Join Now** para probar la aplicación antes de darte de alta.



2 OPCIONES PRINCIPALES. Una vez dado de alta, Photoshop Express te presenta tres grandes apartados: **My Photos** (donde aparecen las fotos que vayas subiendo a la web), **My Gallery** (las fotografías clasificadas en álbumes personalizados) y **Browse** (un lugar desde el que acceder a los álbumes de otros usuarios y desde donde otros verán los tuyos).



3 EDITAR LAS FOTOS. Haz clic sobre **Upload Photos** y selecciona la imagen que quieres subir. Una vez subida, bien situando el cursor sobre ella o bien acudiendo a **Edit Photo**, accedes a las opciones de edición (de momento sólo en inglés). La imagen aparece en grande en el centro y las herramientas en una columna a la derecha divididas en: básicas, ajustes y efectos. También es posible convertir la foto en fondo de escritorio.



4 TODAS LAS OPCIONES. Las posibilidades son mucho más reducidas que en el Photoshop tradicional, pero Photoshop Express ofrece lo suficiente para trabajar con imágenes en web. Además de las imprescindibles funciones de recortar, rotar y redimensionar las fotos, permite aplicar diversos efectos de distorsión y variación del brillo.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

MARIO PISA EL acelerador EN LA NINTENDO Wii

La saga 'Mario Kart' se estrena en esta consola **con un volante especial** y con un modo de juego 'on line'

Mario, Luigi y compañía corren en 32 circuitos, con varios vehículos. Se puede competir con jugadores de todo el mundo vía Wi-Fi.

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Mario, el personaje más conocido de los videojuegos, se hizo famoso gracias al género de las plataformas (avanzar e ir saltando), pero después ha probado casi todos los tipos de juego: lucha, tenis, rol, puzles... y uno que le ha dado casi tanto prestigio como sus aventuras: las carreras.

La saga *Mario Kart*, que ya ha vendido más de 33 millones de unidades en todo el mundo, ha llegado a Wii dispuesta a repetir el éxito de sus anteriores entregas. Para ello mantiene el espíritu desenfadado de siempre y añade nuevos personajes, circuitos (habrá 16 nuevos y 16 clásicos), objetos y modos de juego. En cuanto a los vehículos, además de los nuevos diseños, la gran novedad es la incorporación de motos.

Además de la ampliación de contenidos, también hay características exclusivas para Wii, como el *Wii Wheel*, un periférico con forma de volante. Los más conservadores podrán prescindir de él y utilizar el mando y el nunchako, un controlador convencional, e incluso el mando de la vieja GameCube.

La otra gran apuesta de *Mario Kart Wii* es el modo multijugador, que gracias a la conexión Wi-Fi permite jugar hasta con 12 personas de cualquier parte del mundo a la vez. Para fomentar la competición, Nintendo propondrá regularmente retos a los jugadores, como por ejemplo, conseguir el mejor tiempo en un determinado circuito y con unas determinadas condiciones.

Mario vende, sus juegos de karts venden y la Wii vende, así que Nintendo confía en que *Mario Kart Wii* se convierta en el título más exitoso de la serie.

NUEVO CONTROLADOR

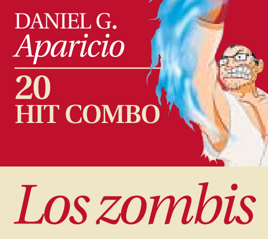


Un juego al estilo Wii

Mario Kart Wii incluye un periférico con forma de volante, el *Wii Wheel*, que aprovecha todas las características de control de la videoconsola: permite manejar los karts girando el mando a izquierda y derecha.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.mariokart.com/wii/***

blogs20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los zombis negros

El nuevo capítulo de la saga de zombis de *Resident Evil 5* se ha convertido en uno de los juegos más esperados de la nueva generación. ¿Qué podemos esperar de este juego? Pues cientos de zombis, disparos y explosiones a diestro y siniestro, gráficos de gran calidad... y acción de primera en tercera persona. Vamos, prácticamente lo mismo que ya vimos en *Resident Evil 4*, pero con Chris Redfield como protagonista, en vez de Leon Kennedy.

Aparte del cambio de personaje, este *Resident Evil* también cambia de escenario. Ahora, en vez de en España, la acción se desarrolla en África, por lo que los infectados son negros... ¡Polémica servida! Según N'Gai Croal, de *Newsweek*, Capcom debería tener cuidado con la imagen que ofrece este juego. «El problema no es que haya zombis negros –explica–, sino la cantidad de elementos relacionados con la imaginería racista».

El problema es *la cantidad de elementos de la imaginería racista*

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET O EN LOS FOROS

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza»

Hal es un esqueleto robótico que multiplica tu fuerza y capacidad de movimiento. Está destinado a personas con lesiones o minusvalías.

El invento tiene un gran potencial, muchos enfermos pueden beneficiarse de esa fuerza extra que no les concede su físico. Seguramente, muchos podrían llevarlo bajo la ropa y vivir una vida medio normal, al menos en apariencia. *Is.*

Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza. *Gonzalo.*

La simbiosis hombre-máquina. Ya veo robocops para el futuro. Lo van a tener chungo los cacos. *Ernst.*

Y cuando el traje falle, los 100 kilos que estarás levantando se te vendrán encima y te matarán... Buena maquina para suicidarte. *Japón.*

Pues me alegro. Está claro que la ciencia ficción es muy probable que al final se materialice. De hecho, así ha sido desde Julio Verne. *Luzzz.*

A eso se le llama exoesqueleto. La idea no es nueva. Quizá si lo sea nueva esta implementación. *P de peleznas.*

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

Un día gratis de *World of Warcraft* por la caída de servidores. Es una compensación por la larga caída del pasado 8 de abril. Se produjeron muchas reclamaciones de los usuarios.

Sé de gente que durante la caída del servidor español se crearon personajes en servidores extranjeros para poder seguir jugando mientras durara el apagón. *Popocatepelt.*

El día gratis es algo que Blizzard viene haciendo desde hace ya más de tres años cuando hay problemas en algún servidor. *Parrak.*

A este juego le llamo yo el quita amigos. La gente deja de salir a la calle. *Melillense.*



DOS CLICS

Compras de lujo

Si no te preocupa la crisis inmobiliaria, en esta web encontrarás mansiones, islas y *chateaux* para millonarios. ***www.vladi-private-islands.de***



Tipos de letras

Sitio de descarga de fuentes (tipos de letra) totalmente gratuitas. Tiene más de 1.400 tipos distintos. ***www.tipos-de-letras.com.ar***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

'GTA', EL RETORNO DE LA polémica

'Grand Theft Auto IV' lleva la saga a la nueva generación de consolas con la misma violencia y detalles mucho más cuidados

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Robar coches, atropellar peatones, asesinar a jefes de bandas rivales o acostarse con prostitutas son sólo algunas de las cosas que han llevado a los *Grand Theft Auto* a protagonizar espacios en telediarios y numerosos titulares sensacionalistas.

Todos los capítulos han sido clasificados para mayores de 18 años, pero eso no ha impedido que se hablase de la saga más por su violencia que por sus virtudes.

Grand Theft Auto IV, que verá la luz el próximo martes, día 29, para PlayStation 3 y Xbox 360, tiene todos los elementos necesarios para cambiar eso: gráficos de gran calidad, efectos realistas y una libertad de acción aún mayor que la que venía siendo habitual.

En una demostración privada en Londres, a la que asistió ***20 Minutos***, se mostraron algunas de las bondades de *GTA IV*. La más palpable a simple vista es el grado de realismo con el que se ha construido Liberty City (el escenario, similar a Nueva York, en el que se desarrolla el juego).

Escenarios muy reales

La ciudad está viva, no parece artificial: cuando hace frío, las alcantarillas humean y puede verse el aliento de Niko; el impacto de las balas sobre un muro hace que salten fragmentos del mismo, el viento arrastra papeles y bolsas por el aire y la gente no se limita a pasear por la calle: algunos trabajan, otros se enzarzan en discusiones, etc.

La libertad de acción también ha crecido. Ahora es posible viajar en taxi pagando, en vez de robando uno; ir a un cibercafé y navegar por Internet del universo *GTA*, donde se puede, por ejemplo, entrar en páginas de contactos para conocer mujeres... u hombres (cada uno elige); emborracharse (con la consiguiente pérdida de control del personaje); también existe la posibilidad de descargarse canciones del juego desde el iTunes real para el móvil... Las misiones están planteadas casi como si fueran películas y garantizan 30 horas de juego mínimo sin contar vídeos ni objetivos secundarios

Junto al modo individual se han incluido además 15 modos multijugador hasta para 16 jugadores simultáneos. La expectación parece justificada.

Niko Bellic, el protagonista, se gana la vida como delincuente.

FICHA TÉCNICA
DESARROLLADOR: **Rockstar Games** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.grandtheftautoiv-eljuego.com/i.html***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO



¿La Wii es suficiente?

Ya comenté en una ocasión que el rollo *casual* de la Wii y la escasez de juegos para *gamers* no acababa de convencerme. Ahora, un *pez gordo* de Epic Games (los responsables de *Gears of War*) ha hablado del tema. El tipo en cuestión, Michael Capps, considera que la Wii no es una consola de nueva generación y que trabajar para ella es dar un paso hacia atrás. Opina que «la Wii es un virus que comienza a extenderse cuando la compras y juegas con tus amigos». «Ellos dicen: ¡Dios, qué buena es!, me la voy a comprar». A los dos meses dejas de jugarla y a ellos les sucede lo mismo cuando ya se la han enseñado a otros que también han terminado comprándosela», dice Capps. Hace tiempo, uno de los desarrolladores de *Los Sims* afirmó que la consola «es una mierda». Dijo que la Wii «sólo es un par de GameCubes pegadas con celo».

> **Las carencias** *técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor*

Mi opinión no es tan radical como la de estos tipos. No creo que la potencia gráfica sea lo más importante, de hecho prefiero la original Nintendo DS a la potencia superior de la PSP, pero me temo que las carencias técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el control de los aeropuertos

En EE UU pueden revisar tu disco duro



Volar con la tecnología a cuestas es una pesadilla por la que casi todos los viajeros del siglo XXI han tenido que pasar en alguna ocasión. Quien viaje con su portátil ya sabe que, mientras aguarda en la cola del detector de metales, debe sacar el ordenador de su funda y ponerlo sobre una bandeja para que pase solo por el escáner. Por allí también pasan cámaras de fotos y reproductores MP3, que, lejos de lo que afirmaba una leyenda urbana, no perderán la información que contienen al pasar por la máquina. Además, hasta que no se pongan en marcha los sistemas de telefonía móvil en vuelo, es imposible hacer llamadas desde el avión, y debes desconectar la consola portátil o el ordenador durante el despegue y el aterrizaje para no interferir en los sistemas de navegación.

En EE UU es legal registrar el ordenador. Más preocupante es lo que le sucede al viajero que tenga que pasar uno de esos controles después de aterrizar en cualquier aeropuerto de Estados Unidos. Los tribunales de ese país han determinado esta semana que no es de ninguna manera ilegal que los agentes de seguridad de las terminales enciendan el ordenador. No ya para comprobar que el dispositivo funciona, que su contenido no ha sido sustituido por drogas o explosivos, sino para revisar la información que almacena el disco duro en busca de contenidos delictivos, como pornografía infantil o datos sobre actividades terroristas. Lejos de afirmar que este control puede suponer un atentado contra la intimidad de los viajeros, los jueces estadounidenses consideran que la revisión de todo ordenador portátil que llegue a su país es equivalente al registro que se puede realizar de una maleta o bolso de mano. El único requisito para los agentes es que exista una «sospecha razonable» de que el contenido puede ser delictivo. **P. FERNÁNDEZ**

TECNOLOGÍA

LEE LA NOTICIA COMPLETA EN 20minutos.es

MÁQUINAS QUE logran parecer SERES HUMANOS

Los remitentes de correo basura hallan la forma de **sortear automáticamente** los sistemas ideados para detectarlos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Si has abierto una cuenta de correo electrónico en los últimos años te habrás enfrentado a los Captchas. El palabro hace referencia a sistemas que permiten distinguir a un ser humano de un programa informático.

Normalmente se le presentan al internauta una serie de letras y números distorsionados que ningún sistema automatizado de reconocimiento de caracteres lograría, en principio, reconocer.

De esta forma, los servicios gratuitos de Internet intentan evitar que un remitente de correo no deseado (*spam*) abra miles de cuentas desde las que enviar su basura, pues se considera muy difícil crear un programa informático capaz de saltar esta barrera.

El sistema de Captchas está presente en todo tipo de servicios, desde la publicación de comentarios en *blogs* hasta la subida de vídeos o fotografías. Pero, tras unos años en funcionamiento, parece que los piratas informáticos han logrado crear programas capaces de reconocer estos textos, son máquinas que consiguen hacerse pasar por seres humanos.

Tasas de éxito del 30%

El *software* creado para que los ordenadores puedan hacerse pasar por seres humanos es capaz de detectar el tipo de letra elegido, la posición de cada carácter y la deformación aplicada a cada uno de ellos, según informaba recientemente *Wired*.

Estos programas también pueden identificar la rotación o los fondos que se usan para confundir a las máquinas. A veces basta con contar los píxeles: se supone que una letra I *manchará* más que una O. Luego se transcribe de forma automática la información obtenida al campo del formulario. El sistema no es infalible, pero, según diferentes informes, el número de éxitos supera el 30% de los intentos en servicios como Hotmail, Yahoo Mail o Gmail. De ahí a que tu correo se llene de *spam* hay sólo un paso.







Varios ejemplos de Captchas utilizados por servicios de Internet para distinguir a humanos de ordenadores.

'SPAM' CON MANO DE OBRA BARATA

Como la resolución automática de los Captchas no es aún totalmente eficiente, los remitentes de *spam* se ayudan de internautas de países pobres para interpretar los a menudo inescrutables textos que se les presentan para crear una cuenta. Según ha revelado *Trend Micro*, los delincuentes cibernéticos pagan entre 2,50 y 3,75 euros al día a ciudadanos indios por resolver estos acertijos. Un programa informático se encarga de enviarles trabajo cada vez que topan con una de estas barreras.

CACHARRERÍA



VÍDEO CON PANTALLA TÁCTIL. La compañía española Blusens acaba de presentar su reproductor de MP4 P37, dotado de una pantalla táctil de 2,8 pulgadas y en el que podrás almacenar hasta nueve horas de vídeo. Puedes aumentar sus cuatro gigas de disco con tarjetas MicroSD. 99 €.

IMPRIMIR EN MOVIMIENTO. Canon ha renovado su línea de impresoras portátiles con la nueva Pixma iP100, que utiliza un innovador sistema de tintas de cinco colores para ofrecer una calidad de impresión excepcional. Para llevar a papel tus fotos en cualquier lugar sin tener que cargar mucho peso. 329 €.



ENTRENADOR DE MUÑECA. Este reloj de Garmin, el Forerunner 405, está dotado de un GPS de alta sensibilidad. Permite controlar los kilómetros, el tiempo, las calorías quemadas y, con el pulsómetro, el ritmo cardiaco. Tiene una rueda táctil para consultar los datos. 289 €.

MÚSICA, VÍDEO Y FOTOS. El M6SL de Meizu ofrece tres modelos, en blanco y negro y con una capacidad de dos, cuatro y ocho gigabytes (GB). Permite almacenar un máximo de 2.000 canciones y 3.200 fotografías, así como 48 h de vídeo. Tiene sólo 7,3 mm de grosor y ratón táctil con control deslizante. Desde 87 €.





ZONA 2.0

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«¿Qué pasa si estás viendo una peli y se destruye?»

Crean un soporte de DVD para alquiler o transmisión de datos confidenciales que deja de funcionar dos días después de abrir el precinto de su envoltorio.

No hay problema. Lo primero que haría con él es crear una imagen y luego montarla en una unidad virtual. Y si me gusta, me lo paso a un dispositivo óptico. ***Dvd-ram.***

Yo he inventado el que se destruye antes de que se abra el paquete, y tengo una cola de gente en el estanco gigantesca. Oye, que abren el DVD y... ¡Uuy! Casi, casi. Se ha esfumado y vuelven a comprar otro a ver si tienen suerte. ***Más rápido venga.***

No creo que tenga mucho futuro. Los videoclubs acabarán desapareciendo y se impondrán las descargas en Internet. Todo lo que tenga soporte físico ya está obsoleto. ***Raúl.***

Lo que me gustaría saber es qué pasa si estás viendo una película y se destruye dentro del lector de DVD. Seguro que entonces no parece tan buena idea. ***Heduardo.***

INTERNET

Microsoft demanda a una madre por el nombre de un programa anti-Messenger. El nombre de la aplicación es Msnlock. Lo creó para controlar el tiempo que chateaban sus hijos.

¡Ánimo Sra. Eppink! Tiene todo mi apoyo. Menudos ovarios que tiene para enfrentarse a Microsoft. ***Ramón*.**

Si no fuese por Microsoft, no estaría la informática donde está, os lo aseguro. Lo que ha hecho Bill Gates no lo hace nadie. ¡Si no os gusta Microsoft, cambiad! ***Viva tito Bill.***

Nadie puede hacer un programa y que parte del nombre esté registrado internacionalmente por otra empresa. Que se lo hubiera pensado antes al ponerle nombre al programa. ***Crackers.***



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 30 DE ABRIL DE 2008



DOS CLICS

Saber para ganar

Si en vez de matar marcianitos te gustan más los juegos de cultura, geografía o ciencia, en esta web te divertirás.

www.purposegames.com



Cartas de amor

Una selección de cartas de amor que puedes utilizar de manera libre y gratuita para transmitir todo lo que sientes.

www.cartasdeamor.org



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LOS **peques** TAMBIÉN JUEGAN

Shin Chan, las Bratz y **algunos viejos personajes** siguen divirtiendo a los niños con sus aventuras

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ahora que el sector de los videojuegos ya está maduro y que no paran de aparecer títulos para personas de toda edad y condición, casi parece que los niños hayan dejado de ser el importantísimo público que siempre han sido.

Nada más lejos de la realidad. El 50% de los juegos vendidos en 2007 estaban clasificados para mayores de tres años, según el último informe de aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Las compañías lo saben y no descuidan a los pequeños de la casa.

HÉROES DE AYER Y HOY

Shin Chan. Las nuevas aventuras para Wii → El conocido y revoltoso niño de los dibujos animados es el principal reclamo de este título de minijuegos pensados para jugarse en compañía. ¿El objetivo? Ayudar a la familia Nohara a ganar un alocado concurso de televisión.

Buzz Junior Dinos → El juego-concurso *Buzz Junior* vuelve a PS2 protagonizado por unos simpáticos dinosaurios y nuevas pruebas en las que competir pulsador en mano. Se vende con pulsadores o sin ellos (para los que ya los tengan).

La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón → El veterano dragoncito Spyro, que visitó las consolas el pasado año con *La noche eterna*, volverá el próximo otoño con esta nueva aventura y las voces de Elijah Wood, Gary Oldman, Christina Ricci y Mark Hamill, entre otros.

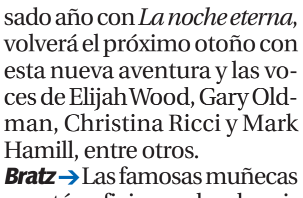
Bratz → Las famosas muñecas se están aficionando a los videojuegos. A títulos como *Bratz: The Movie* (PS2 y Wii) o *Bratz Babyz* (Nintendo DS) se sumarán a lo largo de este año *Bratz KidzParty* y *Bratz Ponyz 2*, para Wii y DS, respectivamente.

Crash Bandicoot: Mind over Mutant → Otro clásico. Esta vez, Crash debe impedir que todas las criaturas de su mundo sean controladas por el malvado Neo Cortex. Nuevos poderes, mundos, enemigos...





Crash Bandicoot prepara nueva aventura (izda.), mientras que los dinos de *Buzz Junior* ya están de fiesta (dcha.).





El dragón Spyro y su eterna rival Cynder (izquierda) y el juego de Shin Chan (arriba).

UN DIEZ SOBRE DIEZ PARA EL JUEGO **perfecto**

Ayer salió a la venta 'Grand Theft Auto 4', el nuevo videojuego aclamado como una obra maestra

Minoristas como GameStop y Best Buy llevan semanas admitiendo reservas para el videojuego de acción *Grand Theft Auto 4*, disponible para la PlayStation 3, de Sony, y para la Xbox 360, de Microsoft. Además, muchas tiendas abrieron sus puertas a medianoche para recibir a los aficionados.

Se espera que este lanzamiento sea el mayor acontecimiento del mundo del entretenimiento del año, con previsiones de ventas en la primera semana de hasta 400 millones de dólares (unos 255 millones de euros).

Las primeras reseñas, publicadas el fin de semana se deshicieron en elogios y la web especializada *IGN* ha otorgado 10 sobre 10 en todos los apartados del juego.

«*Grand Theft Auto 4* es una obra de sátira inteligente, profana, cautivadora, irritante, astuta, con una rica textura y del todo convincente, disfrazada como divertida», afirmó *The New York Times*.

«La magnum opus de Rockstar es una obra maestra que podría cambiar el modo en el que el mundo ve los videojuegos», proclamó la página de noticias y críticas de juegos *GameSpy*, otorgándole una puntuación máxima de cinco estrellas. «Te darás cuenta de que la historia y la presentación están a la altura de las mejores películas de directores como Martin Scorsese o Francis Ford Coppola».

Las ventas del *GTA4* podrían ayudar a Take Two a enfrentarse a la oferta de compra de 2.000 millones de dólares de Electronic Arts.



Imagen del videojuego *Grand Theft Auto 4*. FOTO: ROCK STAR



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Notas de juegos a la venta

Es inevitable, da igual quién escriba, de qué y con qué motivaciones, siempre habrá alguien ahí para acusar al autor de interesado, partidista o vendido. No estoy hablando de mí, o al menos no sólo de mí, le pasa a todo aquel que publica algo en un medio (que gracias a Internet es mucha gente).

A muchos lectores / oyentes / telespectadores les encanta buscar motivaciones ocultas en los reportajes, noticias, críticas y demás. Esa obsesión produce numerosas incongruencias. Por ejemplo, sobre una noticia de cifras de Nintendo alguien comenta: «Cómo se os ve el plumero»; pocos minutos después, en una información sobre el Blu-ray la Play 3: «¿Cuánto os paga Sony por publicar esto?»; por supuesto, si a continuación publicas algo sobre la Xbox 360 será porque «te estás vendiendo a Microsoft». Los temas se suelen elegir siguiendo los criterios de actualidad y de interés para el lector. No quiero ser cínico, es cierto que la publicidad también influye, aunque menos de lo que se piensa. Un acuerdo publicitario suele conllevar mayor cobertura de un juego, pero no mejor nota.

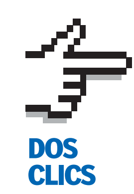
> **La publicidad** *influye en los medios de forma diferente a lo que se piensa*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 7 DE MAYO DE 2008



DOS CLICS

Reciclar con arte

Tapacubos de coches y mucho arte es todo lo necesario para crear esculturas de peces como éstas. *www.hubcapcreatures.com*



Todo sobre cómics

Esta web es una especie de revista del corazón de los personajes de cómics, dibujos animados y demás personajes coloreados. *www.toonopedia.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

ACCIÓN superheroica VIRTUAL

Iron Man estrena juego para el PC y para las consolas aprovechando el tirón de la película del mismo título

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las películas de acción sirven casi siempre de excusa para hacer un videojuego y los superhéroes también tienen un gran tirón en el entretenimiento electrónico, así que una película de acción protagonizada por un héroe como Iron Man tenía todas las papeletas para convertirse en un videojuego.

El juego, que se ha lanzado para todas las plataformas, sigue fielmente el argumento de la película: Tony Stark, un hedonista multimillonario y fabricante de armas, es secuestrado en Afganistán. Allí construye una poderosa armadura de gran capacidad ofensiva con la que logra escapar. Después perfecciona el invento y se convierte en el héroe conocido como Iron Man, el Hombre de Hierro.

Contenidos extra

Además de la trama principal, se han añadido contenidos adicionales –extraídos directamente de los cómics– con el objetivo de satisfacer a los fans y ofrecer un juego más largo y profundo. El desarrollo es similar al de otros juegos de acción de superhéroes como *Spiderman* o *Hulk Ultimate Destruction*, con enormes escenarios por los que moverse libremente destruyendo enemigos y completando misiones. Uno de los mayores alicientes del juego es que, gracias a las características de la armadura, los niveles pueden recorrerse volando.

Otro detalle para los seguidores del juego es que, junto a las armaduras que pueden verse en el largometraje (la rudimentaria y la estándar), es posible desbloquear muchos de los modelos que Stark ha vestido en las viñetas.

El carisma del personaje, la buena calidad técnica del juego y el tirón de la película quizás sean una ayuda para que el juego de Sega no sucumba ante el gran *GTA IV*.

El superhombre Iron Man, recién llegado al mundo del videojuego.



HÉROES AFICIONADOS A LAS CONSOLAS



EL REGRESO DEL COLOSO ESMERALDA

'The Incredible Hulk'

Interpretado por Edward Norton en la gran pantalla, el agresivo personaje demostrará su fuerza bruta también en la nueva generación de consolas haciendo lo que mejor sabe: golpear y destruir. El escenario del caos será un Manhattan a escala reducida por el que Hulk se moverá libremente. ☛ **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS.**



EL SEÑOR DE LA NOCHE... Y DEL PLÁSTICO

'Lego Batman'

Tras el éxito de las versiones Lego de *Star Wars*, el mundo de Batman se prepara para llegar, pieza a pieza, a los videojuegos. Verá la luz este verano, aprovechando el estreno de la película *The Dark Knight*, aunque no estará basado en ella. Batman y Robin se enfrentarán a los villanos huidos del Arkham Asylum de Gotham. ☛ **PC, PS3, Wii, Xbox 360 y Nintendo DS.**



SUB ZERO CONTRA SUPERMAN

'Mortal Kombat vs. DC Universe'

Midway ha anunciado que, en el próximo capítulo de su sangrienta saga de lucha uno contra uno, los personajes de *Mortal Kombat* se enfrentarán contra los superhéroes más emblemáticos del universo DC, como Batman, Superman o Wonder Woman. La violencia habitual se verá reducida. ☛ **PlayStation 3 y Xbox 360.**

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sega** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo DS y PSP** ● PRECIO: **De 29,95 € a 59,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://web.sega-europe.com/ironman/es/***



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Pasión por los efectos especiales

Ayer asistí a la presentación en Madrid de *Star Wars: The Force Unleashed*, una de las grandes esperanzas de LucasArts y Activision para este año. El juego tiene muchos reclamos: la imaginería de *La Guerra de las Galaxias*, un argumento que se desarrolla entre los episodios III y IV de la saga y, sobre todo, tecnologías de nueva generación. O al menos en eso nos insistieron los señores de Lucas, hablando de Industrial Light & Magic y tecnologías como el Havoc Physics y otros *palabros* por el estilo.

Me hace mucha gracia esta obsesión por vender los juegos promocionando las tecnologías que utilizan. Hoy se habla del motor Euphoria y de sus efectos casi milagrosos en el *Grand Theft Auto IV* o en este *The Force Unleashed*, y hace 15 años hablábamos del increíble Modo-7 de la Super Nintendo. Volviendo a *The Force Unleashed*, me parece muy bien que Lucas presuma de las virtudes técnicas de su juego, pero tal vez debería prestar un poquito más de atención a aspectos como el doblaje. Es un bajón escuchar la voz de Darth Vader y descubrir que... ¡no es la de Constantino Romero!

> **Lucas debería** *prestar un poco más de atención a aspectos como el doblaje*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN www.20minutos.es

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El libro es precioso, pero no lo veo como videojuego»

Un rumor señala que Microsoft podría estar interesada en adquirir los derechos para desarrollar un videojuego sobre el personaje literario de *El Principito*.

El libro es precioso, pero no lo veo como adaptación a videojuego. ¿Qué van a hacer, uno de plataformas en el que te encuentres *baobabs*, rosas, zorros y serpientes? Se cargarán el mensaje del relato. Hay miles de libros con más acción que se podrían adaptar. ***Nana.***

¿Qué será lo siguiente, un juego basado en una película de un videojuego? Y sobre la adaptación fiel a un juego es siempre imposible plasmar bien lo que el libro/película/serie tiene, puesto que el objetivo principal de un videojuego es retar al jugador contando una historia de fondo. Un libro es una historia. Un juego es un reto con una historia de fondo que sirve de apoyo. Lo que no quiere decir que una historia de un juego tenga que ser peor a la de un libro, hay videojuegos cuya historia es buena, como *Mass Effect*. ***Heikki.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

¿Se puede saturar Internet? Ése es el riesgo que prevén muchos expertos. Apuntan al creciente uso del vídeo en Internet como la causa más probable de este colapso, que podría producirse en los próximos años. El año clave es 2010.

No se colapsará, es una gran suma de dinero la que se tendrá que invertir, pero lo harán. ***Nofx04.***

Ahora resulta que Internet se va a acabar antes de que el ADSL Rural llegue a mi casa... Bueno, un problema menos para 'timofónica'. ¿Dónde está el dinero que la UE les ha dado para hacer llegar el ADSL a los pueblos aislados...? ***Toledano.***

PASO A PASO

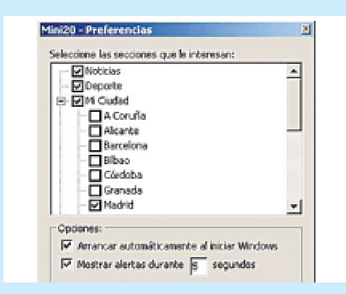
D. G.

TODA LA ACTUALIDAD, EN 4 PASOS

El pequeño programa gratuito de *20minutos.es* permite a los internautas estar informados en todo momento de las noticias que aparezcan publicadas no sólo en la página web de *20 minutos*, sino también en las de otros medios y *blogs*. Las alertas de cada actualización aparecen en una pequeña ventana que se abre en la parte inferior derecha de la pantalla.

1 DESCARGARSE MINI20. Descarga Mini20 desde *20minutos.es* y haz doble clic sobre él para ejecutarlo. Sigue los sencillos y breves pasos que te irá marcando el programa. Al terminar, Mini20 estará funcionando si habías marcado la opción 'Ejecutar Mini20'. Si no habías marcado esa opción, podrás acceder al programa buscando el acceso directo creado en el Escritorio o desde el Menú de Inicio.

2 INFORMACIÓN A LA CARTA. Lo más recomendable al iniciar el Mini20 es personalizarlo. Haz clic en la opción 'Preferencias', que aparece en la esquina inferior izquierda. En la primera parte podrás marcar las noticias que deseas recibir: 'Noticias', 'Deporte', 'Mi ciudad', 'Fotogalerías', 'Blogs' y 'Otros Medios'. En el apartado de 'Mi Ciudad' podrás elegir las noticias locales de cada una de las 40 ciudades de las que ofrecemos información local. Dentro de 'Otros Medios' te aparecerá un listado de *blogs* y webs. Te llegarán las noticias de última hora de todos aquellos medios que selecciones. Al final del menú de personalización verás una opción que te permite activar que se muestren alertas del resto de medios.



3 MÁS MEDIOS. Si lo deseas, puedes añadir noticias de otros medios de comunicación que no estén presentes en ese listado haciendo clic sobre 'Añadir otro medio'. Inmediatamente se abrirá una ventana en la que tendrás que introducir el nombre del medio en cuestión y su dirección RSS.

4 NAVEGA FÁCILMENTE. En la parte superior verás tantas opciones de contenidos como hayas seleccionado hasta un máximo de seis. Si paseas el ratón sobre ellas, verás cómo se van activando con un fondo azul. Para cambiar de sección basta con que hagas clic sobre cualquiera de ellas cuando observes que está activada. Para entrar y leer la noticia, fotogalería o *blog* que te interese, pulsa sobre ella y se abrirá en tu navegador.

CONSUMO

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

UN GIGABYTE NO siempre tiene 1.024 MEGABYTES

Una marca de MP3 compensa a sus clientes tras **publicitar más capacidad** de almacenamiento de la que ofrece


Interior de un disco duro, sin carcasa y con todos sus componentes a la vista. FLICKRSVEN

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Reproductores MP3, ordenadores, teléfonos móviles y todo tipo de dispositivos electrónicos están equipados con un disco duro. A más tamaño, más capacidad para almacenar canciones, fotos o películas. Pero el consumidor no siempre encuentra el espacio en el disco que le prometió el fabricante. ¿Qué ocurre cuando compras un MP3 de un giga y, cuando lo conectas al ordenador, éste te dice que no alcanza esa cifra?

En EE UU, dos compañías tendrán que compensar a sus clientes por este motivo después de ser denunciadas ante los tribunales. Una de ellas es el fabricante de reproductores MP3 Creative, que tendrá que indemnizar a sus clientes por calcular el tamaño de los discos de acuerdo con un sistema decimal por el que entendía que un gigabyte (GiB) equivale a 1.000 millones de bytes.

En realidad, el usuario está acostumbrado a contabilizar los bytes con un sistema binario, por el que un giga equivale a 1.024 megas o 1.073.741.824 bytes.

Hasta un 7% menos

Puede parecer una diferencia nimia, pero, según los consumidores, había conseguido que los discos de Creative ofrecieran un 7% menos de capacidad de la que promete la compañía, según informaba esta semana la web especializada en tecnología *Betanews*.

Tras un acuerdo con los denunciantes –aceptado ahora por el tribunal de California que lleva el caso– Creative deberá hacer público un comunicado sobre la capacidad real del disco de sus dispositivos. Y tendrá que permitir a quienes compraron uno de sus reproductores MP3 desde 2001 adquirir otro nuevo de un giga de capacidad con descuento.

El cálculo de la capacidad de almacenamiento de los dispositivos electrónicos según el sistema decimal en lugar de binario es una práctica habitual en el sector. El año pasado, el fabricante de discos duros Seagate ya tuvo que responder a una demanda como la de Creative.

DECIMALES Y BINARIOS

De acuerdo con las especificaciones técnicas que fijan cómo deben expresarse las unidades de medidas en lo que se refiere a datos informáticos, el uso de un sistema decimal (en el que un gigabyte equivale a 1.000 megas) no es incorrecto, aunque sí puede conducir a confusión. Según las definiciones del sistema internacional de medidas recogidas por el NIST (National Institute of Standars and Technology) de EE UU, cuando se expresen esas medidas en sistema binario se han de escribir los nombres de las unidades de forma diferente, con un 'bi' entre medias. 1.000 megabytes serían así un *gigabyte* (en sistema decimal), pero un gigabibyte son 1024 megabibytes.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo mejorar tu Wi-Fi

Consejos para tener conexión inalámbrica sin problemas de cobertura

Los routers inalámbricos que nos permiten tener acceso a Internet sin cables están ya en casas y oficinas de todo el mundo, pero no siempre se configuran adecuadamente para obtener la mejor señal Wi-Fi. El fabricante de dispositivos de red Edimax da varios consejos para optimizar la conexión.

Sitúa el router en un sitio abierto y en el centro de gravedad del espacio que debe cubrir. Recuerda que la señal se expande en todas direcciones, reduciéndose a medida que aumenta la distancia o se encuentran obstáculos. Evita la interferencia de paredes, objetos metálicos y otros aparatos inalámbricos que utilicen la misma frecuencia. Para apuntar hacia los equipos informáticos a los que debe dar cobertura puedes adquirir una antena direccional o repetidores, muy útiles para hacer llegar la señal más lejos. Mantén actualizado el *software*, cambia de canal si detectas interferencias. Para reducirlas, limita el número de aparatos Bluetooth. P. F.

CACHARRERÍA



HOME THEATRE BRAVIA DAV-F200. Un gran equipo de cine para trasladar el séptimo arte al salón de casa. El centro de control se puede situar sobre una mesa o estantería, o incluso colgado en la pared. Viene con una pareja de altavoces compactos y un *subwoofer*. La salida HDMI está preparada para ofrecer una gran calidad de imagen en los televisores Bravia LCD.

NOKIA N82 BLACK. Este elegante dispositivo de color negro ofrece funciones de imagen avanzadas, navegación integrada y conexión a Internet de alta velocidad. Permite *geolocalizar* las imágenes captadas, que se pueden guardar no sólo por fecha, sino por localización GPS. Tiene cámara de 5 megapíxeles.





NETPHONE KEYBOARD. Lifetech, compañía especializada en la fabricación de accesorios informáticos, ha presentado su nuevo teclado con teléfono VoIP incorporado, compatible con los programas de telefonía por Internet más populares como Skype, Yahoo! o AOL.

HTC TOUCH DIAMOND. Según HTC, este dispositivo se define por su compacto tamaño, su conexión a Internet y su nueva interfaz táctil tridimensional, denominada TouchFLO 3D, que proporciona un manejo sencillo y cómodo.




DOS CLICS

Diseña tu héroe
Los héroes y las heroínas no nacen, se construyen, y en esta web los haces tú. Elige estética, color, armas y... ¡a salvar el mundo!
www.heromachine.com



Peces superraros
Para la gente que busca peces raros, por curiosidad o para coleccionismo. En esta página están los más extraños del mundo.
www.pecesraros.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

GOKU DESATA TODO su poder

'Dragon Ball Z' prepara su estreno en **PlayStation 3 y Xbox 360**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El pasado fin de semana, aprovechando la celebración en Madrid de Expomanga 2008, la compañía Atari mostró a la prensa cómo será *Dragon Ball Z: Burst Limit*, el primer juego de Bola de Dragón Z para la nueva generación de videoconsolas.

Goku, Vegeta, Piccolo y los demás personajes de la serie y el manga soltarán sus golpes y ondas vitales, a partir del 6 de junio, luciendo los mejores gráficos vistos hasta la fecha en los juegos de *DBZ*.

Una historia conocida

A través de combates de uno contra uno en amplios escenarios 3D, el juego recreará los acontecimientos que van desde la llegada del hermano de Goku a la Tierra hasta la aparición del monstruo Célula.

Como novedad, en las luchas podrá llamarse a un compañero para que ayude momentáneamente. La acción estará aderezada con las *drama pieces*, secuencias intercaladas en los combates que meten al jugador en la historia. Sólo aparecen bajo determinadas condiciones y pueden lograr, por ejemplo, dar más energía a un luchador.

El modo *on line*, que ofrecerá enfrentamientos con jugadores de todo el planeta, es quizá el aspecto más destacable de un juego que no variará mucho lo visto en la saga *Dragon Ball Z Budokai*.







MÁS MANGA JUGABLE

Naruto
El ninja protagonista de este popular manga y anime ya ha visitado casi todas las plataformas. En julio volverá a PSP y en septiembre a PlayStation 2.



Bleach
Los personajes de este manga y serie de espadachines de un Japón contemporáneo ya han cruzado sus espadas en Nintendo DS y en Wii.





blogs 2.0

DANIEL G. Aparicio
20 HIT COMBO

Lo que llega antes del verano

Aún estamos en mayo, pero ya empieza a notarse un importante descenso en el número de lanzamientos. Todas las compañías están quemando sus últimos cartuchos: Nintendo ha soltado dos nuevas gallinas de los huevos de oro *(Mario Kart Wii* y *Wii Fit)*, Sega está aprovechando el tirón de la película de Iron Man y Take-Two está dando la campanada con *GTA IV*.

Por suerte todavía nos quedan unos cuantos bombazos antes del verano. Los más esperados son *Super Smash Bros. Brawl*, para Wii; *Metal Gear Solid 4*, para PS3, y *Final Fantasy VII: Crisys Core*, para PSP. Otros títulos interesantes que verán la luz entre lo que queda de mayo y junio son el *MMORPG*, de Eidos, *Age of Conan: Hyborian Adventures*, el prometedor *Alone in the Dark*, la joya estratégica *Sid Meier's Civilization Revolution*, el primer *Dragon Ball Z* de nueva generación y *Ninja Gaiden II*. Después de esto... un vacío de calor hasta septiembre, donde no hay demasiado a la vista, así que espero que el último trimestre del año nos depare algunas buenas sorpresas.

> **Después de** *los lanzamientos preveraniegos... un vacío de calor hasta septiembre*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El imperio Playboy se derrumba gracias a Internet»

Playboy podría crear un mundo virtual. Pues me parece bien, pero ¿para qué invertir en un juego propio cuando el verdadero negocio está en *Second Life*? ***Crisi.***

Fracasará, como otros proyectos iguales han fracasado antes. Afortunadamente, el imperio Playboy se derrumba, gracias a Internet. ***Perri.***

La tercera película de *La momia*, también en las consolas. La primera momia que sacaron era un juego para PSX tan malo que no valía ni lo que se gastaron en CD para copiarlo. Así que seguro que éste seguirá el mismo camino. ***Dani.***

¿Pero es en serio? Cómo estiran las películas. ¿Y cómo piensan titular la cuarta: *La momia y cómo perdió el vendaje con la ventisca?* ***Ein.***

En general, los videojuegos sacados de películas son un intento de ganar más pasta por productos hechos a toda prisa y con malos acabados. ***Ataguaya.***

Los jugadores de PC prefieren XP a Vista. Normal, teniendo en cuenta que Vista da error de compatibilidad con la mitad de los juegos. ***Kaki.***

Es que Vista es muy inestable, no se le puede tratar mal, y si alguna actualización no le gusta, adiós. Con el SP1 tuve que formatear mi PC, y antes con otras actualizaciones dejaba la pantalla en negro... ***Iván.***

He usado el Vista X64 últimamente en un PC Dual Core con 2 Gb RAM y gráfica Dx10. Vista me duró dos días, que fue el plazo que le di, y en esos dos días me cagué en muchas cosas, así que volví con Xp-Sp3, que me resulta mucho más liviano en RAM, aparte de ser un 15% más rapido que Vista-Sp1. Hablando en plata: Vista es una soberana mierda, lo mismo que fue Windows Me. ***Nnb.***

TECNOLOGÍA

MÁS NOTICIAS TECNOLÓGICAS EN 20minutos.es

¡Muévete! TUS GADGETS PUEDEN SOPORTARLO

Móviles, ordenadores, cámaras de fotos y MP3 **reaccionan al cambio de posición** gracias al uso de sensores

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los tiempos en los que el movimiento era un problema para los aparatos electrónicos forman parte del pasado. La música de nuestro MP3 no da saltos cuando salimos a correr, como sucedía con el discman. Y, lejos de afrontar los cambios de posición como un problema, las marcas desarrollan soluciones para incluirlos en el interfaz de usuario.

El ejemplo más claro es la Wii, cuyos mandos incorporan un sensor de movimiento, llamado acelerómetro, con el que la consola obtiene datos sobre la posición del *wiimote* para representarlos luego en pantalla. También la PlayStation 3 incorpora esta tecnología en su mando Sixaxis. Pero no sólo los jugones tienen acceso a esta tecnología, también se utiliza en dispositivos como cámaras de fotos y vídeo (para ofrecer herramientas de estabilización de imagen), ordenadores y teléfonos móviles (para descolgar o pasar de una canción a otra).

En el iPhone, la pantalla puede mostrar los contenidos de forma horizontal o vertical, dependiendo de cómo la posicione el usuario. Los portátiles incorporan acelerómetros para detectar caídas o movimientos bruscos y proteger el disco duro antes de que se produzca el impacto. Es el caso del MiniNote, de Hewlett Packard, o del MacBook, de Apple.

El Seiko SlimStick utiliza dos acelerómetros para medir la cantidad de ejercicio que haces, mientras que la tableta de dibujo F5 de Motion Computing se protege frente a impactos. Porque sabe cuándo se mueve.



Tableta F5 de Motion Computing (imagen grande), mando de la Wii (arriba), un iPhone de Apple (derecha) y el podómetro de Seiko SlimStick (izquierda). Todos incorporan sensores de movimiento.

DÍA DE INTERNET

SIEMPRE EN conexión CON LA RED

Queremos verte usar el ordenador, ¿nos envías tus fotos?

Cientos de iniciativas en toda España celebran este año la semana previa a la conmemoración del Día de Internet, recuerda la firma del primer Convenio Telegráfico Internacional y el establecimiento de la Unión Internacional de Telecomunicaciones.



Habrá recomendaciones de seguridad, programas de reciclaje de ordenadores, medidas de integración de colectivos de mayores y de inmigrantes o divulgación sobre la evolución de las tecnologías móviles. Sobre todas ellas te informaremos en ***20minutos.es***, donde además estamos esperando tus fotografías usando Internet allí donde te conectas habitualmente o en lugares curiosos.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 21 DE MAYO DE 2008



DOS CLICS

El orgullo friki

En la web oficial del día del orgullo friki encontrarás todo lo referente a este día, el 25 de mayo, además de *blogs, frikadas, links...*

www.diadelorgullofriki.tk/



Trucos gratis

Para que sumes unos cuantos trucos y claves nuevas a la hora de jugar. Esta web tiene además guías y noticias.

www.trucoteca.com



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL MUNDO MÁS bárbaro, EN TU PC

‘Age of Conan’ llega para ofrecer una nueva experiencia de videojuego ‘on line’ multijugador masivo

VÍCTOR SÁNCHEZ

Las compañías Eidos y Funcom han decidido plantar cara al más impresionante coloso del rol multijugador masivo: *World of Warcraft* (*WoW*). Para ello han decidido usar la figura de uno de los personajes más carismáticos del universo fantástico: el mismísimo Conan el Bárbaro.

Las armas de este nuevo título –que verán la luz pasado mañana en *Age of Conan: Hyborian Adventures*– son algo más potentes que la espada y la brujería. Su máximo baluarte son sus gráficos, con un acabado que normalmente no se espera de un título de estas características.

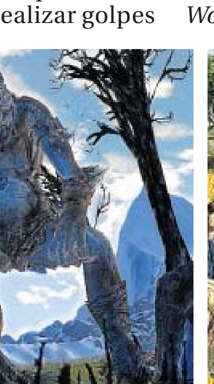
También es un sistema de combate novedoso, que huye de automatismos y requiere de algo más que de estadísticas para ganar las mil y una batallas que habremos de librar.

Para las luchas, el jugador debe realizar todo tipo de combos en tiempo real, que llevarán al personaje a realizar golpes certeros, así como a lanzar hechizos o disparar a distancia con buena puntería.

Los fans del personaje greñudo podrán cumplir su sueño de viajar por las mismas tierras por las que él vivió todas sus aventuras. Podrán convertirse en leyendas como el cimerio, pero no podrán interpretar al mítico personaje. Aunque sí que podrán cruzarse con él si, por ejemplo, visitan el castillo que regenta.

Una de las promesas más interesantes de este juego es que ofrece a todos los jugadores gran variedad de misiones, un toque más cinematográfico y un acabado mucho más parecido al de los juegos de rol tradicionales. Este Conan se suma a una hornada de juegos de rol masivos que luchan por acabar con el largo reinado del *WoW.*

Conan el Bárbaro interviene en el juego, pero no hay posibilidad de controlarlo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Eidos** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95€** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.ageofconan.com***



MUNDOS ‘ON LINE’



‘PIRATES OF THE BURNING SEA’. Duelos de espada y barcos pirata en el Caribe del siglo XVIII, con Gran Bretaña, Francia y España en plena lucha.



‘FINAL FANTASY XI’. A pesar de que vio la luz hace años, el mundo *on line* del conocido *Final Fantasy* es uno de los que mayor número de usuarios tiene.



‘ESDLA ON LINE’. El mágico universo de Tolkien está habitado por miles de jugadores en *El señor de los anillos on line: Sombras de Angmar.*



blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Los juegos, en el lugar merecido

Sin que sirva de precedente, hoy me voy a dedicar a hacer un poco de autobombo, que nunca viene mal. Quizá algunos ya os habréis dado cuenta: desde hace unos días, la antigua sección de Tecnología y videojuegos de ***20minutos.es*** se ha dividido en dos: Tecnología y Videojuegos.

La web de *20 minutos* se ha convertido en el primer medio nacional (y probablemente en uno de los primeros a nivel internacional) que incluye una sección exclusiva para videojuegos, dándole la misma importancia que a otras áreas de ocio más tradicionales como la música o el cine.

La piratería *no tiene la fuerza para hacer que esto se tambalee*

Los videojuegos interesan a la gente, pueden ser arte, son un componente fundamental de la cultura pop y, sobre todo, mueven mucho dinero. Son el negocio más rentable de la industria del entretenimiento. Ni siquiera la piratería tiene la fuerza para hacer que se tambalee.

Víctor Sánchez, al que conocéis por su participación en el programa *Cuatrosfera* , y yo mismo nos encargamos de nutrir esta sección de videojuegos.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Me voy al baño... ¿Te apetece echar unas partiditas?»

Presentan un videojuego para urinarios. Tiene dos versiones, en una hay que eliminar marcianitos y la otra es una prueba de eslalon.

Siempre que surgen ideas que parecen chorras, a uno le da la sensación de que podía habérsele ocurrido a cualquiera, pero no. No tienen un pelo de tontos y a ver, ¿quién no ha jugado a apuntar a algún lado dentro del urinario? No es una chorrada de idea. Se basa en algo tan obvio que lo parece, pero no lo es. *Urinarios blancos.*

Se agradece porque lo más que había probado eran las típicas dianas de plástico con agujeritos para el chorro. Muy buen invento. *Naki.*

Ya me imagino, estando en una cena cuando digas que vas al baño y entonces alguien dice eso de: «Te apetece echar unas partiditas». A mí, tanta confianza... como que no. *Ratzinger.*

Esto es para mear y no echar gota. *Auryn.*

Si tuviera un bar lo pondría, seguro. ¿Sabes la publicidad que ganas con esto? *Vondrake.*

Entra en nuestros foros **www.20minutos.es**

TECNOLOGÍA

El libro electrónico es ya una realidad. La principal ventaja que nota el lector cuando adquiere un libro electrónico es que el precio del libro es inferior al de un ejemplar impreso.

Es cierto que para la forma clásica se usan árboles y otras sustancias, pero no existe un placer mayor que tenerlos nuevos en las manos, sentir su aroma... *Tío Antonio.*

Yo me dejo los ojos leyendo un libro en el ordenador. *Pues yo no...*

Esto puede valer para leer novelas, pero para estudiar, lo dudo mucho, porque ojear se hace pesadísimo. *Ander.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EDITAR UN ARTÍCULO DE LA WIKIPEDIA

La Wikipedia es probablemente el proyecto colaborativo de Internet de mayor éxito, pero la mayor parte de sus usuarios se limitan a consultar los contenidos que una pequeña porción de internautas elaboran para ponerlos a disposición del público. Si quieres convertirte en colaborador, te recomendamos que primero intentes la edición de un artículo.

1 LOCALIZA EL ARTÍCULO. Introduce la dirección de la página web *(es.wikipedia.org)* en tu navegador y utiliza el buscador situado a la derecha para encontrar la entrada de la obra de consulta que buscas. De la lista de resultados que mostrará el buscador elige la página que quieres editar.

2 COMPROBACIÓN. En la Wikipedia hay editores cuidadosos, por lo que es posible que el artículo no necesite ninguna mejora. Lee con atención para no incluir información que ya esté presente.

3 EDICIÓN. Una vez hayas decidido ponerte a escribir para mejorar el artículo, debes dirigirte a la zona de edición. El botón **Editar** está en la parte más alta de la página, entre **Discusión** (que recoge los debates que mantienen los editores sobre el contenido del artículo) e **Historial** (un registro de los cambios que ha sufrido la entrada desde su creación). Es bueno consultar esas dos secciones para comprobar si los datos que vas a introducir fueron eliminados por algún motivo en el pasado.



4 PREVISUALIZA Y GUARDA. Realiza las modificaciones al artículo que consideres necesarias, repasa el texto y, antes de guardar, realiza una vista previa del resultado utilizando el botón Mostrar previsualización, que se encuentra inmediatamente después de la caja de edición de texto. Comprueba que no has eliminado ninguno de los títulos y que los enlaces que has introducido en el texto funcionan perfectamente. Cuando estés seguro de que has realizado un buen trabajo, pulsa sobre el botón Grabar la página. Tus cambios se almacenarán automáticamente.

INTERNET

TODO SOBRE LA RED EN 20minutos.es

EL MUNDO DE LOS buscadores NO ACABA EN GOOGLE

Hallar lo que buscas en la Red es cada vez más fácil. Hay tecnologías de todo tipo para localizar vídeos, imágenes...

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Competir con el líder es muy complicado en el mercado de los buscadores. Google es el más popular en muchos países, con niveles de uso que en algunos casos superan el 80%, como en España.

Puestos a buscar armas con las que hacer mella en este dominio, sus rivales indagan en nuevas formas de ofrecer los listados de resultados y explotan búsquedas especializadas, como las de productos o vídeos. También incluyen la opinión de los internautas para elaborar respuestas más precisas. Éstos son algunos ejemplos de lo que puedes hallar en la Red.

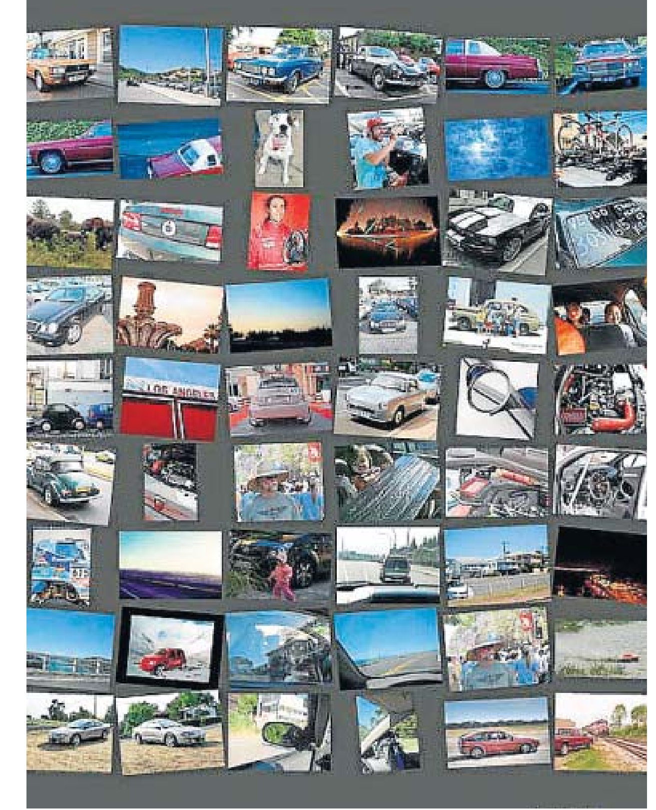
BLINKX
- **Su dirección es** *blinkx.com*
- **Está especializado** en la búsqueda de vídeos en Internet.
- **Ha indexado** más de 26 millones de horas de vídeo.
- **Usa tecnologías** de reconocimiento de voz.

OSKOPE
- **Su dirección es** *oskope.com*
- **Realiza búsquedas** en Flickr, YouTube, Amazon o eBay.
- **Organiza los resultados** de forma muy visual.

XCAVATOR
- **Su dirección es** *xcavator.net*
- **Dirigido a creativos,** permite dar con imágenes, animaciones y recursos gráficos.

SPACETIME
- **Es un programa** que se instala en el ordenador.
- **Se ofrece en** Spacetime.com
- **Resultados** en entorno 3D.

SEARCHME
- **Visítalo en** *searchme.com*
- **Muestra los resultados** en un rico entorno gráfico.
- **Realiza sugerencias** para que acotes tu búsqueda y mejores la lista de resultados.



Listado de resultados de una búsqueda en Fickr realizada con Oskope.

QUINTURA
- **Búscalo en** *quintura.com*
- **Crea nubes de etiquetas** para ayudarte con la búsqueda.

KARTOO
- **Su dirección es** *kartoo.com*
- **Crea mapas de relaciones** con los vínculos entre las webs de la lista de resultados.
- **También permite** agrupar los resultados por temas eligiendo de una lista de categorías.

LIKE
- **Su dirección es** *like.com*
- **Se define como** un buscador visual de productos.
- **Puedes decirle** qué te gusta de un zapato o un reloj y buscará objetos similares.
- **Enlaza** con las tiendas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... leer en Internet



Sólo observamos con atención el 20% de los textos de las páginas web

Conocer al usuario de un servicio es fundamental para ofrecerle lo que realmente busca. Una máxima tan válida dentro de Internet como fuera de ella. Al elaborar páginas web debemos tener presente que quienes las visitan tienen unos hábitos de navegación a los que debemos adaptarnos.

Jakob Nielsen, uno de los mayores expertos mundiales en usabilidad de las páginas web, ha hecho públicos los resultados de su último estudio sobre la materia. Para elaborarlo, puso ante el ordenador a 25 personas con estudios universitarios y observó su comportamiento ante los sitios de Internet. Una de las conclusiones es que la funcionalidad más usada por los internautas sigue siendo hacer clic en los enlaces de texto, seguida de pulsar sobre botones presentes dentro de la propia página. La tercera es el botón ***Atrás*** del navegador.

También se confirma con este estudio que más que leer en Internet, escaneamos los textos, llegando a leer con verdadera atención sólo un 20% de las palabras que componen las páginas. Las web que tienen menos texto cuentan con más posibilidades de ser leídas al completo por los internautas. Por encima de las 110 palabras, pocos leerán más allá de la mitad de los párrafos, afirma Nielsen. De este modo, si de verdad quieres hacer llegar tu mensaje en la Red, tienes una solución segura: sé conciso y ve al grano. Tendrás más posibilidades de éxito. **P. F.**

CACHARRERÍA



MULTIMEDIA TÁCTIL. El YP-P2 de Samsung es un reproductor con pantalla táctil de 3", Bluetooth, compatibilidad con MP3, WMA, WMV, MPEG 4. Además de reproducir vídeo, música, imágenes y texto, permite escuchar la radio con su sintonizador FM . 199 €

MÚSICA EN TODA LA CASA. Philips ha presentado el sistema de audio inalámbrico WACS7500, equipado con reproductor de CD y disco duro de 80 GB. Permite, gracias a sus extensiones, escuchar la música en cualquier habitación pulsando un botón. También incluye emisoras de radio de Internet. 999 €





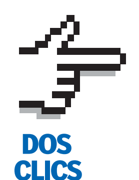
TELEVISIÓN SUMERGIBLE. Disfruta de la tele junto a la piscina sin miedo a estropearla con las salpicaduras. La WTW154NU de Saytes es una pantalla de 15,4 pulgadas y formato panorámico impermeabilizada para que no se estropee si se moja. 1.390 €

TDT EN EL BOLSILLO. El Exis S40, además de incorporar TDT con señal DVB-T para TV y radio, reproduce todo tipo de archivos MP4, MP3, JPG, y tiene radio FM. El dispositivo multimedia tiene una memoria de 2 GB, aunque puedes aumentar su capacidad con la ranura para tarjeta mini SD; la pantalla es de 4,3". 249 €



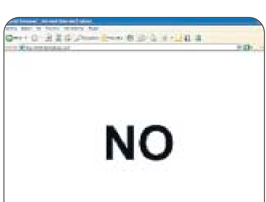


BLACKBERRY PARA LA RED. Bold es la nueva apuesta de RIM para acercar aún más Internet a los usuarios de Blackberry. Tiene la mayor pantalla que ha tenido nunca un dispositivo de RIM e incluye conectividad a las redes 3G y Wi-Fi. Incorpora GPS, utiliza la conectividad móvil de tercera generación (3G) y ofrece a sus usuarios un buscador mejorado. Y según el fabricante, proporciona una representación de imágenes similar a la de un ordenador, haciendo su uso más amable.


DOS CLICS

¿Qué día es hoy?

Para los que estén despistados por el tiempo que está haciendo, esta web les dirá si estamos en época navideña o no. *www.isitchristmas.com*



Test de velocidad

Con este sencillo test *on line* podrás averiguar cuál es la velocidad de tus manos al teclear un texto en el ordenador. *www.typingtest.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

UNA **ayuda móvil** PARA TODOS

Las operadoras telefónicas han creado **teléfonos ideados para discapacitados** y personas mayores

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las personas mayores, discapacitadas o con algún grado de dependencia usan el móvil porque les aporta mayor seguridad y para facilitar la comunicación con su entorno, según un estudio de la cátedra Movistar de la Universidad de Deusto. Este colectivo no quiere quedarse desconectado y las operadoras les ofrecen terminales adaptados a sus necesidades.

Quienes tienen discapacidad visual y los de la tercera edad necesitan móviles con botones grandes y pantallas donde las letras se muestren de forma clara, sin menús laberínticos ni caracteres pequeños. Para las personas con discapacidad auditiva existen accesorios que hacen compatible el audífono con el teléfono. Y para aquellas con algún grado de demencia o problemas de orientación hay dispositivos de seguimiento equipados con tarjeta SIM y GPS, que se ofrecen en colaboración con organizaciones como Cruz Roja.

Vodafone ha presentado varios servicios y productos de este tipo, dirigidos a facilitar la comunicación de las personas dependientes. También Telefónica trabaja en este campo con el programa *Movistar fácil,* con el que intenta ayudar a encontrar el móvil que se ajusta más a sus necesidades.



Un anciano prueba un móvil en unas jornadas de promoción de servicios tecnológicos para mayores. PACO LLOPIS

TELÉFONOS PARA DISCAPACITADOS Y DEPENDIENTES



T-LOOP
Un accesorio para personas con problemas auditivos, distribuido por Vodafone y que está destinado a evitar las interferencias del teléfono con el audífono.

SIMAP
Vodafone y Cruz Roja ofrecen este localizador para personas dependientes por deterioro cognitivo. Permite la localización geográfica permanente de quien se lo pone.





EMPORIA LIFE
Terminal de Vodafone con grandes botones, menús simplificados y gran pantalla, para permitir el acceso a los móviles en el colectivo de personas mayores.



NOKIA 2630
Se trata de uno de los teléfonos adaptados para *Movistar fácil.* Los terminales incluidos en este programa están dirigidos a todo el que quiera facilidad de uso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... lo que cuesta el ADSL

Sube el precio de la conexión, pero también la velocidad de transferencia

Más rápida y, al mismo tiempo, más cara. El precio de la conexión a Internet a través de tecnologías ADSL ha subido de forma global, según un informe elaborado por la consultora Point Topic en varios países. Afirma que la velocidad de estas conexiones ha crecido de media un 4,7% en el primer trimestre de 2008. Pero además, según los datos de la



consultora Point Topic, el precio ha subido un 9,3% en el mismo periodo.

El coste medio de las conexiones de clientes residenciales se incrementó entre enero y marzo de este año hasta alcanzar los 61,36 dólares (38,7 euros). La velocidad media subió en 6,517 Kbps. Las empresas pagan unos 227 dólares (144 euros) por una velocidad media de 4,13 Mbps. Los cambios más significativos se han producido en América Latina, sobre todo en Perú y Argentina. P.F.

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le doy dos días en manos de un piratilla experto»

Crean un chip *incrackeable* para acabar con la piratería en los videojuegos. El fundador de Atari dice que será su blindaje definitivo.

En vez de tardar una semana en piratearlos, tardarán dos. *Spanish Recipes.*

¡Ja, ja ja! Nada es *incrackeable.* Además, a los que primero les interesa la piratería es a las propias empresas para vender más consolas.... *Mister 12.*

Parece mentira que este hombre se crea lo que dice. Se pueden hacer sistemas tremendamente seguros, pero todos son rompibles. *Elp.*

Le doy dos días en manos de un piratilla experto. *Andaqueno.*

Cosas así ya existen. Todavía nadie ha conseguido eliminar el sistema de encriptación de sistemas como los cajeros automáticos. *As*

La única forma de acabar con la piratería es abaratando los precios. En cuanto éstos sean asequibles, descenderá el pirateo y venderán más. No entiendo cuál es el problema. *Pepe.*

TECNOLOGÍA

Un joven estadounidense ha inventado la novia virtual. Es una proyección de luz infrarroja que reacciona a los movimientos. Se adapta a la posición, ronronea y es muy callada.

Esto no contará como infidelidad, ¿no? *Lel.*

¿Qué ha sido del entrañable osito de peluche? Esto es casi tan frío como las videollamadas móviles. *Sheridan.*

Me parece que este hombre necesita un cambio de trabajo y de vida para que pueda hablar y compartir tiempo con una mujer de verdad y no con una de mentira. Ojalá que pronto se encuentre una. *Hermosa.*

PASO A PASO

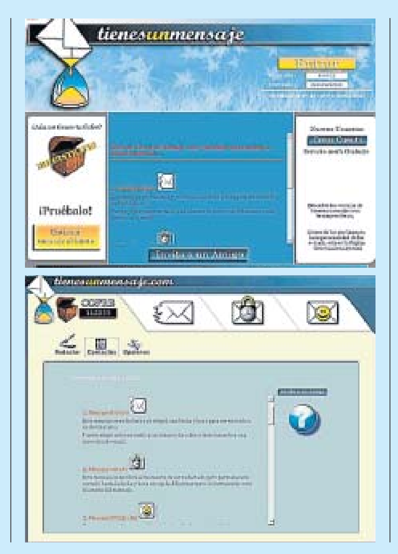
PABLO FERNÁNDEZ

CÓMO ENVÍAR UN MENSAJE HACIA EL FUTURO

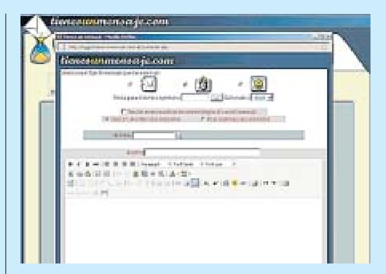
Si quieres escribir un texto para que alguien lo lea dentro de muchos años tienes dos opciones: meterlo en un cofre sellado y confiar en que el destinatario sea lo suficientemente paciente para no recurrir antes de tiempo a la palanca o utilizar el servicio de la página web *www.tienesunmensaje.com*

1 CREA UN USUARIO. Entra en *Tienesunmensaje.com* y pulsa sobre el botón **Crear cuenta.** Debes elegir un número de cofre, un nombre de usuario, una contraseña y facilitar tu dirección de correo electrónico. En esa cuenta recibirás un mensaje de activación que contiene un enlace, que debes pinchar antes de poder utilizar tu cuenta. El servicio es gratuito.

2 ELIGE EL TIPO DE MENSAJE. Este servicio te permite enviar tres tipos de mensajes. En el primero, el mensaje del futuro, debes especificar la hora y fecha en la que se enviará a su destinatario. Éste no tendrá conocimiento de que has escrito algo para él hasta que llegue la fecha indicada. En **Mensaje Cerrado** se envía una notificación al destinatario de forma inmediata, pero no podrá leer el texto hasta que llegue el día que haya especificado el remitente. Por último, el Mensaje **SMILE** permite enviar textos que sólo deben verse cuando el receptor tenga un estado de ánimo determinado.



3 GESTIONA TU COFRE. En la zona de administración de la página puedes acceder a la redacción de nuevos mensajes y gestionar el funcionamiento de los textos que ya hayas enviado o escrito. Puedes conocer qué mensajes cerrados han sido ya abiertos por sus destinatarios o si todavía no los han leído. Al redactar, puedes decirle al sistema que te avise cuando la persona a la que escribiste descubra lo que hay tras la cerradura virtual. Además, cuando envíes un mensaje puedes decidir si éste llegará firmado con tu número de cofre o con el apodo que elegiste como nombre de usuario del servicio.



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LLEGA LA ‘wiindependencia’

Nintendo **venderá juegos de pequeños estudios** para su videoconsola Wii

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Nintendo ha puesto en marcha su iniciativa Wii Ware, una plataforma en la que cualquier desarrollador, grande o pequeño, puede crear nuevos juegos descargables para venderlos después a través de la tienda *on line* de la Wii.

Esta plataforma de distribución *on line* de títulos originales abre las puertas de la consola de Nintendo a los creadores independientes para que puedan dar a conocer sus videojuegos, que de otra forma probablemente nunca verían la luz.

«Los costes de desarrollo han crecido de forma exponencial durante los últimos años y lanzar un videojuego al mercado puede suponer una inversión demasiado arriesgada para equipos pequeños», explica Laurent Fischer, director de Marketing de Nintendo Europa.

«Queremos facilitar al máximo el desarrollo de juegos para Wii, que alguien que hace veinte años hubiese creado el Tetris pueda ahora crear un título igual de sorprendente –añade–. Esperamos incluso que de las ideas nazcan nuevos géneros, nuevas formas de jugar que utilicen todo lo que Wii ofrece: juego *on line,* el uso de los Mii o periféricos como la Wii Balance Board de Wii Fit».





Tres capturas de pantalla de los primeros juegos en llegar a la tienda online de Nintendo: Lost Winds, Toki Tori, y TV Show King.

Nintendo hará públicos nuevos juegos de Wii Ware más o menos cada dos semanas. El precio del más barato será de cinco euros

LOS PRIMEROS LANZAMIENTOS

La compañía japonesa ha anunciado ya cuáles serán los primeros títulos independientes en llegar a su servicio WiiWare. En *Lost Winds* (creado por el estudio británico Frontier), el jugador puede controlar el viento con el mando de Wii y así impulsar a su personaje a través de los escenarios. En *Pirates: The Key of Dreams* (del estudio holandés OxygenInteractive), el jugador se mete en la piel de un lobo de mar a la caza del temido Barbanegra. Y en *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King* (de Square Enix) se propone a los usuarios de la consola Wii una vuelta de tuerca a la exitosa franquicia *Final Fantasy* que mezcla rol y construcción.

Nintendo asegura que cada dos semanas se pondrán a disposición de los usuarios de la consola nuevos juegos, que podrán adquirirse y descargarse directamente desde la tienda *on line* de la consola Wii. El precio de cada título parte de los 500 puntos Nintendo o cinco euros.

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Mario Kart Wii mola, peeeero...

Me encantan los Mario Kart, ya dije una vez que nada me parece más divertido que esta franquicia de Nintendo. Sin embargo, después de un mes jugando al Mario Kart Wii, no puedo evitar hacerle algunas críticas. La primera es el volantito dichoso, no me gusta ese tipo de control. Afortunadamente, la solución es sencilla: elijo un mando tradicional y listo. Sin abandonar el tema del control, está la cuestión de los miniturbos. Entiendo en parte que se quiera evitar el truco del serpenteo que se hizo tan popular en Mario Kart DS, pero no era necesario automatizar los derrapes para conseguirlo.



Esa forma mecánica de realizar los miniturbos le resta mucha emoción a la carrera y hace más complicado que un jugador experto destaque sobre uno bueno. El dominio de esa técnica servía en el pasado para marcar la diferencia. Repito, no me refiero al *sneaking*. En otros Mario Kart existía el miniturbo manual y eso no implicaba la posibilidad de serpentear. Otra cuestión inexplicable: la inexistencia de un modo GrandPrix para dos jugadores. Eso aportaba un gran aliciente tanto competitivo como cooperativo al modo multijugador, pero parece que Nintendo ha decidido apostar fuerte por el *on line* y olvidarse un poco de lo demás.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA



NO TE PASES UN GRAMO. Esta cuchara incorpora un sistema de pesado cuya precisión se aproxima a una décima de un gramo, por lo que al usarla no deberás preocuparte por pasarte con la medida exacta. Ideal para tus pócimas y recetas de cocina. 25 €

¿HAS VISTO MIS FOTOS? Lo analógico también pasa de moda en los marcos fotográficos de casa. Si quieres saltar al digital, prueba con el So You de Telefunken, que por un precio moderado ofrece imágenes desde tarjetas SD hasta una resolución de 320 × 240 píxeles, usando una pantalla de 3,5”. 59,90 €





TODO PARA LA TELEVISIÓN. A veces guardas películas y música en discos USB sin capacidades multimedia. Con el Freecom MediaPlayer XS sólo tendrás que conectarlos a su puerto USB para poder verlos en tu televisor sin necesidad mover los archivos. 85 €

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES? Si eres de los que acostumbran a perder las cosas, apúntate el nombre de este localizador de objetos. Se llama Superfinder y permite encontrar las llaves, el USB o la cabeza siempre que les hayas puesto antes una etiqueta identificativa y se encuentre a menos de 125 metros. 69 €





MINICADENA CON IPOD. No es necesario que estés todo el día enganchado a los auriculares de tu reproductor MP3 favorito para escuchar la música que almacena. Siempre puedes conectarlo a una minicadena. Como la Panasonic SC-EN38, un aparato para escuchar música que parece ideal para usuarios de iPod. Reproduce archivos en formato MP3 y discos grabables, tiene temporizador para programar el apagado, sintonizador digital de FM y AM, y conexión USB. 149 €



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 4 DE JUNIO DE 2008



DOS CLICS

¡Toma karaoke!
Si eres de los que les gusta el karaoke y quieres hacerlo desde tu propia casa para compartirlo después, ésta es tu web.
www.redkaraoke.es



Pinta como Pollock
Saca el artista que hay en ti y crea tus propias obras al estilo de Pollock. Usa el ratón para pintar y haz clic para cambiar de color.
www.jacksonpollock.org



VIDEOJUEGOS

➤ TODAS LAS NOVEDADES EN *20minutos.es*

INDY SE HA QUEDADO de una pieza

El aventurero más famoso de la gran pantalla **vuelve a coger su látigo** también en los videojuegos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Indiana Jones, arqueólogo y héroe de acción por excelencia, ha vuelto a ponerse de moda gracias a un envejecido pero dinámico Harrison Ford y su taquillero *Reino de la calavera de cristal*.

Aprovechando la circunstancia, Lucas Arts ha decidido lanzar un videojuego protagonizado por Indy. Eso sí, un Indy simpaticón, achaparrado y de plástico, un Indy del universo Lego con el que esperan repetir el éxito de la serie *Lego Star Wars*.



La conocida escena de la roca gigante, con un toque algo menos redondeado.

Recordando el pasado

Aunque el lanzamiento coincide con el estreno de la última película de Spielberg, en este juego no hay calaveras ni rusos malvados ni viajes a Perú. Lo que vamos a encontrar en *Lego Indiana Jones* son nazis, palacios llenos de bichos, arcas perdidas y santos griales. Es decir, todo lo que pudimos ver en la trilogía original.

El desarrollo no se entretiene con mecánicas complejas ni controles rebuscados. Henry Jones Junior salta, dispara y golpea y se columpia con su látigo por escenarios construidos a base de bloques Lego. ¿El resultado? Mucha acción peliculera, decenas de brincos de plataforma en plataforma evitando trampas y algunos puzles sencillos para darle un poco de variedad al asunto.

Por supuesto, a lo largo de la aventura se recrean escenas de la saga tan populares como la roca gigante de *En busca del arca perdida*, la persecución en vagoneta de *El templo maldito* o las tres pruebas de *La última cruzada*.

No habrá que esperar mucho para volver a ver a Indy en consolas y PC. Lucas Arts ya ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego cuya acción se situará un año después de *La última cruzada* en una historia original supervisada por George Lucas.



MÁS AVENTURAS DE PLÁSTICO

'Lego Star Wars'. Los Jedis de juguete abrieron la veda de los juegos Lego basados en licencias. El primero se centraba en los episodios I, II y III, el segundo recreó la trilogía original y por último se publicó *La saga completa*.

'Lego Batman'. El caballero oscuro y sus carismáticos supervillanos también sufrirán la metamorfosis plástica del efecto Lego. Como en el caso de Indy, coincidirá con el estreno de una nueva película, aunque no se basará en ella.

'Lego Universe'. El sueño de todos los amantes de Lego, un mundo *on line* fabricado con piezas de juguete.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Lucas Arts** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo DS y PSP** ● PRECIO: **Desde 29,95 € hasta 59,95 €** ● EDAD: **A partir de 7 años** ● WEB: ***www.indianajones.lego.com***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

'Allá tú', en la portátil

Hace unos días, en el aeropuerto de Heathrow, vi algo que me dejó sorprendido: el videojuego *Deal or no deal* para Nintendo DS, cuya existencia desconocía.

Deal or no deal es la versión británica del programa de televisión *Allá tú*, que presentaba Jesús Vázquez. Si la mecánica de este concurso ya tiene dudoso interés como mo concurso, ¿qué gracia puede tener como videojuego? Pues los desarrolladores debieron de pensar que algo de gracia sí que tiene. Bueno, lo más probable es que pensasen que, con lo relativamente barato que resulta producir un juego de DS sumado al incomprensible éxito que tiene este formato en la tele, un juego de *Deal or no deal* sería bastante rentable.

> **Entre esto** *y jugar solo a las tres en raya, me quedo con las tres en raya*

Ignoro si el juego ha sido rentable, pero puedo asegurar que es un auténtico bodrio. En la caja se podía leer algo así como «Asume el papel de la banca y compra la caja del concursante por la menor cantidad posible». Por supuesto, también existe el «modo concursante». Sinceramente, entre jugar a esto y a las tres en raya conmigo mismo, me quedo con las tres en raya. Creo que es más emocionante.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«¡Qué buenos recuerdos de aquellos juegos!»

La desarrolladora y distribuidora de George Lucas ha considerado volver a lanzar sus aventuras gráficas clásicas en Nintendo DS, pero la capacidad de los cartuchos es insuficiente, según representantes de Lucas Arts.

¡Qué buenos recuerdos tengo de todos esos juegos! Nada me ha hecho sentir nunca lo que vivía con esas aventuras gráficas, en especial con el *Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis*... Ya no hacen juegos como ésos. ***Draken.***

La colección completa ocupa muchos megas, y se explica que se puedan emular, porque la consola pirateada puede aceptar cartuchos especiales de varios gigas. No obstante, los cartuchos originales que se utilizan para jugar a juegos originales no pueden exceder los 128 megas. ***Retrojugador.***

Cómo olvidar la saga *Monkey Island, Grim Fandango, Maniac Mansion, Day of the Tentacle*... ¡Qué juegazos! Había que utilizar toda tu imaginación para pasarlos. Ya no se hacen cómo aquellos. ***Lol.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

El iPhone de Apple podría llegar a venderse en España por menos de 100 euros. Las operadoras y el fabricante obtendrían ingresos por otras vías o podrían exigir al cliente un mínimo de consumo.

Si te cobran eso, luego tendrá el contrato más exigente del mercado en cuanto consumo mínimo y permanencia, si no, tiempo al tiempo... *Mmix.*

Pues ya es hora, porque pagar mas de 400 euros por él... No pago ni por un ordenador. *Ma.*

Si es con un consumo mínimo, conmigo que no cuenten. *Harry Popper.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

WINDOWS QUIERE dejar al ratón FUERA DE JUEGO

Microsoft ha dado pocos detalles sobre Windows 7. La pantalla tendrá **controles táctiles,** como el iPhone

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Cambio de estrategia en Microsoft. La compañía informática ha pasado de la publicidad constante que anticipó la llegada de Windows Vista, al secretismo sobre su próximo sistema operativo, sobre el que se conocen muy pocos datos.

La semana pasada, Bill Gates y Steve Ballmer se subieron a un escenario para, por primera vez, adelantar algunos datos de Windows 7.

Microsoft se ha centrado en promocionar el nuevo interfaz de usuario. El sistema estará preparado para ser manejado directamente con los dedos, dejando así de lado al ratón que durante años ha acompañado a los usuarios. Windows 7 incluirá controles multitáctiles, esto es, sabrá interpretar varias pulsaciones al mismo tiempo sobre la pantalla. Se podrán utilizar así dos dedos para rotar o ampliar una imagen, como puede hacerse ya con el móvil de Apple, el iPhone.

Sin fecha definitiva

Pocos detalles más se conocen sobre Windows 7, que podría cambiar incluso de nombre en los meses previos a su lanzamiento definitivo.

¿Cuándo se comercializará? El gigante del *software* no ha dado una fecha definitiva, pero directivos de la compañía dejan caer que no será antes de finales de 2009 o principios de 2010. El sistema, por otra parte, aprovechará los avances gráficos, de almacenamiento y sonido de Vista. Y, según dice la revista *PC World,* llegará a las tiendas listo para ser instalado tanto en sistemas de 64 como 32 bits, pese a los rumores que decían que la segunda versión sería eliminada.



Demostración de los controles táctiles, en la conferencia D7. MICROSOFT

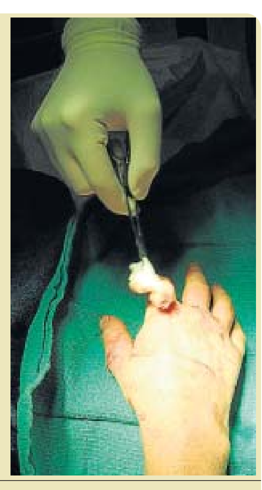
UN SISTEMA SIN GATES

Windows 7 será el primer sistema operativo de Microsoft que llegará a las tiendas de todo el mundo sin que Bill Gates esté ya al frente de la compañía. El fundador y presidente de la multinacional tiene previsto abandonar sus responsabilidades el próximo 30 de junio para dedicarse casi íntegramente a la Fundación Bill & Melinda Gates. Pero su retirada no será total, pues, según ha anunciado, dedicará el 20% de su tiempo a Microsoft. El magnate seguirá ostentando el cargo de presidente.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... ayudar a curarse a un tímido

Un 'gadget' permitiría detectar síntomas no declarados



Los pacientes no siempre cuentan toda la verdad sobre sus dolencias. Lo recuerda todas las semanas el doctor House y lo confirma una investigación publicada en la revista médica *Pediatrics*, que señala que los enfermos más jóvenes son a menudo reacios a hablar de forma directa de determinados síntomas y enfermedades, sobre todo, de las relacionadas con la actividad sexual o el consumo de drogas.

Para evitar que datos importantes para el diagnóstico pasen desapercibidos para los profesionales que atienden a estos enfermos, proponen la instalación en las salas de espera de las consultas de un artilugio llamado *Health eTouch,* a través del que se plantean cuestiones sanitarias a los pacientes antes de que pasen a ver al médico. Se ha comprobado que los jóvenes son mucho más abiertos a la hora de hablar de su salud si lo hacen a través de la pantalla. Se podrían descubrir así enfermedades que de otro modo quedarían ocultas.



Los jóvenes *son más reacios a hablar de enfermedades sexuales*

VIDEOJUEGOS

TODAS LAS NOVEDADES EN *20minutos.es*

LLEGA LA HAZAÑA FINAL DE Snake

Más de 20 años después de su inicio, **'Metal Gear Solid 4'** ata todos los cabos sueltos de la saga

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El reconocido creador de videojuegos Hideo Kojima lanzó, hace ya dos décadas, *Metal Gear*, un título que se convertiría en el inicio de una de las sagas más alabadas de la historia de esta joven industria. Ese fue el comienzo, aunque el éxito arrollador llegó mucho después, en 1998, con *Metal Gear Solid* para la PlayStation original.

Combinando acción, infiltración y una intrincada trama con tintes bélicos y de ciencia ficción a partes iguales, Kojima forjó una leyenda, un mito de la era moderna con un protagonista a la altura: Solid Snake.

Un broche de oro

Tras otros dos capítulos igualmente exitosos, Konami lanza ahora *Metal Gear Solid 4*. Esta entrega, aunque probablemente no será la última de la saga, sí narrará el final de la historia de Snake.

Envejecido, pero tan duro y astuto como siempre, el curtido héroe se verá involucrado en una guerra que le llevará a cumplir misiones por todo el globo, desde Oriente Medio hasta Suramérica. Mientras tanto, el jugador irá atando todos los cabos que la saga ha ido dejando sueltos a lo largo de su recorrido. Un detalle que los fans agradecerán, puesto que la carga argumental es uno de los puntos fuertes de todos los *Metal Gear Solid*.

Junto con la aventura principal se ha incluido, en el mismo disco, el multijugador *Metal Gear Online*, la primera incursión de la franquicia en los juegos en Red. Todo ello conforma *MGS4: Guns of patriots*, la mejor baza de Sony hasta el momento (sin contar el reproductor Blu-ray) para vender consolas, ya que el título sale en exclusiva para PlayStation 3.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3** ● PRECIO: **69,95** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.konami.jp/mgs4/es/index.html***

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**



VIDEOJUEGOS

«¿El iPhone sirve para llamar?»

El *remake* del juego de Gamecube, *Resident Evil Zero*, no saldrá del territorio japonés.

Capcom alega que los motivos para no lanzar el título fuera de Japón se deben al escaso interés que está generando el proyecto. Los creadores de la saga *Resident Evil* animan a los usuarios a que se hagan con una copia de importación.

Qué cachondos estos de Capcom diciendo que nos hagamos con una copia importada... Sí, claro, hombre, ¿y qué nos la hacemos, en japonés? *Pollo Loco.*

Yo he jugado a todos los *Resident Evil* y me parece muy lamentable que no traigan este juego, pero que, en cambio, sí que saquen otros, como es el caso, por ejemplo, del juego de *Spiderman*. Y eso por no hacer mención de otros títulos que han sacado anteriormente. *Sheridan.*

TECNOLOGÍA

El iPhone 3G es más rápido, más fino, tiene GPS y es mucho más barato. Costará 199 dólares en todo el mundo.

Menudo negocio tienen montado éstos de Apple. Venden tecnología obsoleta para pijos (ob-soleta porque lo único que añade es pantalla táctil y de eso ya disponen varios terminales de otras marcas). Hay mejores dispositivos y se puede elegir con libertad de operadora. *Menudo.*

A mí me hace falta renovar el móvil. Así que no pienso pagar una pasta para comprarme un Nokia con una memoria de almacenamiento netamente inferior que la del Apple. *Una mujer.*

He visto y leído todas las aplicaciones que tiene este cacharrito. ¿Sirve para llamar por teléfono o sólo interesan las tonterías? *Manu.*

Apple tiene unas prácticas hacia el consumidor y la competencia que superan con creces las de Microsoft, la única diferencia es que está menos extendido. *Charles.*

blogs 2.0



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Apple vs. Nintendo

Desde hace unos días se viene hablando sobre la posibilidad de que el iPhone se convierta en un competidor directo de la Nintendo DS como dispositivo portátil de juegos. Pues bien, Steve Jobs explicó los proyectos inmediatos de Apple para su famoso aparatito táctil y lo cierto es que el tema de los videojuegos tiene mucho peso en sus planes. Además, Apple parece contar con el apoyo de importantes compañías, como Sega, que ya prepara un *Sonic* y un *Super Monkey Ball*.

Sin embargo, todo esto no me parece suficiente para que el 'juguete' de Jobs haga sombra a la Nintendo DS. Sí, es táctil, y seguramente cuente con una amplia gama de juegos *casual*, pero no es una consola. Da igual cuántas funciones tenga un aparato, lo habitual es usarlo fundamentalmente para una o dos tareas. No creo que los videojuegos para el iPhone tengan mucha más repercusión en el mercado que la que pueden tener los juegos para otros móviles. El iPhone es competencia para los teléfonos, para las PDA, en breve también será competencia para los 3G, pero no creo que sea competencia para una consola.

> **No creo que** *los juegos del iPhone alcancen una gran repercusión*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Un robot sexual
PARA MEJORAR EN LA CAMA

Los **ingenios mecánicos** del futuro nos enseñarán prácticas eróticas que ahora ni imaginamos, según los expertos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

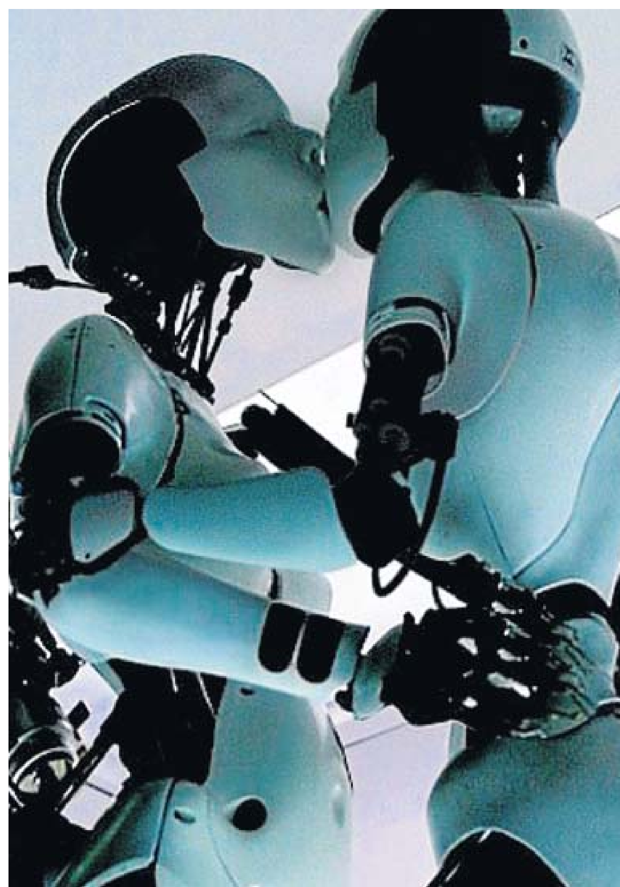
Frío acero para ponerte caliente. ¿Podrá una máquina elevar tu temperatura sexual? David Levy, un investigador británico experto en inteligencia artificial, opina que los robots no sólo serán capaces de despertar nuestros bajos instintos, sino que, además, serán tan buenos en el sexo que en el futuro preferiremos una relación con ellos que con seres humanos.

Una empresa alemana llamada First Androids está dispuesta a darle la razón con una máquina antropomorfa que se ha presentado esta semana en Maastricht (Holanda), donde se celebra un encuentro científico en el que se debaten todos los aspectos de la relación entre los robots y las personas. El robot se llama *Andy* y promete no dejar a nadie insatisfecho.

Levy, que recientemente presentó el libro *Amor y sexo con robots: la evolución de las relaciones humano-robóticas*, considera que el robot sexual «creará un nuevo orden mundial». Está convencido de que los robots nos enseñarán prácticas sexuales que ni hemos imaginado y que nos remorderá la conciencia si les somos infieles.

El robot, además, será como el *Kamasutra:* se le podrán programar centenares de posturas y ser configurado en *modo aprendizaje* para quienes se inicien en los misterios del sexo. Todo será ajustable, desde la profundidad de la vagina y el tamaño del pene hasta el olor corporal y la temperatura.

El científico inglés confía tanto en la evolución de los androides que pronostica que en el año 2050 la humanidad asistirá a matrimonios entre robots y seres humanos.



Escena del videoclip *All is full of Love*, de Björk. ONE LITTLE INDIAN

JUGUETES ERÓTICOS 2.0

El mundo del porno no sólo ha contribuido a mejorar Internet con nuevos formatos de compresión de vídeo que permiten la emisión de películas a través de la Red. También los *gadgets* evolucionan con el sexo, con el lanzamiento de consoladores que se mueven al ritmo de la música que reproduces en tu iPod o que se accionan con una llamada de móvil o un mensaje SMS.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso del móvil



Somos animales de costumbres, según un seguimiento de la señal de los teléfonos

Muchos de nosotros no tenemos buena memoria, hay que reconocerlo. Por eso, cuando un grupo de científicos deciden estudiar nuestros hábitos de movilidad, prefieren preguntarle a nuestros teléfonos. Y estos aparatos revelan que en nuestra vida diaria somos gente poco aventurera en nuestros desplazamientos habituales. Somos altamente predecibles y cuando nos movemos por la ciudad en la que vivimos, solemos seguir siempre el mismo patrón.

Los investigadores de la Universidad Northeastern de Boston detallan en un artículo publicado en la revista *Nature* que han tenido acceso a la información sobre los movimientos de 100.000 personas, proporcionados por una operadora europea de teléfonos móviles (para garantizar la privacidad de los usuarios no se ha revelado dónde se hizo el estudio, y durante su realización tampoco se alertó a los clientes).

Al situar sobre un mapa la antena más próxima a cada terminal en el momento en que el usuario realiza una llamada o recibe un mensaje, se ha comprobado que nuestros recorridos a lo largo del día son muy regulares en cuanto a los lugares que visitamos y el momento en el que lo hacemos. De casa al trabajo y del trabajo a casa. Una información que los expertos esperan poder aplicar para la prevención de emergencias y planificación urbanística.





DOS CLICS

Cabras solas

Poemas, relatos, artículos, denuncias afectivas, proyectos culturales y pintura para gente con inquietudes. *www.cabrasola.com*



Crea toda tu ropa

Para quienes desean confeccionar su propia ropa, aquí encontrarán la manera de hacerlo. Para principiantes e iniciados. *www.madauri.com*



VIDEOJUEGOS

➤ TODAS LAS NOVEDADES EN *20minutos.es*

EL CUENTO **anterior** AL CUENTO

'Crisis Core', **la 'precuela' de 'Final Fantasy VII',** resucita toda la mitología de la saga en la portátil de Sony

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ciencia ficción, fantasía, giros de guión, combates de espada y hechizos... ¿Otro juego de rol más para PSP? No, *Crisis Core* no es un juego de rol cualquiera, es la aventura que narra los acontecimientos que precedieron a una de las aventuras más influyentes de la historia de los videojuegos, la *precuela* de *Final Fantasy VII*.

El origen de la saga *Final Fantasy* es una leyenda en sí misma casi tan popular como las narradas en los anteriores juegos. Todo comenzó en 1987, con la compañía Squaresoft al borde de la bancarrota y el diseñador Hironobu Sakaguchi pensando en retirarse. Con esta idea, comenzó a producir el que pensaba sería su último juego (de ahí el título *Fantasía Final*).

El final fue el principio

Nada más lejos de la realidad, el éxito rotundo del primer *Final Fantasy* le llevó a crear un capítulo tras otro hasta llegar, en 1997, a *Final Fantasy VII*. Éste, el primer título de la saga en 3D, se convirtió en la entrega más valorada por crítica y público. Contaba la historia de Cloud Strife, un ex soldado dispuesto a acabar con la diabólica corporación Shinra. Ahora, los millones de fans de la saga pueden regresar a este universo para reencontrarse con viejos conocidos como Aeris, Sephirot o el propio Cloud.

El nuevo protagonista es Zack, un soldado de la Shinra que demostrará su poder en luchas de acción directa alejadas de los clásicos turnos, pero igual de intensas. La fantasía vuelve a fluir, esta vez en versión portátil.

Zack, Cloud, Sphirot y Aeris son algunos de los protagonistas de una compleja historia que cuenta con alrededor de 300 misiones secundarias.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Square Enix** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://www.crisiscoregame.es***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

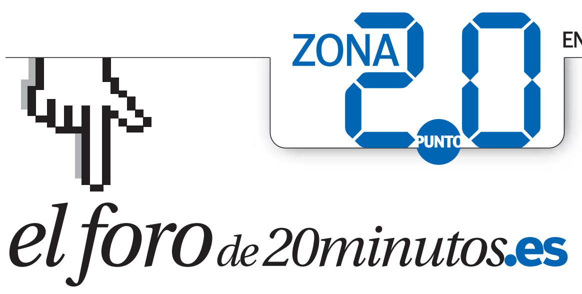
¿Una Xbox 360 más barata?

Puede que el E3 esté un poco achacoso y ya no produzca tanta expectación como antaño, pero una cosa parece que no ha cambiado: la rumorología. El rumor más interesante dice que Microsoft podría anunciar en la próxima feria una nueva rebaja de su consola Xbox 360.

Si tenemos en cuenta que el modelo más barato de la 360 ya cuesta 200 euros, una nueva bajada de precio sería algo casi histórico. Las rebajas han dado un empujón a las ventas de la consola, pero ésta sigue vendiéndose menos que Wii y PS3, incluso en EE UU, su principal bastión. En caso de que la supuesta bajada de precio se hiciera efectiva, la consola se convertiría en un producto mucho más competitivo. Es innegable que la máquina de Microsoft es técnicamente sobresaliente y tiene un gran catálogo, pero eso ya no es suficiente para hacer frente a la *locura Wii* y los futuros lanzamientos de la PS3. Por desgracia, no creo que este rumor se confirme. Igual soy muy pesimista, pero me parecería demasiada rebaja. Creo que es más probable el anuncio de un nuevo modelo de 360 con disco duro de 60 GB.

> **Más probable** *me parece el anuncio de un modelo de Xbox 360 de 60 gigas*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

VIDEOJUEGOS

«Si yo fuera Nintendo, denunciaría a estos copiones»

La Xbox 360 tendrá sus propios Miis. Se llamarán avatares y serán pequeños muñequitos personalizables que representarán a los usuarios en los juegos *on line*.

¡Cómo no! Todo el mundo copiando a Nintendo. Microsoft con los Miis y ahora Sony dice que va a crear un mando de dos piezas al estilo Wiimote y Nunchako de Nintendo. No sé de qué me extraño, a lo largo de la historia de los videojuegos las demás compañías siempre han copiado a Nintendo. *Nintendo Power.*

Si yo fuera Nintendo... los denunciaría por copiones. *Abrishka.*

¡Jo, jo, jo! Una vez más la competencia copiando a Nintendo. Una buena manera de reconocer cuál es la empresa que más y mejor sabe de videojuegos. *Pakitoh.*

Aquí se demuestra que la Wii es la auténtica consola de la nueva generación. Ya sabemos cómo serán las próximas consolas y todo gracias, una vez más, a Nintendo, que es la única que innova. *Jj.*

TECNOLOGÍA

El navegador de Mozilla quiere plantar cara a Internet Explorer. Casi un millón y medio de internautas se han comprometido a descargarse el programa para batir un récord Guinness.

A ver si arreglan lo del consumo de memoria porque, si no, seguiré con Opera. *Dejar de fumar.*

Hace un gran trabajo esta gente, aunque aún tienen que limar alguna que otra cosilla. Aun así, animo a probarlo. *Tribal.*

Me ha decepcionado mucho el Firefox 3. Para eso me quedo con la versión 2. *Tanto tanto para eso.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

CÓMO CREAR TARJETAS DE VISITA MUY PERSONALES

Moo es una empresa de artes gráficas que ha dado el salto a Internet gracias a su alianza con algunos de los abanderados de la Web 2.0. Entre otros servicios, permite crear tarjetas de visita en un original formato, con papel de calidad y utilizando imágenes en color de servicios como Fotolog, Flickr o Facebook.

1 MINICARDS. Acude a la dirección http://*es.moo.com* y pulsa sobre el botón **Elegir producto y empezar.** Selecciona la primera opción, Minicards, que permite crear 100 tarjetas por unos 13 €.

2 DESDE EL PC O INTERNET. En el siguiente paso debes seleccionar las fotografías que aparecerán en el revés de tus tarjetas. Las fotos puedes subirlas directamente desde el ordenador o decirle a Moo que las tome de un servicio de almacenamiento *on line*. Puede ser Flickr, Bebo, Etsy, Facebook, Fotolog, Livejournal o Vox.

3 ELEGIR RECORTE. Moo creará tantos diseños diferentes como



fotografías seleccionadas. Así, en un paquete de 100 tarjetas, si has elegido diez fotos, habrá diez modelos distintos. Pero antes debes elegir el recorte de cada fotografía. Puedes girarlas, ampliarlas y reducirlas para hacer que el detalle que precisas aparezca en el papel apaisado en el que se imprimirán las tarjetas.

4 TEXTO Y PASO POR CAJA. Una vez hayas elegido el recorte para cada una de tus imágenes, sólo te queda decidir qué texto debe aparecer en las tarjetas. Puedes escribir texto libre en cualquiera de las seis líneas disponibles, en las que también puedes mostrar información sobre las fotografías que



has utilizado. Además, en esta parte con texto puedes hacer aparecer tu imagen de perfil en el servicio 2.0 del que tomaste las imágenes (Flickr, en nuestro caso). Hecho esto, sólo te queda pasar por caja. Los gastos de envío son elevados (más de 5 €), por lo que a lo mejor te conviene hacer el pedido junto a varios amigos para ahorrar costes.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

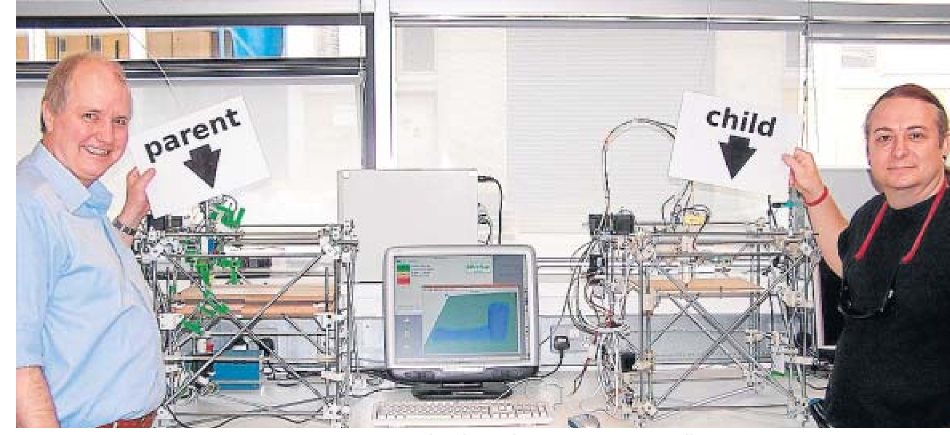
FOTOCOPIAR la realidad EN 3D

Un grupo científico **crea impresoras tridimensionales** capaces de reproducirse

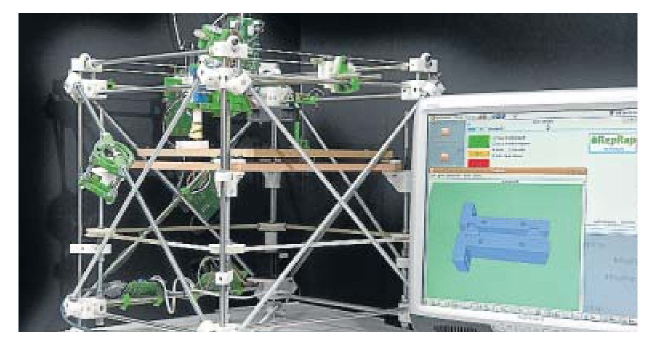
PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las máquinas capaces de reproducir cualquier objeto son un tema recurrente de la ciencia ficción, uno de esos ingenios del futuro que no acaban de llegar pese a que nos han sido anunciados repetidas veces. Pero un colectivo de científicos cree posible desarrollar dispositivos capaces de imprimir objetos basándose en diseños digitales tridimensionales. Y se han puesto manos a la obra para construirlos.

Los impulsores de este movimiento, conocido como *fabbing*, se organizan en torno a los colectivos RepRap y Fab@Home. Ambos sostienen, a grandes rasgos, que el desarrollo de estas impresoras tridimensionales daría lugar a un nuevo modelo socioeconómico. Un mercado en el que cada uno montaría en casa las piezas de los aparatos y objetos que necesita en su vida diaria, que serían creados en pocos minutos.



Miembros del colectivo RepRap muestran dos de sus impresoras *autorreplicantes.* REPRAP



Problema de precio

El caso es que no todo es ciencia ficción. Ya se han creado impresoras que, haciendo uso de inyectores de masa de plástico caliente semisólido, son capaces de reproducir diseños en 3D. Además, sus creadores ofrecen los planos en Internet para que todo el mundo pueda hacer lo mismo en su propia casa.

El problema es que la impresora 3D es todavía muy cara, con un precio de fabricación que ronda los 20.000 euros. Uno de los objetivos es crear un dispositivo cuyo coste no supere los 300 euros. Y otro de los grandes retos es llegar a construir impresoras capaces de replicarse a sí mismas.

«Tal vez a muchos les suene a locura. Pero también sonaba la revolución Internet a locura en los ochenta y acuérdense de cómo nos sonreían con suficiencia cuando en los noventa hablábamos de cómo la web cambiaría el mundo», sostiene David de Ugarte, experto en redes y uno de los mayores defensores del *fabbing* en España.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... llaves y discos USB



Mientras preparan el nuevo formato, se conocen detalles de su funcionamiento

Cámaras de fotos, reproductores portátiles de música, discos duros... El número de dispositivos que se conectan al ordenador con USB es cada vez mayor, como también crece su capacidad de almacenamiento. Por eso es de vital importancia poder transferir los datos de la forma más rápida. La industria lo sabe, y está desarrollando un nuevo estándar para este tipo de conexión que multiplicaría por diez la velocidad actual. Podría alcanzar velocidades de 5 gigabits por segundo. El desarrollo de esta tecnología, no obstante, ha encontrado problemas por los enfrentamientos que se han producido entre las empresas que participan en el proyecto. Esta semana, varios fabricantes (entre los que están Nvidia, AMD o Via) han amenazado con crear su propio estándar porque piensan que Intel está reteniendo información clave sobre el proyecto. La creación de dos formatos diferentes sería un retroceso similar al que supuso la llegada de HD DVD y Blu Ray después del consenso sobre el DVD.

Mientras el USB 3 termina de hacerse realidad, seguimos utilizando la versión 2.0 de este estándar. Es más lento que el nuevo, y puede serlo mucho más dependiendo de la marca. Un estudio reciente dice que el tipo de memoria que usa cada dispositivo puede hacer que funcione hasta dos o tres veces más lento, y que dure hasta diez veces más antes de romperse. P. F.

CACHARRERÍA



BURBUJAS VIRTUALES. Si eres de los que aprovechan hasta la última pompa del papel de burbujas para desestresarte, te encantará Puchi Puchi. Incluye ocho botones que dan acceso a un interminable universo de pequeñas explosiones virtuales relajantes. 8 €.

MILES DE EMISORAS. El Benteq Revo Blik Wifi se conecta con Wifi a 10.000 emisoras de radio que puedes encontrar en Internet. También reproduce música guardada en cualquier PC o Mac conectado a la red interna, y es compatible con los formatos de sonido. Real Media, MP3 y WMA. 129 €.





COLOR PARA LA IXUS. La Canon Digital IXUS 80 IS está disponible en plata clásico, chocolate, caramelo y rosa suave. Incorpora una pantalla táctil LCD de 2,5”. Ofrece un sistema de detección de la cara y del movimiento de la cara y corrección automática de ojos rojos. 199 €.

IRIVER A BAJO PRECIO. Disponible en dos capacidades de almacenamiento distintas (2,4 y 8 gigas), el E100 de iRiver es un reproductor muy ligero con el que podrás escuchar canciones comprimidas con todo tipo de formatos de sonido, y vídeos en WMV, Xvid y AVI. Tiene altavoces y sintonizador de radio FM. Desde 79 €.

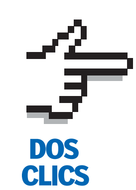




FOTOS ETIQUETADAS. El nuevo Nokia N78 permite etiquetar con palabras clave las fotos que vayas realizando con su cámara e incluye un geoposicionamiento de las fotografías. De esta forma, nunca tendrás que volver a preguntarte dónde estabas cuando apretaste el disparador. También incorpora una conexión inalámbrica, ranura de tarjetas MicroSD, una pantalla de 2,4 pulgadas y la última versión del servicio de mapas de la compañía finlandesa. Se venderá libre por unos 400 €.



T O D O S O B R E E L
O C I O T E C N O L Ó G I C O



DOS CLICS

Aprende a bailar

Si te apetece que te enseñen en tu ordenador mediante vídeos los pasos de bailes como la salsa, ésta es tu web. *www.aprendeabailar.com*



Gente ilustre

Más de 2.600 biografías, con fotos, ubicación en línea del tiempo, buscador, citas, obras, enlaces. Totalmente gratis. *www.biografica.info*

Biografía de Bach, Johann Sebastia



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS NOVEDADES EN *20minutos.es*

BATALLA CAMPAL DE superestrellas

Los mayores héroes de Nintendo se dan cita en el **videojuego de lucha** más esperado de Wii

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

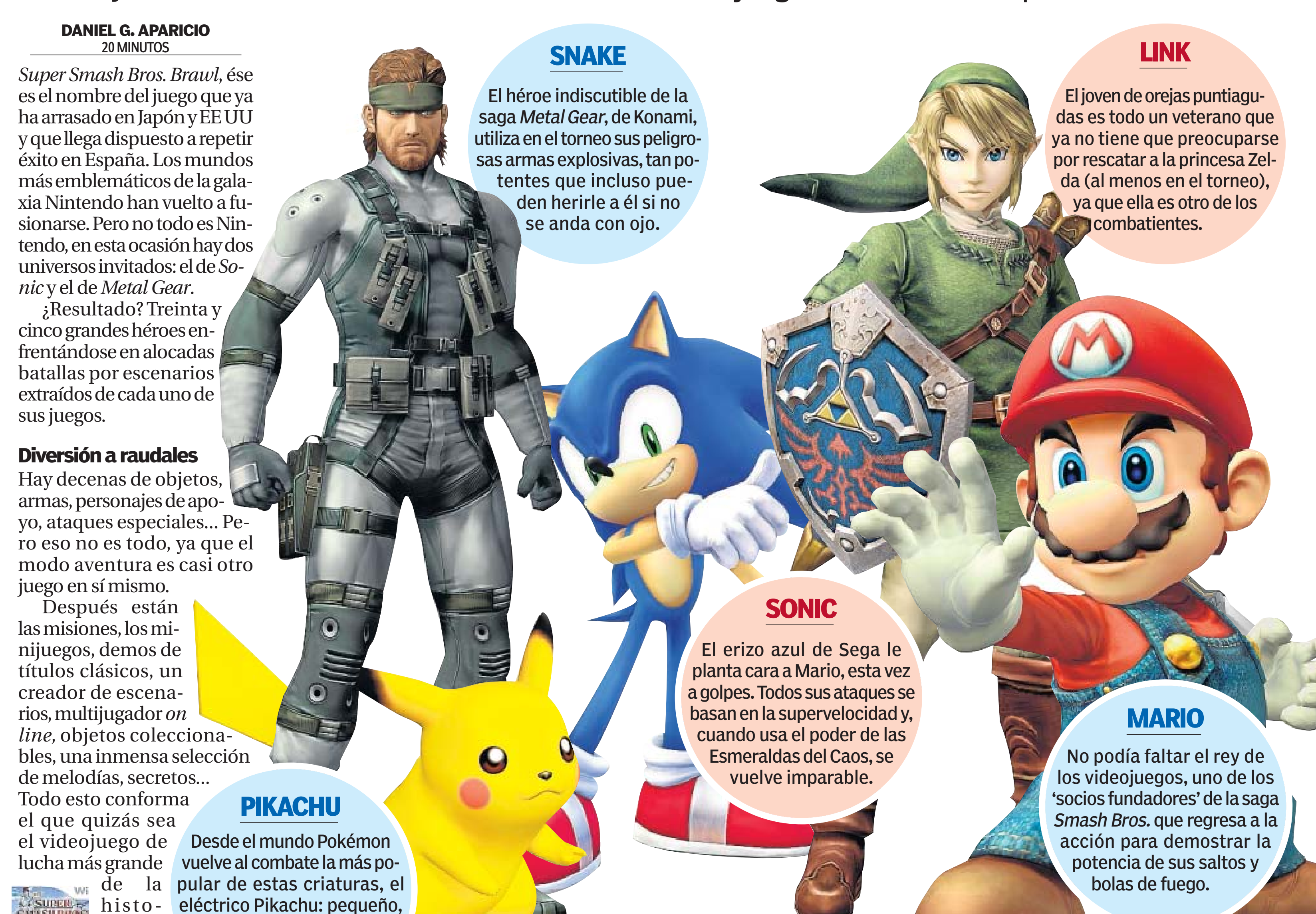
Super Smash Bros. Brawl, ése es el nombre del juego que ya ha arrasado en Japón y EE UU y que llega dispuesto a repetir éxito en España. Los mundos más emblemáticos de la galaxia Nintendo han vuelto a fusionarse. Pero no todo es Nintendo, en esta ocasión hay dos universos invitados: el de *Sonic* y el de *Metal Gear*.

¿Resultado? Treinta y cinco grandes héroes enfrentándose en alocadas batallas por escenarios extraídos de cada uno de sus juegos.

Diversión a raudales

Hay decenas de objetos, armas, personajes de apoyo, ataques especiales... Pero eso no es todo, ya que el modo aventura es casi otro juego en sí mismo.

Después están las misiones, los minijuegos, demos de títulos clásicos, un creador de escenarios, multijugador *on line*, objetos coleccionables, una inmensa selección de melodías, secretos... Todo esto conforma el que quizás sea el videojuego de lucha más grande de la historia.



SNAKE
El héroe indiscutible de la saga *Metal Gear*, de Konami, utiliza en el torneo sus peligrosas armas explosivas, tan potentes que incluso pueden herirle a él si no se anda con ojo.

LINK
El joven de orejas puntiagudas es todo un veterano que ya no tiene que preocuparse por rescatar a la princesa Zelda (al menos en el torneo), ya que ella es otro de los combatientes.

SONIC
El erizo azul de Sega le planta cara a Mario, esta vez a golpes. Todos sus ataques se basan en la supervelocidad y, cuando usa el poder de las Esmeraldas del Caos, se vuelve imparable.

MARIO
No podía faltar el rey de los videojuegos, uno de los 'socios fundadores' de la saga *Smash Bros.* que regresa a la acción para demostrar la potencia de sus saltos y bolas de fuego.

PIKACHU
Desde el mundo Pokémon vuelve al combate la más popular de estas criaturas, el eléctrico Pikachu: pequeño, rápido y de alto voltaje.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.smashbros.com***

blogs 2.0
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿Venganza por bajas notas?

Atari acaba de enzarzarse en una disputa legal con varias páginas de videojuegos a causa de su título *Alone in the dark*.

La compañía ha demandado a tres webs europeas por calificar negativamente el juego *Alone in the dark*. Al menos ésa es la versión de los demandados. La noruega *Gamer.no* le ha «cascado» un 3 al juego; la danesa *GameReactor*, un 4; y la alemana *4players*, que además ha perdido un acuerdo publicitario con Atari, un 68 sobre 100. Por supuesto, la explicación que da Atari nada tiene que ver con dichas puntuaciones. Según la compañía, la demanda está relacionada con el hecho de que los medios utilizaron copias piratas del juego para realizar sus análisis.

No digo que esto sea mentira (eso ya lo decidirá un juez), pero lo cierto es que resulta sospechoso. La impresión que da es que Atari se ha enrabietado por la mala acogida general que está teniendo el que pretendía ser uno de los lanzamientos más potentes de la temporada. Un nombre con tanta historia como *Alone in the dark*, nuevas ideas prometedoras, muchas alabanzas precipitadas y una decepción final.

El prometedor
'Alone in the dark' se ha quedado en una decepción

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Rappel vacía tu cartera desde el móvil»

El mundo de la quiromancia llega al teléfono móvil gracias al videojuego *Rappel lee tu mano*, que invita a los jugadores a descubrir el futuro en las palmas de sus manos y a aprender a interpretar las líneas para otros.

Otra forma de ganar dinero de este farsante y encima lo ganará, claro, porque siempre hay crédulos ingenuos que son capaces de pagar porque les digan aquello que quieren oír. *Aguijón.*

Cómo en este país podemos ser tan incultos de creer a estos personajes... No entiendo que a tales ladrones la sociedad les dé su respaldo. Es pura basura, carcoma de este país. *Catala.*

¿Y no conocéis ese juego de Rappel vacía tu cartera desde el móvil? *Cañizares.*

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Los dominios *.amor*, *.sexo* o *.rockandroll* podrían ser posibles en el año 2009.

Pues imaginad esto: *www.dios.amor*. Sería algo verdaderamente maravilloso. Hace falta más fe para este mundo tan lleno de cositas malas. *Lara.*

Ya lo veis, y eso que en su día parecía que se fuese a hundir el mundo por culpa del *.cat*. *Mk'n'd.*

Es buena idea, ya que de esta manera todos los sitios de contenido adulto pueden mudarse al dominio *.sexo*. Esto proporcionaría una mayor protección a los menores. Quizá sea una buena opción. Si lo pensamos, en cierta manera la Red estaría más segura. *Adrián.*

Pobres catalanes, siglos y siglos de lucha por conseguir su dominio *.cat* que tanto revuelo causó para que al final lo usen cuatro gatos), y ahora resulta que hasta la tribu más perdida del amazonas podrá tener su *.lo que quiera*. *Galleguiño.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

VOLAR A MUY BAJO PRECIO ENTRE VARIAS CIUDADES

Las vacaciones están cada vez más cerca, y encontrar un billete de avión que te lleve a tu destino por poco dinero no resulta fácil. A lo mejor es más recomendable enlazar varios vuelos baratos. Tardarás más en llegar a tu destino, pero probablemente logres ahorrar unos cuantos euros que te vendrán muy bien en la playa.

1 PLANIFICADOR. Dohop.com es la dirección de Internet de un planificador de vuelos que busca en las bases de datos de las aerolíneas y te propone el trayecto más barato (que no el más directo o el más corto). Ahorrarse dinero aquí suele significar que tendrás que coger varios aviones. Entra en la página web para probar cómo funciona este sistema.

2 BUSCADOR. En la portada del sitio aparece un buscador en el que puedes introducir tus ciudades de origen y destino, además de las fechas en las que deseas realizar el viaje. Si eres un espíritu libre dispuesto a pasar tus vacaciones allí donde marque el destino, te interesarán las sugerencias que aparecen bajo el buscador, donde se muestran las ofrertas más baratas para la ciudad en la que estás.



3 SALTOS. El resultado de la búsqueda es una lista con todos los trayectos posibles para tu viaje. Se organizan, de arriba abajo, desde el trayecto con menos saltos o escalas hasta el más largo y complejo, que además será probablemente el más barato. Para ver los detalles del viaje debes pulsar sobre la tecla **Select** y aparecerá información precisa sobre horarios y precios por billete.

4 COMPRA. La adquisición de los billetes de avión no se realiza en la página de Dohop, sino directamente en la web de cada aerolínea, con la que habrá que gestionar individualmente cambios en los trayectos. Antes de acceder a la web de la compañía aérea, Dohop solicitará que especifiques algunos detalles para facilitar la transacción, como el número de viajeros y si hay algún bebé entre ellos.

TECNOLOGÍA

MÁS INFORMACIÓN EN 20minutos.es

La vida sin Bill COMIENZA LA PRÓXIMA SEMANA

El fundador de Microsoft **abandona sus responsabilidades** para dedicarse a trabajar en su fundación solidaria

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El presidente de Microsoft, uno de los personajes más influyentes de la industria tecnológica durante las últimas tres décadas, dejará sus responsabilidades al frente de la multinacional informática el 30 de junio.

Desde que fundara la empresa junto a Paul Allen, en 1976, Bill Gates ha logrado amasar una de las mayores fortunas conocidas. Recientemente fue desbancado del puesto de hombre más rico del mundo por el empresario mexicano Carlos Slim, pero se estima su fortuna en cerca de 43.790 millones de euros.

El futuro de la compañía

Estos fondos los gestionará a partir de ahora desde la Fundación Bill y Melinda Gates, a la que ahora dedicará el 80% de su tiempo, dejando el 20% restante para la compañía. Su éxito, en muchos casos, se ha debido a la debilidad de sus competidores, según reconocía la semana pasada en una entrevista en la *BBC* británica.

Tras su marcha, Bill Gates dejará varios desafíos sin resolver para Microsoft, que está a punto de despedirse definitivamente de Windows XP sin que Vista se haya consolidado como una alternativa válida, sobre todo en los entornos corporativos.

Continúan también los problemas con las autoridades de la competencia, que especialmente en Europa se han mostrado muy críticas con el comportamiento monopolista de la empresa informática. La fusión fallida con Yahoo deja también a Microsoft en una posición complicada frente a Google, donde ve también crecer la competencia en uno de sus tradicionales espacios de dominio, los navegadores.

LAS PREDICCIONES DE GATES

Errores. No hay en nuestro *software* un número significativo de errores (1995).

El PC. Los ordenadores tienen que costar menos de 500 dólares (1996).

Prensa. Dudo que el periódico sea muy diferente dentro de diez años (1997).

Interfaz. Dentro de 10 ó 20 años podrás hablarle al ordenador (1997).

Internet. Internet ocupó el 6º puesto en nuestra lista de prioridades. Pero después nos dimos cuenta de que era un fenómeno más profundo (1998).

Basura. El *spam* será cosa del pasado en dos años (2004).

Discos. BluRay es el último soporte físico que veremos (2005).

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Firefox batiendo un récord

Se descargó 8,3 millones de veces el día de su lanzamiento

Una estrategia de marketing casi perfecta. La semana pasada Mozilla lanzó la nueva versión de su navegador, Firefox 3, y se propuso como objetivo batir el récord de número de descargas de un mismo programa en una misma jornada. Y lo consiguió: a lo largo del martes 17 de junio los servidores registraron la cifra de 8,3 millones de descargas. **¿Problemas?** La avalancha de visitas mantuvo bloqueada la web de Mozilla en varios momentos del día, demostrando que quizá no esperaban semejante éxito. El lanzamiento puede contribuir a elevar su cuota de mercado.

CACHARRERÍA



100 GRAMOS. Es lo que pesa esta PDA creada por Asus, que ofrece acceso al paquete Office, Wi-Fi, señal de satélite para GPS, bluetooth y USB. Recibe actualizaciones de forma automática, los cambios en las últimas noticias, blogs y páginas web. 320 €.

CORREO TÁCTIL. El HP iPAQ 914 destaca por su diseño en negro satinado y por sus altas prestaciones, entre las que se encuentran un teclado integrado QWERTY, Windows Mobile 6.1 Professional y lo último en tecnología inalámbrica. Tiene pantalla táctil y una rueda de cinco direcciones. 499 €.





SEGURIDAD PISCINERA. Este detector de caídas está compuesto por una estación central receptora, una estación central emisora y una o varias pulseras que se colocan en la muñeca. La pulsera tiene un sensor que al sumergirse en el agua transmite una señal. 288 €.

LIGERO. El nuevo Lifebook P8010 tiene un acabado negro brillante con elementos metálicos cromados. Lleva integradas interfaces para conexión de alta velocidad UMTS /HSDPA, además de disponer de lo último en conectividad Wi-Fi. Lo mejor, sus dimensiones: 28,5×274,2×210,1 mm y un peso de sólo 1,2 kilos. 1.799 €.





DOS EN UNO. El Dúo de Gear4 se promociona como el primer sistema de audio portátil para el iPod de quita y pon. Por su configuración es un auténtico dos en uno: base subwoofer y altavoces portátiles en una misma unidad. Los altavoces portátiles se pueden separar de la base «en caliente», sin interrumpir la reproducción, para llevártelos donde quieras. Tiene una salida total de audio de 38 W y los satélites por separado alcanzan los 18 W. 199,99 €.



DOS CLICS

Una cita puntual

Desde septiembre de 2002, el responsable de este *blog* cuelga una foto con lo que ha estado haciendo a las 9.09 horas de ese día. *www.09h09.com*



Vigila el planeta

Todo lo que pasa en la Tierra, actualizado y con imagen real al instante. Tiene vistas desde el espacio y alertas sobre catástrofes. *www.opefs.com*



VIDEOJUEGOS

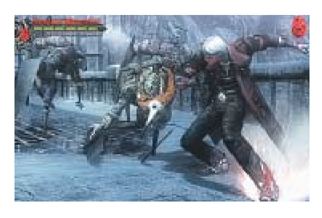
2008 SERÁ UN AÑO DE secuelas

Los títulos más esperados de este año serán **continuaciones** de sagas de renombre

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Tras el aluvión de videojuegos de la campaña navideña, la industria ya mira hacia el futuro, a lo que vendrá en este 2008. De lo que hay confirmado, destacan las secuelas de grandes sagas.

La primera en llegar será *Devil May Cry 4*, un título de acción protagonizado por un cazademonios que verá la luz



en febrero. También llegarán *Metal Gear Solid 4*, *Grand Theft Auto IV*, *Silent Hill V* o *Resident Evil 5*, continuaciones de algunas de las franquicias más exitosas de la historia.

Pero aquí no acaban los nombres seguidos de numerito; viajaremos a Oriente con *Ninja Gaiden 2*, sentiremos la magia de *Fable 2* y entraremos en combate con la cuarta parte de dos clásicos de la lucha, *Soul Calibur* y *Street Fighter*.

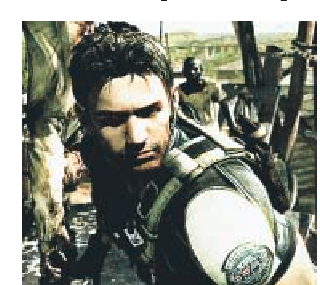
Otro filón que no se echará de menos es el de las adaptaciones del cine a los videojuegos. Cada gran estreno de Hollywood vendrá acompañado por su correspondiente versión para consolas y PC. Así, podremos meternos en la piel de Iron Man, de Indiana Jones, de James Bond o del pequeño robot Wall-E, protagonista del próximo largometraje de Pixar.

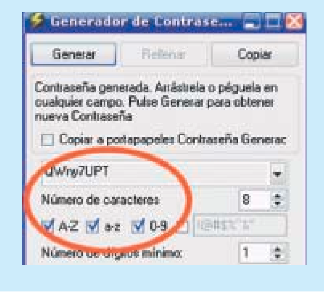
Inspirado en el entramado de *La guerra de las galaxias*, llegará *Star Wars: The Force Unleashed*, en el que controlaremos a un supuesto discípulo de Darth Vader, y en homenaje a dos de las películas más entrañables de los ochenta nos enfundaremos el traje de *Los cazafantasmas*.

Por su parte, Nintendo seguirá con su afán por captar nuevos jugadores con innovaciones como la tabla de equilibrios de Wii (para realizar yoga, ejercicios físicos, etcétera), sin olvidar los títulos que siempre funcionan, como *Mario Kart* y sus desenfadadas carreras o los disparatados combates de *Super Smash Bros*.



Ninja Gaiden 2 será un derroche de acción y espectáculo visual.







Así se jugará con la tabla de equilibrios de la Wii.

'ON LINE'

Diversión multijugador

El creciente mercado de los videojuegos de rol *on line* vivirá en 2008 un momento de esplendor. *World of Warcraft*, líder indiscutible del género,



recibirá una nueva expansión: *Wrath of the Lich King*. Pero tendrá que competir con títulos como *Warhammer Online*, *Dragon Ball Online*, *Age of Conan: Hyborian Adventures* o *Marvel Universe Online*.



Además, el juego de estrategia *Starcraft*, cuyo multijugador en Red cuenta con una legión de seguidores, recibirá al fin su secuela.

LA ZONA CRíTICA

VIDEOJUEGOS

LARA FISHER



Magia, rol y buen humor

El juego 'Disgaea: Afternoon of Darkness' de PS2 llega con un lavado de cara a PSP

La consola portátil de Sony, que parece destinada a dar cobijo a mil y una adaptaciones de juegos antiguos, se luce con *Disgaea: Afternoon of Darkness*, una aventura de rol y estrategia por turnos con más de un aspecto sobresaliente. El desarrollo es el típico del género, similar al ajedrez, con escenarios divididos en cuadrículas y héroes y monstruos que hacen las veces de piezas, pero con habilidades muy especiales. Los gráficos no son una de sus virtudes, ya que sin ser malos y habiendo mejorado mucho respecto a la versión de PS2, son demasiado simples. Pero esta carencia se ve de sobra compensada por el interesante argumento de la aventura: nosotros asumimos el papel del joven Lahart, y nuestra misión consiste en eliminar a todos los seres que luchan por convertirse en los nuevos reyes del Inframundo. La personalidad y simpatía de los personajes y la comicidad de las situaciones ponen la guinda a este mágico pastel. Eso sí, sólo habla en inglés.

LOS MÁS VENDIDOS*.

1 **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **3** **'Need For Speed: Pro Street'** (PS2). **4** **'FIFA 08'** (PS2). **5** **'Singstar Latino'** (PS2). **6** **'Los Simpson'** (PS2). **7** **'Buzz: El Gran Reto'** (PS2). **8** **'Singstar Pop Hits'** (PS2). **9** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **10** **'True Crime: New York City'** (PS2).

*FUENTE: 'GAME.ES'

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CAJA DE HERRAMIENTAS

PABLO NIETO

GESTIÓN DE **CONTRASEÑAS**

OLVÍDATE DE LAS CLAVES

Muchos de los que utilizan Internet a diario se ven obligados a introducir contraseñas y claves continuamente. Para no tener que teclear una y otra vez lo mismo, RoboForm nos echa una mano y completa los datos por nosotros.

¿QUÉ ES? RoboForm es un administrador de contraseñas y cumplimentador de formularios web muy utilizado. Un programa sencillo que esconde una estructura de seguridad muy compleja, lo que nos permite utilizarlo de forma segura, sabiendo que nuestros datos están bien protegidos.

FUNCIONAMIENTO. El programa automatiza totalmente la introducción de contraseñas y el rellenado de formularios, de manera que el usuario no tiene que volver a repetir estos datos una vez que introducirlas una vez y pedirle al programa que almacene este dato. Éste lo que hace es relacionar la página web en la que nos encontramos con el dato introducido, de manera que cuando volvemos a entrar en el mismo lugar, ya conoce lo que tiene que introducir.

UTILIDADES. También podemos utilizarlo para gestionar los formularios que se suelen utilizar en las páginas web comerciales: nombre y apellidos, dirección, teléfono, etcétera.

SEGURIDAD. Funciona bajo un sistema de encriptado de datos, lo que añade plena seguridad a la herramienta. También es una solución que nos ayuda a evitar el fraude a través del *phising*, ya que sólo admite el rellenado de las contraseñas en los sitios web seguros. Además, si por algún motivo nos olvidásemos de las contraseñas necesarias, el programa nos puede ayudar a recordarlas.

COMPATIBILIDADES. RoboForm es una aplicación que funciona perfectamente con ordenadores de sobremesa,



portátiles y PDA, tanto con Internet Explorer como con FireFox. También es compatible con Windows Vista. Más información, en la página web *www.roboform.com/es*

PASO A PASO

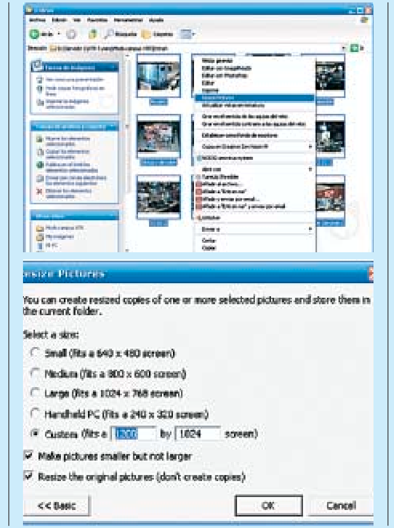
PABLO NIETO

CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Microsoft ofrece una sencilla utilidad en su paquete de programas Power Toys que permite variar el tamaño de cualquier archivo de imagen con sólo pulsar el botón derecho del ratón. De esta forma ocupan menos espacio en el disco duro y se pueden mandar por correo electrónico.

1 DESCARGA E INSTALACIÓN. El paquete de aplicaciones Power Toys se descarga desde la web de Microsoft. Sólo hay que pinchar sobre el programa que más nos interese y seguir las instrucciones. Para instalarlo, únicamente hay que pinchar sobre el icono y seguir las indicaciones del **Asistente de Instalación**.

2 SELECCIÓN DE IMÁGENES. Para cambiar de tamaño una imagen, se localiza en el disco y se selecciona con el botón derecho del ratón. Podemos seleccionar más de una a la vez. Se desplegará un menú textual con diferentes opciones. Una de ellas es **Resize Pictures.** Al pulsarla, se abre una nueva ventana con las opciones del programa.



3 SELECCIONAR TAMAÑO. Ofrece cuatro tipos de tamaños predeterminados: pequeño, mediano, grande y para dispositivos de mano. Simplemente hay que seleccionar el que más se adecúe a lo que necesitamos y pulsar sobre el botón *OK.*

4 CREACIÓN DEL NUEVO ARCHIVO DE IMAGEN. En la misma carpeta en donde se encontraba la foto original, comprobaremos que se ha creado un nuevo archivo que contiene la imagen que hemos confeccionado con el nuevo tamaño.



5 BOTÓN 'AVANZADO'. En la nueva ventana que se abre, en la parte de abajo y en la esquina izquierda, podremos ver un botón que dice **Advanced.** Al pulsar, aparecen nuevas opciones agregadas a los cuatro tamaños que figuran en la vista básica.

TECNOLOGÍA

Bulos SOBRE ORDENADORES

La informática es una gran fuente de inspiración para difundir **leyendas urbanas**

ENRIQUE GALLUD JARDIEL

Hay algo cierto sobre las leyendas urbanas: a todo el mundo le gusta mucho repetirlas. Con la proliferación de la comunicación electrónica, la difusión de estos bulos se ha incrementado exponencialmente. Pero la informática no es sólo una vía, sino también un tema para estas historias.



Una de las leyendas cuenta que si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado se queda inservible para siempre.

ALGUNAS HISTORIAS

El apagado imprescindible → Esta leyenda indica que, si no apagamos el ordenador por la noche, su velocidad se reducirá, pero la verdad es que existen programas de hibernación que evitan que tengamos que apagar el aparato.

La antorcha olímpica → Esta información se recibe por *e-mail.* Habla de un virus que 'quema' las tripas de tu ordenador. Es totalmente falso.

El teclado mojado → Si se nos cae un vaso de líquido sobre el teclado, dicen que éste se inutiliza para siempre, pero suele volver a funcionar simplemente colocándolo boca abajo sobre una toalla y dejándolo escurrir .

El borrado completo → Se cree que, si se eliminan los archivos de un ordenador, se puede regalar o tirar sin riesgo de que nadie llegue a saber lo que contenía, pero no es así.

El sistema anticopia → Se asegura que Windows Vista está plagado de sistemas de protección anticopia y de bloqueo de contenidos, a instancia de la SGAE y otros organismos semejantes, que impiden grabar música descargada de Internet. Tampoco puedes reproducir DVD comprados si no es con un reproductor específico de Windows. Estas afirmaciones están aún por demostrar.

El espionaje gubernamental → Corre el rumor de que algunos fabricantes de portátiles están incluyendo componentes especiales para grabar toda la actividad del teclado y enviarla al Gobierno Esa actividad es fácticamente imposible de computar o interpretar.

La doncella ciega → Si entras en la página *www.blindmaiden.com* estando solo, en la medianoche de un día sin luna y con todas las luces de tu casa apagadas te encontrarás con una doncella ciega que te arrancará los ojos.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... comprar en la Red



No te fíes de las gangas de Internet, te puedes quedar sin regalos de Navidad

Comprueba la veracidad de la página en la que vas a hacer las compras. Basta con poner en cualquier buscador el nombre de la web y la palabra 'queja' o 'reclamación'. Si el buscador nos devuelve un alud de referencias sobre la falta de seriedad de la página, está claro que es mejor irse a otro sitio.

Averigua la antigüedad del dominio de la página en alguna de las bases de datos disponibles en Internet. Si ves que la tienda virtual lleva muy poco tiempo trabajando, podrías estar delante de un portal fantasma montado expresamente para estafar a los consumidores en sus compras navideñas.

Desconfía de los vendedores particulares que en mitad del proceso reclaman un adelanto del pago (aunque sean unos pocos euros) con cualquier excusa, porque muchas veces desaparecen sin dejar rastro y, por supuesto, sin entregar la mercancía.

Abona el artículo con los métodos de pago oficiales que ofrecen las páginas y que, en muchos casos, cuentan con un seguro de reembolso. Estos sistemas de pago cobran una pequeña comisión, pero a cambio dan una seguridad casi total. Para minimizar los riesgos, también se puede utilizar una cuenta bancaria que tenga como saldo la cantidad exacta que se debe pagar o tarjetas especiales que se recargan de dinero en cada ocasión.

ZONA 2.0 PUNTO

CUELGA TUS COMENTARIOS EN **www.**20minutos**.es**/TECNOLOGIA_INTERNET



TRADUCTORES

«Valen para pasar un buen rato, pero para traducir...»

En Internet hay numerosos traductores automáticos gratuitos, pero... ¿te fías de ellos?

Los traductores son de guasa. Yo he visto cosas como Guillermo de Naranja en lugar de Guillermo de Orange o Calle Mayor traducida como si se tratara del verbo callarse. La inteligencia humana aún no tiene parangón. El problema viene cuando empresarios sin escrúpulos los utilizan sin ton ni son para ahorrarse un dinero en lugar de pagar a un especialista. *Joelius.*

Por supuesto que no me fío. Sólo los utilizo para cosas de poca importancia y para saber aproximadamente qué es lo que quiere decir una frase. *Itxasne Astrain.*

Esas máquinas no sirven para nada. Para eso estamos los traductores colegiados y titulados, que podemos traducir un contexto perfectamente de su lengua original y pasarlo al idioma que sea. Para eso usamos diccionarios apropiados y elegimos el contexto adecuado para intentar reproducir exactamente el texto original. *Pam.*

Los traductores *on line* son malos, eso hay que admitirlo. Una máquina no puede, por el momento, entender el contexto de ninguna oración y traducir sus palabras en ese contexto. *Jorge.*

Son orientativos a veces, pero en ningún caso sustitutivos de una traducción a mano. *Carlosfsf.*

Lo único positivo de los traductores automáticos es que pueden llegar a agilizar el trabajo del traductor humano. Pero no se les puede dejar solos porque no hacen más que barbaridades. *Traductora.*

Simplemente me muero de la risa con las traducciones que he leído en estos sitios. Valen para pasar un buen rato, pero para traducir... *Sevillona.*

DOMINIOS GRATIS

Los jóvenes de menos de 30 años podrán disponer de un dominio '.es' gratis.

¿Dominio y hosting un año por la cara? ¡Nos hemos vuelto locos! Me parece una idea fenomenal. Todo lo que sea fomentar la creación de contenidos, bienvenido sea. Ahora sólo queda ver si es oro todo lo que reluce... *Dark Doom.*

Bueno, quizás con más de 30 ya tienes edad para pagarte un '.es' tú solito. *Y yo qué sé.*

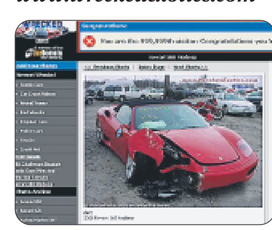
Los mayores de 30 años que trabajen y paguen impuestos para que los niñatos disfruten de lo que ellos jamás disfrutaron: becas, subvenciones, dominios gratis, ayudas al alquiler... *Rui.*

Tiene gracia, si esto fuera otro país todo el mundo aplaudiría la iniciativa, pero esto es España. *Joé con la peña.*




DOS CLICS

Accidentes de lujo
En esta web puedes ver que ni los supercoches como Bentley, Aston Martin o Ferrari se libran de los accidentes. *www.wreckedexotics.com*



El dinero del mundo
Una de las recopilaciones más completas de billetes del mundo. Están ordenados por países y fechas de emisión. *www.kcshop.com /imagegallery*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA gran fiesta DE LOS GADGETS

Las Vegas acoge esta semana CES, la mayor feria mundial dedicada a la electrónica de consumo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El año comienza con fuerza para los locos de los cacharros con el CES, una feria en la que el sector tecnológico muestra sus mejores gadgets para los próximos doce meses.

Bill Gates abrió el lunes este encuentro, que se celebra en Las Vegas (EE UU), con su propia despedida. En los próximos meses abandonará la dirección de Microsoft para dedicarse íntegramente a su fundación, por lo que ésta ha sido su última ponencia en el CES como presidente del gigante informático.

Pero la protagonista absoluta de la feria es la electrónica de consumo. Volveremos a ver robots de entretenimiento y compañía, y se esperan importantes presentaciones, como la de la tecnología, que permitirá realizar emisiones de vídeo en alta definición de forma inalámbrica. Una señal que bien podría servir para mostrar imágenes de alta calidad en el televisor de plasma más grande del mundo, presentado por Panasonic. Ni más ni menos que 150 pulgadas.



Un visitante de CES prueba el reproductor multimedia portátil de Myvu. RTRPIX

Gran disco para portátil

La feria viene cargada de novedades y presentaciones en todos los campos. En telefonía móvil siguen llegando alternativas al iPhone de Apple. Motorola, por ejemplo, lanza su apuesta con el Rokr E8 y el Moto Z10. Y en el campo de la imagen llama la atención la impresora portátil para móviles y cámaras digitales lanzada por Polaroid, que no utiliza tinta, sino una nueva tecnología de impresión termal, y pesa 222 gramos.

Por su parte, Sony anuncia que su consola portátil, la PSP, podrá usar la telefonía a través de Internet de Skype, mientras Hitachi sorprende con un disco para portátiles de 500 gigas, aumentando la capacidad de almacenamiento de esos ordenadores.

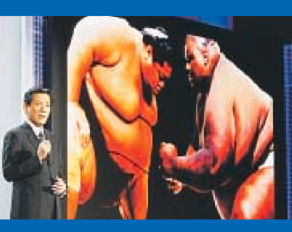
Microvision presenta un proyector diminuto para móviles, y Philips, un papel electrónico flexible y enrollable de 14,3 pulgadas. El monitor transparente de Dell o la cámara digital de 10.1 megapíxeles más fina del mundo, la EX-210 de Casio, son otros productos estrella.

Tecnología con estrellas

La lista podría no acabar nunca. En el CES tiene cabida todo lo relacionado con la electrónica: desde neveras con pantalla para apuntar la lista de la compra a camas inteligentes que se mueven y cambian la temperatura para evitar que ronquemos. Y robots de todos los tipos, desde los que intentan proporcionar entretenimiento a los asistentes personales, pasando por los educativos. Y todo ello acompañado de ponencias de grandes directivos y estrellas de la música y el cine que las marcas llevan a Las Vegas para promocionar sus lanzamientos.

CES 2008

150 pulgadas
Panasonic presenta en el encuentro de Las Vegas su tele de plasma de 150 pulgadas, la mayor del mundo.



Gates se despide
El jefe de Microsoft abandona este año la dirección de la empresa y dice adiós en el CES.



Cama inteligente
El invento de Leggett & Platt se adapta para garantizar tu descanso.

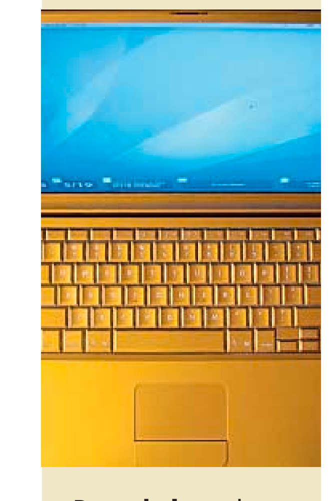


LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo quejarte del ADSL

El servicio de Internet es uno de los que más reclamaciones genera

El sector de las telecomunicaciones sigue siendo el que acumula más quejas de los españoles. El móvil y el acceso a Internet son los servicios más problemáticos, así que cualquiera de nosotros podría sufrir una desconexión forzada por problemas con la operadora de ADSL.



Para solucionar el problema, lo primero que hay que hacer es contactar con el departamento de atención al cliente de la operadora. Si eso no soluciona tus dudas, puedes presentar tu queja ante el Ministerio de Sanidad y Consumo a través de la web *usuariostele-co.es.* Allí te ayudarán si la compañía de teléfonos se niega a tramitar una baja o si quieres protestar por una oferta que no se cumple. También puedes acudir a la junta arbitral de consumo de tu ayuntamiento o contactar con alguna de las asociaciones de internautas. **P. F.**



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Hay pelis que me gustaron. ¿Eso es que soy 'friki'?»

El cine y los videojuegos no se llevan bien casi nunca. Ni las películas basadas en videojuegos ni los videojuegos basados en películas suelen convertirse en buenos productos.

Las dos de Uwe Boll, *Alone in the Dark* y *House of the Dead,* deberían estar en los dos primeros puestos de las más malas. Al menos los de *Street Fighter* lo intentaron, pero es que argumento que toca Uwe Boll, argumento que destroza. *Una.*

Pues hay películas ahí que sin ser fieles son muy buenas, o por lo menos a mí me gustaron bastante. ¿Eso es que soy *friki? Yepayepa3.*

Coincido en todo lo que decía la noticia menos en lo de *Tomb Raider*. Puede que las pelis no sean buenas, pero siempre me han parecido una muy buena adaptación. Al menos Lara Croft es fiel a la original y las historias podrían ser de cualquier juego. *Mki.*

Habrá que ver la nueva película que van a hacer sobre el *World of Warcraft... X25.*

Para mí que las hacen malas a conciencia, seguro que tenían algún trauma con los juegos. *Sephiroth.*

TECNOLOGÍA

Intel abandona el proyecto de los portátiles de 100 dólares. El responsable del proyecto quería monopolizar sus servicios.

De todas formas, como no fueran portátiles comestibles, dudo mucho de que fueran de utilidad en el Tercer Mundo... *Ertaky.*

Si quieres que sean independientes del primer mundo, lo primero será facilitarles el acceso a la educación, y ése es precisamente el objetivo de este proyecto. *Ksh.*

¡Leches, primero dadles medios para aprender y facilitar sus duros trabajos y luego ponedlos en línea! *Lo que hay que ver.*

VIDEOJUEGOS



Pac-Man, para Xbox 360; *Medievil* y *Wipeout,* para PS3 y PSP, y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time,* para Wii, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

LOS JUEGOS **retro** ESTÁN DE MODA

Todas las consolas de nueva generación ofrecen **servicios de descarga** de títulos antiguos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Con los videojuegos de gráficos hiperrealistas a la orden del día, la pasión por los juegos clásicos no cesa. Las tres consolas del momento (PlayStation 3, Xbox 360 y Wii) cuentan con servicios de descarga de títulos antiguos a través de Internet.

En PlayStation 3, Sony ofrece un sistema de descargas de demos y ampliaciones que también permite la compra de títulos completos de la PlayStation original, como *Wipeout, Medievil* o *Crash Bandicoot.* Lo más interesante de este servicio es que, tras la descarga, permite jugar en la propia PS3 o transferir los juegos a la portátil PSP y jugar allí.

Una consola virtual

Nintendo ha sido la que mayor empeño ha puesto en potenciar la descarga de videojuegos. Para ello, entre sus servicios *on line* (noticias, información meteorológica, navegación *web*...) ha incluido una consola virtual. Esto es, un sistema de descarga de juegos de viejas consolas que van desde las propias de Nintendo (NES, Super Nintendo o Nintendo 64) hasta las que conformaban la antigua competencia (MegaDrive, TurboGrafx o Neo Geo). El catálogo se amplía constantemente con nuevas viejas glorias, muchas de las cuales ni siquiera llegaron a Europa en su momento.

Por su parte, Microsoft ha aprovechado Xbox Live (el servicio de Internet de la consola Xbox 360) para promocionar la venta de clásicos de las máquinas recreativas. Su actual catálogo cuenta ya con más de 100 títulos, entre los que se encuentran leyendas de la talla de *Pac-Man, Golden Axe, Track & Field, Street Fighter II* o *Worms.*

La forma de descarga para las tres consolas exige, además de una conexión a Internet, el pago mediante tarjeta de crédito o de tarjetas prepago (a la venta en tiendas especializadas).

LANZAMIENTOS A LA ÚLTIMA

Los servicios de descarga ya no se limitan exclusivamente a títulos de los ochenta y noventa. Microsoft ha lanzado su servicio *Xbox Originals* que permite la descarga de juegos de la primera Xbox *(Halo, Psychonauts...)* para jugarlos en la 360. Por su parte, Nintendo acaba de anunciar que comenzará a vender juegos completos de Nintendo DS a través de la Wii.

Ken, uno de los luchadores más populares de *Street Fighter.*

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una guerra disparatada

El mítico juego de recreativa 'Metal Slug 3' acaba de estrenarse en modo descarga en la Xbox 360

Ya que hablamos de clásicos descargables, y puesto que enero es un mes muy pobre en novedades, aprovechamos para repasar un popular videojuego que acaba de estrenarse en Xbox 360 a través de su servicio de Internet: *Metal Slug 3.* El juego no incluye nada nuevo, es un calco de la recreativa; es decir, un juego con muchísima acción en el que controlamos a uno o dos soldaditos que disparan a diestro y siniestro a todo lo que se mueve. A pesar de su simplicidad (o quizá gracias a ella), el juego resulta muy variado y entretenido. Destaca su sentido del humor, que combina marcianos, nazis, monstruos y camellos con rayos láser como si tal cosa.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). **2** 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). **3** 'True Crime: New York City' (PS2). **4** 'WWE Smackdown vs Raw 2008' (PS2). **5** 'Commandos Strike Force' (PS2). **6** 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). **7** 'Singstar Latino' (PS2). **8** 'Gran Turismo 4' (PS2). **9** 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). **10** 'Ratatouille' (PS2).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



LECTOR MULTITARJETAS. Con capacidad para leer siete tipos de tarjetas diferentes, el Boynq Toast it permite dar a tu ordenador un toque de estilo. Con el original diseño de una tostadora, sorprende a todo el que lo utiliza. 20 € aprox.

ORGANIZADOR PARA LA WII. Si estás harto de tener los mandos y los discos de la consola desperdigados por la habitación, con el Subsonic Wii Organizer podrás colocar hasta cinco juegos y los Wiimote juntos. Si no colocamos la consola, podemos almacenar hasta 20 juegos. 15 € aprox.





GAFAS CON CÁMARA INTEGRADA. Para bucear y hacer fotos a la vez, Liquid Image ha creado este curioso artilugio. La cámara es VGA de 640×480, graba 25 imágenes por segundo con una resolución de 3,5 megapíxeles y se puede sumergir hasta 5 metros. 100 € aprox.

LADRÓN PARA MÚSICA. Este aparato permite que se conecten a un mismo MP3 o a cualquier fuente de sonido hasta 5 altavoces o auriculares. Además, el Belkin RockStar permite seleccionar la función de los conectores, haciendo que sean de entrada para conectar varios equipos a la vez, o de salida. 14 € aprox.



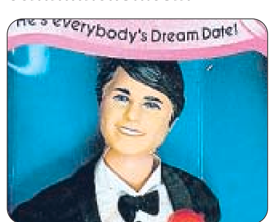


MEMORIA CON BACKUP *ON LINE.* Este pequeño aparato USB aporta una gran solución al problema de la pérdida accidental de datos. El ScanDisk Cruzer permite realizar un *backup on line* de los datos que hayamos almacenado en su memoria, ya que los archivos que guardemos en ella son automáticamente copiados a un servidor seguro. La memoria USB está disponible con capacidad para almacenar 1, 2 ó 4 gigas. De 35 a 100 € aprox.





Un homenaje a Ken
El novio de Barbie tiene su propia web. En ella encontrarás archivos, modelos antiguos, biografía... *www.man-behindthedoll.com*



Error gramatical
Si crees que eres un bicho raro por decir 'mondarina' en lugar de 'mandarina', en esta web descubrirás que no estás solo en tu rareza. *www.mondarinas.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS, EN www.20minutos.es

ALTO CONSUMO, BAJA producción

En España se sigue comprando mucho **ocio electrónico** pese al escaso desarrollo de la industria

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La industria de los videojuegos no deja de crecer y, desde hace unos años, se ha situado a la cabeza del ocio audiovisual, por delante de los cines, las películas en DVD o la música grabada.

A pesar de esta realidad, la industria de videojuegos no termina de arrancar en España. En el mercado nacional sólo hay 27 estudios de desarrollo de videojuegos, que se centran en producciones de bajo coste, como los títulos para jugadores ocasionales o los juegos para móviles.

El sector emplea en España a 5.000 personas, de las que sólo un 7% se dedica al desarrollo. El resto trabaja en la distribución de juegos producidos en otros países. De hecho, sólo el 1% de las ventas revierten en estudios españoles.

Lejos de otros países

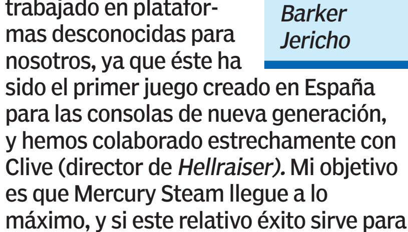
Por otro lado, España se mantiene como el cuarto país europeo en consumo de *software* interactivo. Este dato demuestra el gran potencial de una industria que, según la Asociación española de distribuidores y editores de *software* de entretenimiento, debería recibir más impulso de la Administración para igualarse con países como el Reino Unido, Alemania o Francia.

LA OPINIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL SECTOR

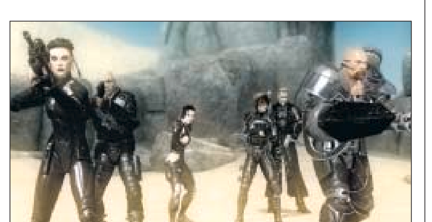
La situación mejora año a año, pero a un ritmo muy lento, ¿por qué? Hemos hablado con tres representantes de la industria del videojuego en España para conocer su opinión sobre la situación del mercado y las perspectivas de futuro

Enric Álvarez, DIRECTOR DE PROYECTOS DE MERCURY STEAM

«No se puede hablar de industria, ni siquiera la hay»


Ha dirigido el desarrollo de *Clive's Barker Jericho*

«En España no se puede hablar de industria del videojuego, ni siquiera la hay. No hay ayudas, no hay reconocimiento social, sólo cuatro temerarios con ganas de hacer un buen trabajo. Nuestro último proyecto, *Clive's Barker Jericho,* ha sido un reto: hemos trabajado en plataformas desconocidas para nosotros, ya que éste ha sido el primer juego creado en España para las consolas de nueva generación, y hemos colaborado estrechamente con Clive (director de *Hellraiser).* Mi objetivo es que Mercury Steam llegue a lo máximo, y si este relativo éxito sirve para que otras empresas vean que existe la posibilidad de hacer cosas, perfecto».



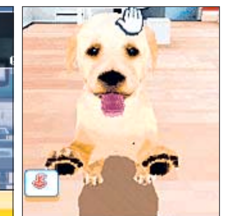
Yann Forneau, DIRECTOR DE GAMELOFT ESPAÑA

«En España hay muchísimo talento creativo»

Responsable de una compañía de videojuegos para móvil.

«La industria de los videojuegos para móvil lo tiene más fácil que la de consolas y ordenadores, ya que el cliente potencial es mayor. Hay más teléfonos móviles que personas. La única barrera es convencer a los usuarios de que se puede jugar a buenos juegos en esos dispositivos. Los teléfonos actuales son capaces de mover juegos similares a los de la primera PlayStation. En cuanto a la falta de desarrollo en España, se debe sobre todo a que no se quiere invertir por cuestiones de costes, pero talento creativo hay muchísimo. Además, ya empieza a haber formación especializada en nuestro país».





Jaime Giné, VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS DE DESARROLLO DE EA

«No producimos de acuerdo al tamaño del mercado»


Director del centro I+D de Electronic Arts en Madrid.

«Estamos intentando cambiar la situación con la implantación de este nuevo centro. Hay unos 400 desarrolladores de juegos en España, nosotros vamos a sumar otros tantos, lo que creo que va a ayudar a paliar nuestro retraso. Somos el mercado más grande del mundo después de EE UU y Japón, pero es un hecho que no producimos de acuerdo con el tamaño de nuestro mercado. ¿Las razones? Un factor importante es lo sucedido a principios de los años ochenta: desaparecieron muchas empresas de videojuegos y los inversores no volvieron a confiar en el sector hasta muchos años más tarde».



LA ZONA CRíTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Una buena de piratas

El sabor de las viejas aventuras gráficas y la innovación del control de Wii se unen en 'Zack & Wiki'

Fresco como la brisa marina en un día soleado de travesía por los mares del sur, así es *Zack & Wiki* para Wii. Se trata de una estupenda aventura con estética de dibujo animado en la que lo más importante no son los barcos ni las espadas, sino nuestro cerebro. El objetivo es ayudar al joven aprendiz de pirata Zack a encontrar un gran tesoro. Para ello debemos acompañarle



en un largo periplo superando puzle tras puzle a base de lógica, usos originales del mando de la consola y la práctica del inevitable ensayo y error. Este regreso al espíritu de las antiguas aventuras gráficas encantará sobre todo a los más veteranos, que sabrán perdonar el flojillo apartado gráfico de esta odisea pirata.

LOS MÁS VENDIDOS*.
1 'Pro Evolution Soccer 2008' (PS2). 2 'True Crime: New York City' (PS2). 3 'Commandos Strike Force' (PS2). 4 'Piratas del Caribe: La leyenda de Jack Sparrow' (PS2). 5 'Gran Turismo 4' (PS2). 6 'Need For Speed: Pro Street' (PS2). 7 'Singstar Latino' (PS2). 8 'WWE Smackdown vs. Raw 2008' (PS2). 9 'Metal Gear Solid 3: Snake Eater' (PS2). 10 'Ratatouille' (PS2).
*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*





TECNOLOGÍA

«En otros países llevan 5 años con los 20 megas más baratos»

La Asociación de Internautas pide un nuevo modelo de banda ancha mejor y más barata. Dicen que el acceso en España es el más caro y lento de Europa.

Nuestras operadoras han descubierto ahí la gallina de los huevos de oro y la van a explotar al máximo intentando sacar la mayor tajada posible mientras puedan, o mientras nos dejemos. *Yeah.*

No sólo la piden ellos, la pide cualquier persona que viva en un país medianamente desarrollado. Pero en España se nota mucho cómo las grandes operadoras no quieren invertir y se sienten más seguras cobrándonos más por menos... *Mamarrchi.*

En otros países de Europa llevan 5 años con los 20 megas más baratos que aquí. El Gobierno, a petición de las operadoras, no permite que llegue. *Antitelevisión.*

VIDEOJUEGOS

Lo retro está de moda en los videojuegos. Las tres consolas de nueva generación cuentan con servicios de descarga de juegos antiguos a través de Internet.

Los videojuegos antiguos habrán perdido la batalla tecnológica, pero no el buen trabajo y la buena calidad. Lo bueno no tiene caducidad. Por ejemplo, *Street Fighter 2. VJ.*

Supongo que tienen éxito gracias a los nostálgicos como yo. Tengo una Xbox y una Wii, ambas me encantan, cada una me aporta una experiencia en el juego diferente. Pero por otro lado estoy enamorada del juego *Alex Kid*, al que jugaba cuando era una cría. ¡Qué entretenido era, por Dios!, a pesar de ser una memez. *Juani.*

Los juegos buenos lo fueron en su momento y lo seguirán siendo siempre. Aunque mucho de lo que hay ahora son *remakes. Guybrush.*

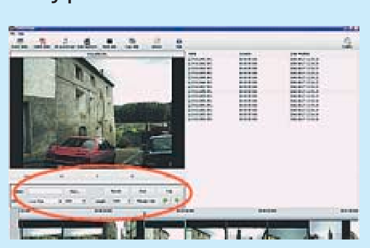
PASO A PASO

PABLO NIETO

UN VÍDEO CON TUS FOTOS

Para no aburrir a todos tus amigos con miles de fotos separadas, lo mejor es crear un disco que puede reproducirse en cualquier ordenador o cualquier DVD, a modo de vídeo, con música o una narración de fondo, en el que las imágenes se montan de forma secuencial.

1 INSERTAR DIAPOSITIVAS. Para crear nuestra presentación usaremos el programa gratuito PhotoStage. Una vez instalado, insertamos las imágenes que queremos que formen parte del proyecto. Para ello pulsamos sobre el botón **Insert Slides**. Se abrirá una nueva ventana donde podemos seleccionar las imágenes deseadas. Seleccionamos una o varias y pulsamos **Abrir**.



2 DEFINIR EL TIEMPO. Cada imagen en el vídeo final durará un tiempo de exposición en pantalla que podemos modificar para que duren más las imágenes que más nos interesan. En la barra de botones podemos aumentar o reducir la cifra que aparece al lado de la funcionalidad **Length**.

3 CONFIGURAR LAS TRANSICIONES. Son los efectos que sirven de unión entre cada una de las imágenes. El programa sólo nos permite usar tres tipos diferentes, pero podemos modificar su tiempo de exposición. Este cambio se realiza sobre la opción **Effect**.

4 AÑADIR TEXTO. Sobre las imágenes podemos añadir contenido de texto. Esta función es útil para señalar fechas, lugares o nombres de personas. En el menú pulsamos **More** y **Text Caption**. En el cuadro en blanco que aparece entonces escribimos el texto que queramos –podemos elegir diferentes tipos de letra y colores– y pulsamos sobre **Apply**.

5 BANDA SONORA. Todo vídeo o presentación resulta más entretenido con un tema musical de fondo. Para insertar una canción en nuestro proyecto sólo tendremos que pulsar **Set Sound Track** y localizar entre las carpetas un archivo de música en formato digital (WMA, WAV o MP3). Al seleccionarlo el programa lo insertará de forma paralela a las imágenes.

6 EXTRAS. Podemos modificar el color de las imágenes, rotarlas, introducir una narración, hacer zoom, modificar los encuadres y una larga serie de funcionalidades añadidas, que se gestionan de forma intuitiva y fácil.

7 CREAR EL VÍDEO. Este programa permite crear un vídeo que podemos grabar en un disco, dejar en el ordenador o modificarlo para poder reproducirlo en una PSP o en un MP3 con vídeo. Para ello, sólo tendremos que pulsar sobre **Build Slideshow** y elegir el formato deseado.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

¿EL FIN de la guerra DEL DVD?

Blu-ray disc reúne nuevos apoyos y logros frente al formato rival, el HD DVD

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los discos de alta definición Blu-ray y HD DVD compiten desde hace meses por el favor de los consumidores. Una lucha en la que el primero de estos formatos parece tomar ventaja, según varios anuncios realizados durante la feria de electrónica de consumo de Las Vegas.

Los impulsores de Blu-ray aseguran que por cada tres películas que venden en Europa, su rival coloca tan sólo una. La relación asciende a 14 títulos Blu-ray por cada HD-DVD en el caso de Japón. Y si de lo que hablamos es de aparatos reproductores, las cifras ascienden hasta un claro diez a uno en Europa, incluye las PlayStation 3 vendidas, que disponen de esta tecnología.

Además de estas cifras, procedentes de un estudio de la consultora GfK, el consorcio liderado por Sony basa su optimismo en el apoyo de las productoras. Warner ha anunciado que no publicará títulos para HD-DVD, lo que deja a este formato con el respaldo de tan sólo dos de los grandes estudios de Hollywood.



Una mujer apunta al televisor con su mando a distancia. JENNIFER WOODAR

Podría tratarse del golpe de gracia al formato de alta definición de Toshiba, que esta semana escuchaba también a Microsoft decir que adoptaría Blu-ray si a la larga se confirma la defunción del HD-DVD. Los expertos, en todo caso, no dan la batalla por finalizada y destacan que esta tecnología sigue siendo líder en algunos sectores, como el de la informática.

DOS VISIONES DE LA ALTA DEFINICIÓN

MÁS BARATOS — HD-DVD

Universal y DreamWorks apuestan por el formato impulsado por Toshiba y apoyado por Microsoft con su Xbox 360. El menor coste de producción en discos y aparatos reproductores juega a su favor.

CON APOYO DE LA PS3 — Blu-ray

Discos de mayor capacidad (casi 50 gigas frente a 30) y el apoyo de cinco grandes estudios de Hollywood pueden decidir la guerra de este lado. La integración en PlayStation 3 ayuda a mejorar sus ventas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo funciona Google

Procesa millones de datos cada día

El título de líder de las búsquedas que tiene Google no es sólo porque su página sea la más limpia y fácil de usar. Tampoco porque sus fundadores hayan prometido no hacer el mal. La clave es la calidad de los resultados que ofrece y su gran secreto para lograrlo es la gran información que es capaz de procesar cada día: datos sobre el contenido de las páginas web, sus enlaces, adónde apuntan esos vínculos, quién, cómo y cuándo hacemos clic en ellos...

Todos los buscadores hacen este análisis, pero Google es capaz de hacerlo, si no mejor, sí mucho más rápido. Según datos hechos públicos recientemente, el buscador fundado por Sergey Brin y Larry Page procesa cada día 20 petabytes de información. Para entendernos, los datos que es capaz de interpretar, organizar y aprovechar Google en una sola jornada equivalen a la información que podríamos meter en todos los discos duros producidos en 1995.

Para procesar esa ingente cantidad de información, Google utiliza una serie de ordenadores casi convencionales (procesadores Intel de 2 Ghz con duscos duro de 160 Gb y 4 gigas de memoria RAM), según explicó recientemente el experto Nial Kennedy. Lo que marca la diferencia es que trabajan coordinados a la perfección, sin estorbarse y con gran efectividad. El trabajo en equipo es, probablemente, lo que diferencia al líder. P. F.

CACHARRERÍA



¿QUÉ ESTRELLA ES ÉSA? Apunta con el Skyscout a cualquier estrella del cielo y este aparato de Celestron te dirá qué es lo que estás viendo. El dispositivo también funciona a la inversa, localizando en el firmamento cualquier objeto que quieras hallar. 429 €.

UN REPRODUCTOR MUY LIGERO. El iriver Clix2 reproduce música, vídeo, fotos y algunos juegos. Tiene capacidad de almacenamiento de ocho gigas, radio integrada y pantalla LCD de 2,2 pulgadas. Un reproductor multimedia que no pesará en tu bolsillo. 558 €.





SONIDO SIN PILAS. El Cool USB Speaker de Rainbow proporciona sonido para tu portátil sin necesidad de que enchufes los altavoces a la red eléctrica ni de ponerles pilas, pues obtienen la energía a través del USB. También puedes conectarlo directamente a tu iPod. 17 €.

ESPACIO PARA TODO. Por muy grande que sea tu disco duro, siempre acabas llenándolo, pero te costará más hacerlo con el LaCie LaCinema Premier, que ofrece un terabyte de capacidad de almacenamiento. Puedes conectarlo directamente a tu televisión. Además es compatible con la alta definición y los sistemas de sonido envolvente. 439 €.



MANDO PARA TODO. Prestigio es el nombre que Philips ha dado a este mando a distancia universal que combina un diseño muy cuidado con un sencillo control de tus aparatos electrónicos. Lo consigue con una pantalla LCD en color o una pantalla táctil intuitiva, dependiendo del modelo que elijas. No necesitas ordenador ni manual para instalarlo, sólo sigue las instrucciones que te va dando el propio aparato. 149 €.







DOS CLICS

Quédate en blanco

Los creadores de esta web intentan batir el récord del mundo de la página en blanco con más visitas. ***http://paginaen-blanco.iespana.es/***



Noticias curiosas

A veces la realidad supera la ficción. Para que quede constancia de ello se ha creado este periódico con las noticias más increíbles. ***www.quemundo.com***



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

LA CREACIÓN **colectiva** DE LA RED

Crecen los servicios que **piden ayuda a los internautas** para que valoren noticias, creen contenidos, cedan fotografías o aporten cualquier otro trabajo suyo para alimentar las webs

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Por mucho que sepas del tema sobre el que escribes, siempre habrá alguien que lo conozca mejor que tú. Así que, ¿por qué no aprovechar Internet para permitir que te aporte sus conocimientos? La idea, formulada hace años por uno de los padres del periodismo ciudadano, Dan Gilmore, no sólo se ha aplicado en múltiples medios de comunicación, sino que se ha convertido en principio fundacional de múltiples proyectos.

La sabiduría de las masas se aprovecha en muchas webs para ofrecer contenidos y servicios *on line*

ENEKO

El aprovechamiento de la sabiduría de las masas (*crowdsourcing*, como ha sido llamada esta tendencia en EE UU) se encuentra tras iniciativas tan exitosas como la propia Wikipedia, en la que todos los contenidos son elaborados, corregidos y moderados por sus usuarios. Y empieza a aplicarse para todo tipo de tareas, desde la recomendación de negocios y noticias hasta la ilustración de mapas o la traducción o las búsquedas de Internet.

Muchas compañías han descubierto que dejar a los internautas expresar sus opiniones y aportar conocimientos e información puede enriquecer sus productos. Los mapas de Google son un claro ejemplo de ello. Los internautas tienen el permiso de la compañía para utilizar sus cartografías y crear proyectos como Panoramio, que ilustra los mapas con fotos.

Del mapa a la búsqueda

Tagzania y 11870 son dos páginas web que funcionan como unas páginas amarillas dinámicas en las que cualquier persona puede situar sobre el mapa un negocio o lugar de interés y describirlo según su propia experiencia.

En Menéame y Digg los internautas recomiendan y votan las noticias que consideran interesantes, mientras que los buscadores Wikia y Mahalo dejan que sean los internautas quienes seleccionen los contenidos que se ofrecen como resultados. El *crowdsourcing* llega incluso a las redes sociales, donde un representante tan destacado como Facebook ha lanzado un proyecto en el que pide a sus usuarios que realicen la traducción de su plataforma del inglés a otros idiomas.

JIMMY WALES, A POR GOOGLE

El buscador del padre de la Wikipedia



¿Cómo funciona Google? ¿Por qué elige una web como primer resultado y no otra? Nadie lo sabe, es el secreto mejor guardado del buscador. Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, prefiere los proyectos transparentes y abiertos, por lo que se ha lanzado al mundo de las búsquedas con Wikia, una iniciativa en la que el funcionamiento interno es público y desarrollado de forma colectiva siguiendo la filosofía del software libre.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso de tus datos en Facebook

La utilización de servicios gratuitos tiene unos costes

Las redes sociales son servicios cada vez más populares que están ganando terreno en la Red. MySpace, Facebook, Orkut o Tuenti son sólo algunos ejemplos de sitios web que conectan a sus usuarios con amigos, compañeros de trabajo o estudios, y permiten compartir información variada sobre tu vida diaria o tus intereses.

Para facilitar la compatibilidad de las diferentes redes se ha creado el grupo de trabajo



DataPortability.org, en el que hay ya representantes de Google, Plaxo y Facebook, entre otros. Cuando la tecnología en la que trabajan funcione, las distintas redes podrán interactuar automáticamente y nuestra actividad se podrá mostrar en todas ellas de forma automática.

La comodidad que esto supone y el hecho de que sean servicios gratuitos tiene su coste. Nuestros datos tienen un valor económico y son utilizados como soporte publicitario. Rara vez se da al usuario la posibilidad de eliminar información sobre su actividad y es bastante probable que empresas y administración usen la información para saber más de ti. Cuidado con lo que cuentas, se puede volver en tu contra.

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

CANON DIGITAL

«¡Que no es para tanto, hombre...!»

Una calculadora *on line* te dice cuánto vas a pagar por el canon digital.

Vale, he hecho un cálculo del canon que habría pagado en 2007. Compré, de forma aproximada, seis películas en DVD, una memoria USB, un reproductor MP3 y diez CD regrabables. Me salen 8,30 euros durante un año. ¡Oh, Dios mío! ¡Es el fin del mundo! Con la crisis que hay y yo pagando un canon... Venga ya, menos lloriquear, que aquí nadie trabaja gratis. Que conste que no me gusta la SGAE, pero me parece que con el canon nos estamos pasando todos. Que no es para tanto, hombre. Para ir de discotecas a pillar la gran cogorza o para coger el coche hasta para ir a comprar el pan sí que hay dinero y nadie se queja, pero no nos ponen un canon que casi ni varía el precio del producto y nos rasgamos las vestiduras. Lo que hay que ver. Lo que tendrían que hacer es bajar el precio de los CD. En EE UU valen ocho euros, e incluso menos... ***RepolloConLacitos.***

Pues haced como yo, que sólo compro temas de éstos por Internet, en páginas que no aplican el canon. Hace una semana que me compré un iPod y no sólo no he pagado el canon, sino que me ha salido más barato que en cualquier tienda de la calle, y eso que te lo traen a casa. Hay que tener vista... ***Tronka.***

WUBI

Wubi hace Linux más fácil. Se trata de una distribución no oficial de Ubuntu que se instala como cualquier otra aplicación de Windows, sin crear una partición específica para el sistema.

Si ya tenemos todos Windows, que no nos coman el coco y nos dejen en paz. ***Velillero.***

Así más gente dejará de usar Windows para cosas que no sean juegos y poco más. A ver si aprendemos todos y dejamos a Microsoft como en América, que es el sistema operativo menos usado. ***Hate Windows.***

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

DESCARGA VÍDEOS DE YOUTUBE

¿Has subido un vídeo de tus últimas vacaciones a YouTube y ahora no sabes cómo recuperarlo? Tenemos la solución a tu problema. Visita la página web *www.zamzar.com* y comprobarás que este conversor de formatos también puede serte muy útil para descargar cualquier vídeo publicado en alguna de las plataformas más populares.

1 ELIGE EL VÍDEO. Visita el vídeo que quieres descargar en YouTube, selecciona la URL en la barra de direcciones de tu navegador y cópiala. Visita luego la página *www.zamzar.com* y selecciona la pestaña **Download video** (descargar vídeo, en inglés), para que el sistema muestre el formulario que te permitirá obtener tu vídeo.

2 SELECCIONA EL FORMATO. En la primera casilla que se te ofrece, a la izquierda, debes pegar la dirección del vídeo que quieres descargar. El siguiente paso (Step 2) es decirle a Zamzar a qué formato de vídeo debe convertir la película que vas a obtener: AAC, AVI, iPhone, iPod, MOV, MP4, MPG... Selecciona el tipo de archivo que más se ajusta a tus necesidades, dependiendo de si lo que quieres es ver tu vídeo en un reproductor portátil, simplemente guardarlo en tu archivo o publicarlo en una web.



3 ¿A DÓNDE LO ENVÍO? Lo siguiente es proporcionarle a Zamzar una dirección de correo electrónico. No te enviarán a ella el archivo de vídeo, sino un mensaje en el que se te avisa de que la conversión se ha realizado con éxito. Este proceso puede llevar unos minutos, así que ten paciencia porque el correo electrónico llegará. Si se produce algún problema durante el proceso de conversión, también recibirás un mensaje.

Download your converted file

4 DESCARGA EL VÍDEO. Si la conversión se produce con éxito, el mensaje de correo mostrará un enlace. Pincha en él y el navegador te llevará a una web en la que figura un botón con el texto **Download.** Púlsalo y obtendrás tu vídeo.

Próxima entrega.... **CREA TU BANDERA**

INTERNET

LOS VIDEOJUEGOS **se renuevan** EN *20MINUTOS.ES*

El **canal de tecnología** de nuestra web ha cambiado. Incluye un buscador de juegos y un blog, entre otras novedades

D. G.
20 MINUTOS

La sección de tecnología de *20minutos.es* ya ha pasado a llamarse oficialmente *Tecnología y videojuegos* y seguirá recogiendo todo tipo de información de estas dos grandes áreas temáticas.

Disponemos de un buscador de videojuegos que, gracias a un acuerdo con la cadena de tiendas especializadas Game, permite acceder a 2.500 fichas de títulos para todas las plataformas.

Los juegos se pueden buscar por plataforma (PlayStation 3, Wii, Xbox 360...), por género (acción, aventura, deportes, simulación...) o por edad recomendada, utilizando como herramienta el sistema europeo de clasificación por edades PEGI.

Además, cualquier internauta puede comentar los juegos y, en breve, también podrá valorarlos. El cambio se completa con otros dos nuevos servicios que amplían la información que *20minutos.es* ofrece sobre videojuegos: los estrenos de la semana y los títulos más vendidos.

El calendario de estrenos recientes muestra los últimos lanzamientos para todas las plataformas, de forma conjunta o individualizada. Y la lista de ventas permite ver un *top 10* general o de alguna consola en concreto.

Noticias y curiosidades

Todas estas novedades se suman a la recién estrenada bitácora sobre videojuegos *20 hit combo*, en la que se comentan las noticias, rumores y curiosidades del mundillo.

Con todos estos cambios, *20 minutos* pretende potenciar la información sobre la creciente industria del videojuego, que año tras año despierta más interés y rivaliza con los grandes del negocio del entretenimiento, el cine, la música, el teatro, la televisión.



Nuestra portada de tecnología y videojuegos se ha pasado al color morado.

NOVEDADES EN LA SECCIÓN

BLOG
'20 hit combo'
Es el título de la bitácora sobre videojuegos que se acaba de estrenar en *20minutos.es* y que llega para aumentar nuestra ya amplia oferta bloguera (libros, moda, cine...).

BUSCADOR
Todos los juegos
Busca el nombre de cualquier juego y encontrarás una completa ficha con su argumento, precio, fecha de lanzamiento... y enlaces a juegos similares que pueden interesarte.

ÚLTIMOS ESTRENOS
¿Cuándo sale?
Gracias a una pequeña tabla de lanzamientos puedes ver cuáles han sido los últimos videojuegos que han visto la luz para PC, portátiles o cualquier consola de sobremesa.

LA ZONA CRÍTICA
VIDEOJUEGOS
LARA FISHER

Batalla de polígonos

'Geometry Wars: Galaxies' recupera para Wii el aire retro de las máquinas de marcianitos

Este juego de naves, inspirado en clásicos de las máquinas recreativas, no puede ser más sencillo ni más adictivo. La fórmula es simple: una nave, cientos de enemigos y millones de rayos surcando un geométrico y colorido universo. *Geometry Wars* ofrece dos modos de control, uno al estilo Wii y otro convencional (usando la cruceta de toda la vida) que, curiosamente, hace el juego más accesible. Además, tiene modo multijugador (tanto competitivo como cooperativo) e interconexión con la versión de Nintendo DS. Lo dicho, divertido, sí, pero tanto como puede serlo en cualquier otra plataforma.

LOS MÁS VENDIDOS*. **1** **'Pro Evolution Soccer 2008'** (PS2). **2** **'Gran Turismo 4', platinum** (PS2). **3** **'Commandos Strike Force'** (PS2). **4** **'Piratas del Caribe: La L. Jack Sparrow', platinum** (PS2). **5** **'God of War II'** (PS2). **6** **'True Crime: New York City'** (PS2). **7** **'WWE Smackdown vs Raw 2008'** (PS2). **8** **'FIFA 08'** (PS2). **9** **'Ratatouille'** (PS2). **10** **'Tekken 5' platinum** (PS2).

*FUENTE: GAME.ES

Y mañana, en La Revista, **DISCOS,** *por Pilar Sanz*

CACHARRERÍA



GPS CON IMÁGENES REALES. I-Route BT1 i ofrece imágenes para una navegación completa. La empresa española I-Joy incluye mapas en dos y tres dimensiones de España y Portugal y una pantalla táctil a color de 3,5 pulgadas, para una buena visualización. 172 €.

MEMORIA DIGITAL. El Scaleo Home Server es un equipo multimedia que almacena fotos, vídeos, música y documentos. Se puede acceder a él sin cables a través de una red doméstica o por Internet. Para no perder nada realiza a diario una copia de seguridad. Desde 699 €.





MÓVIL, MÓDEM USB Y REPRODUCTOR MP3. El G450 DE Toshiba es un terminal móvil multifunción que permite conectar rápidamente un portátil a Internet, tener acceso a banda ancha, reproducir música, almacenar datos USB y llamar y mandar SMS. Aprox. 200 €.

DE DISEÑO. Para vestir los espacios con el mejor sonido, el fabricante de periféricos y electrónica de consumo NGS ha creado Crystal 2.1., unos altavoces periféricos de espectacular diseño blanco para colocar en cualquier lugar de la casa. Tienen 22 vatios de potencia, 12 de los cuales corresponden a un subwoofer, y una original unidad diferenciada que sirve de mando a distancia para controlar el volumen de tanta potencia. 49 €.







DOS CLICS

Reino de fantasía

Un portal donde colgar tus dibujos de personajes y series fantásticas: *El tapiz de Fionavar, Dragonlance, Reinos Olvidados...* *www.elfwood.com*



El mundo al revés

Otra forma de utilizar Google. Si te gustan los retos, prueba a encontrar lo que buscas al revés. *http://elgoog.rb-hosting.de/index.cgi*



BÁJATE MÁS DE 40.000 PROGRAMAS EN *20minutos.es*

Los hay de todo tipo: educativos, antivirus, de sonido, vídeos, descargas para móviles...

ENTRA DIRECTAMENTE EN... http://descargar.20minutos.es O ACCEDE DESDE www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA, EN www.20minutos.es

VIRUS al mando DEL ORDENADOR

Más de **medio millón de ordenadores** resultan infectados cada día en todo el mundo, lo que los convierte en máquinas que pueden ser controladas de forma remota sin que el propietario lo sepa

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Vigila tu ordenador, puede que sin que te hayas enterado se haya convertido en un zombi. El problema de los virus informáticos es más preocupante que nunca, ya que más de uno de cada diez ordenadores conectados a Internet en todo el mundo se infectaron el año pasado por *software* malicioso, según un informe de la compañía de seguridad informática Panda.

Más del 10% de los ordenadores han resultado infectados por programas que permiten al 'hacker' usarlos sin permiso

Se trata de programas informáticos que permiten a los *hackers* controlar la máquina de forma remota sin el conocimiento de su propietario.



Una joven utiliza el ordenador portátil ante la mirada de un fotógrafo, que la está retratando ante un espejo. ORANGE ACID

El 85% del correo basura

Los programas que permiten a sus creadores controlar remotamente los ordenadores ajenos y generar la mayor parte del correo basura que circula por todo el mundo infectan cada día a medio millón de ordenadores en el mundo, según el informe del laboratorio de seguridad informática PandaLabs.

Estos ordenadores se utilizan sobre todo como plataformas de envío de correos no solicitados. El sector de la seguridad cree que el 85% del *spam* se envía cada día desde máquinas esclavizadas, que también son alquiladas por los *hackers* a terceras personas para conseguir un beneficio económico.

La principal vía de infección son páginas web que aprovechan la vulnerabilidad de los navegadores o la desprotección de los usuarios, cuya arma de defensa es la utilización de antivirus.

Los *hackers* usan además herramientas de gestión de las redes de esclavos, que les permiten saber el número de equipos zombis y darles órdenes, como el envío masivo de *spam* o atacar webs para hacerlas inaccesibles.

TAMBIÉN PARA EL IPHONE

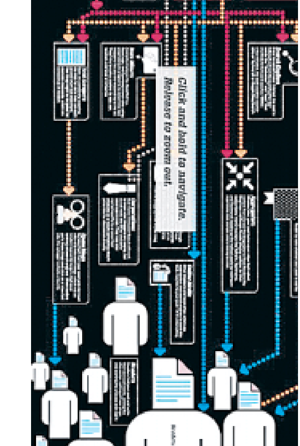
Los ordenadores personales no son ya el único objetivo de los creadores de virus. La llegada de Internet a todo tipo de dispositivos ha marcado una nueva tendencia. Se calcula que a lo largo de 2008 se creará un nuevo *software* malicioso para los nuevos teléfonos avanzados, como el iPhone, o los terminales que utilicen el sistema operativo de Google, conocidos como gPhone. Según las previsiones de Panda, también se verán amenazados este año los servicios de telefonía a través de Internet (VoIP) e incluso los usuarios de Mac.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo llegan los lectores a tu web

Las visitas a una página pueden llegar por varias vías

Escribes algo para tu *blog*, lo revisas, pulsas sobre la opción *Publicar...* y a esperar las visitas. Éstas pueden llegar por muchas vías. No creas que todos los internautas llegan a tu página web tecleando la dirección en el navegador. La revista *Wired* ha retratado en un gráfico todos los caminos que llevan a una web, y algunos son de lo más rebuscado. En primer lugar, debes tener en cuenta todos los sistemas que leerán tu texto para incluir la página



en buscadores, directorios de *blogs* o crear una nueva entrada en el RSS que leerán tus suscriptores. Además de en esas webs, tus palabras pueden acabar también en los servidores de publicidad, que las analizan e insertan en tu artículo anuncios relacionados.

Tu escrito acabará en algunos casos siendo reseñado en una web de marcadores sociales o en cualquiera de esas páginas en las que los usuarios votan por sus noticias preferidas, como *Menéame*. Buscadores, directorios, otros *blogs* que te citan, sitios de marcadores sociales y noticias incluirán un enlace al artículo original. Y si el internauta quiere leer más, acabará visitando tu página.



PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

QTRAX

«¿Aún no saben que existe una cosa llamada P2P?»

Qtrax, el mayor proyecto de descarga de música gratis, financiado con publicidad, comenzó a funcionar el pasado domingo en EE UU y ha generado una gran decepción entre los internautas. La mayoría de los usuarios consideran que los supuestos acuerdos con las grandes discográficas se han quedado tan sólo en promesas.

El mayor proyecto de descarga de música gratis lleva ya unos añitos funcionando... ¿Todavía no se han enterado de que existe una cosa llamada P2P? *Yoyo.*

¡Pues vaya fiasco! Pero si se lo montan bien puede ser todo un exitazo. *Diorrrr.*

¡Je, je, je! Las pobres empresas multinacionales discográficas engañadas por expertos en *marketing* de Internet, como los de Napster o Terra o todas las punto com, dispuestas a perder otra barbaridad de dólares... *¿Pero es que no aprendieron ya?*

Para hacer las cosas mal, mejor no hacerlas, con lo buenos que son los P2P... *Mamarrachi.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

HD DVD

La bajada de precio del HD DVD sólo prolonga su agonía, según los expertos.

Yo lo tuve claro desde el momento en el que un hipermercado de marujas conocidísimo trajo sólo Blu-ray; es el formato que va a vencer o, más bien, que ya ha vencido. *Juncal.*

Qué más da quien gane, si dentro de dos o tres años saldrá un nuevo reproductor High High Definition con *tropecientos* mil puntos de definición y, hale, a la mierda los *blurays* y los *hachedés*. Eso sí, los curritos, como los perros ante un filete de carne, a babear y a consumir todo lo que nos pongan por delante. *Ioss.*

Ganará aquel que saque un grabador para PC por solo cien euros y los consumibles a cinco. *Adrede.*

PASO A PASO

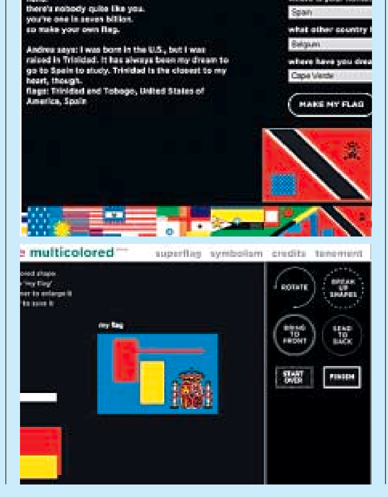
PABLO FERNÁNDEZ

CREA TU PROPIA BANDERA

¿Eres de Linux, de Mac o de Windows, ¿Te gusta más la PS3, Xbox 360 o Wii? ¿Y en navegadores, Internet Explorer o Firefox? Como ves, no todas las causas tienen por qué ser políticas, pero lo que sí está claro es que en muchos casos puedes identificarte con una bandera. Crea una propia con *We Are Multicolored* (*wearemulticolored.com*).

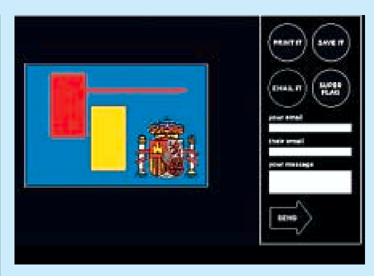
1 ELIGE TRES BANDERAS. Tu punto de partida serán tres banderas existentes, así que elige países de los selectores que hay a la derecha. El sitio web propone que selecciones la bandera del lugar donde vives, la de un país que te haya afectado y el de otro al que siempre has querido viajar. Pulsa sobre **Make my flag** para continuar creando tu enseña.

2 COMBINA ELEMENTOS. Las tres banderas que has seleccionado aparecen a la izquierda. Puedes arrastrar elementos al recuadro del centro, traerlos a primer plano o enviarlos al fondo, y rotarlos a tu antojo.



3 ACABA Y GUARDA. Si quieres borrarlo todo pulsa sobre **Start Over**, y cuando hayas dado con tu bandera ideal, haz clic sobre el botón **Finish**. Aparecerá un formulario en el que debes escribir tu nombre y decir unas palabras sobre tu flamante creación.

4 IMPRIME Y ENVÍA. Tu bandera ya se ha creado y aparecerá en la portada de esta página web junto con las creaciones de otros internautas. Si quieres guardarla para ponerla en tu página web pulsa en el botón **Save it** o haz clic sobre la bandera con el botón derecho del ratón y selecciona **Guardar imagen...** También es posible imprimir la enseña (**Print it**) o mandarla por correo electrónico (**Email it**). Para hacer esto último debes introducir una dirección válida en el formulario y un texto para el destinatario del mensaje.



Próxima entrega....
ESCUCHAR RADIO *ON LINE*

VIDEOJUEGOS

LAS CONSOLAS PISAN A FONDO EL acelerador

Los cochazos de 'Burnout Paradise' dan más libertad al jugador y mantienen su velocidad y sus gráficos espectaculares

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La famosa saga de conducción *Burnout* estrena nuevo título para PlayStation 3 y Xbox 360, en el que mantiene sus características habituales, aunque añadiendo nuevos alicientes.

Entre las cosas que se mantienen destacan el sentido del espectáculo, con mucha velocidad, gráficos espectaculares, choques impactantes de vehículos, saltos de película... Es decir, nada de simulación.

Por otro lado, la novedad tiene nombre propio: Paradise City, 30 km² de ciudad por la que conducir libremente eligiendo unos retos u otros. Este sistema acaba con el desarrollo lineal y obligatorio de anteriores entregas para ofrecer una forma de juego más abierta. El jugador puede competir en carreras convencionales, realizar pruebas de derrape... o pasar el rato conduciendo por conducir. Además, incluye un modo *on line* para montar partidas de hasta ocho jugadores.

Uno de los detalles más curiosos es el sistema para conseguir más y mejores modelos de coche: cuando uno nuevo esté disponible, aparecerá corriendo por la ciudad. El jugador deberá pisar el acelerador y darle caza para añadirlo a los disponibles en el taller.

Este *Burnout Paradise* se verá las caras con otro estreno, *Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli* para PS3 y Wii. Es el juego oficial del evento homónimo y en su desarrollo han colaborado los ingenieros de Ferrari y el sobrino de Ayrton Senna, Bruno Senna.

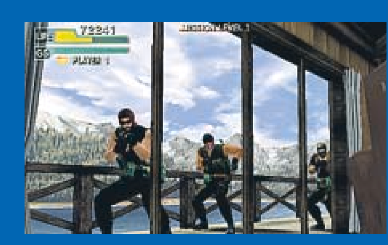


El videojuego *Burnout* mantiene sus premisas clásicas: poca simulación y mucho espectáculo.

OTROS LANZAMIENTOS

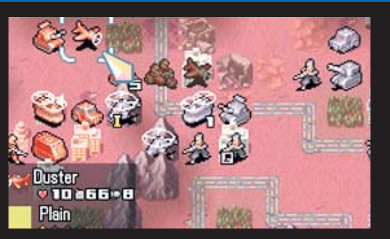
'Ghost Squad'

Un nuevo título de tiros para la Wii con el que practicar puntería. El juego propone asumir el papel de una unidad especial ultrasecreta de la ONU cuyo objetivo es combatir el terrorismo y llevar a cabo misiones encubiertas sin dejar ni rastro. Es compatible con el accesorio pistola Zapper.



'Advance Wars: Dark Conflict'

Segunda ración de guerras sesudas para la portátil Nintendo DS. Batallas estratégicas que se juegan en escenarios divididos en cuadrículas y en las que lo más importante no es la fuerza ofensiva, sino la habilidad táctica. El control con el puntero, sencillo e intuitivo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Electronic Arts** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.burnout.ea.com***

DOS PERRAS CAPACES DE detectar CD Y DVD

La brigada canina está entrenada para oler los discos y descubrir los importados de forma ilegal

Lucky y Flo son dos perras de raza labrador entrenadas para detectar discos ópticos camuflados de forma ilegal en envíos de otros enseres. La brigada canina intenta combatir así el uso de esos discos para la reproducción ilícita de películas, videojuegos y música.

Las perras han sido formadas durante ocho meses en el Reino Unido, lo que supuso una inversión de cerca de 13.000 euros. Después de probar su efectividad en el aeropuerto británico de Stansted (Londres), los dos perros comenzaron una gira mundial que les ha llevado a Estados Unidos, Canadá, Hong Kong, Singapur, Islas Filipinas, Dubai y Malasia.

Ayer fueron presentados en España de la mano de la Motion Pictures Association (MPA), representante de los intereses de la industria del cine a nivel mundial, y la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), quienes querían determinar si los perros podrían ser entrenados para detectar policarbonato y otros productos químicos utilizados en la fabricación de CD y DVD. *Lucky* y *Flo* han demostrado que su olfato puede hacerlo.

Millones de descargas

La FAP afirma que «en España las cifras de piratería son alarmantes». El año pasado se incautaron 827.800 DVD, 18.629 CD y 23.583 discos de juegos piratas, a los que hay que sumar las más de 1.500 tostadoras de DVD y CD intervenidas. Además, la industria estima que se descargaron 200 millones de películas. **P. F.**



Los perros *Lucky* y *Flo*, junto con sus cuidadores. FAP

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

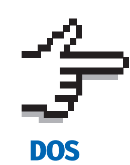
Adicto al 'Warcraft'

Tengo que admitirlo, soy adicto al *World of Warcraft*. Soy uno más de los diez millones de usuarios que ya pululan por este universo virtual de orcos y dragones. Casi a diario *tankeo, raideo, questeo, loteo, farmeo, sumoneo*, docenas de 'eos' que le sonarán a chino a cualquiera que no haya sido abducido por este juego.

Todo comenzó cuando me regalaron la versión en castellano. Incluía un mes gratis, y pensé: «Bueno, voy a probar un mesecito, a ver cómo es esto». Desde entonces ya ha pasado más de un año y ahí sigo. ¿Por qué atrapa el *WoW* de forma tan brutal? Aunque el aspecto social es muy importante (en el juego hay *chats*), creo que lo que te hace seguir jugando sin parar es la inabarcable cantidad de objetivos. Da igual cuánto tiempo lleves jugando, el *WoW* nunca termina. Siempre habrá misiones por hacer, mazmorras por completar... Hay que tener cada vez más, hay que ser cada vez mejor, pero sin llegar nunca al límite (es imposible), ahí está el negocio.

El elemento *adictivo del 'WoW' es fruto de su inabarcable cantidad de retos*

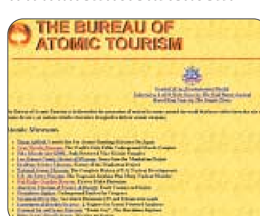
● SIGUE ESTE *BLOG* EN **www.20minutos.es**



DOS CLICS

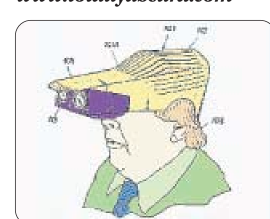
Viajes radiactivos

Haz la maleta y prepárate para el turismo radiactivo. Si quieres ir a lugares donde ha habido explosiones, ésta es tu agencia de viajes.
www.atomictourist.com



Patentes muy raras

Una gorra con prismáticos, un carro de bebé todoterreno –con ruedas de tanque– o una cama antitornados. ¡Qué inventos más curiosos!
www.totallyabsurd.com



VIDEOJUEGOS

➤TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

CON ACCIÓN DE **mil demonios**

La conocida saga **'Devil May Cry'** se estrena en la nueva generación

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Dante, el engreído cazademonios protagonista de *Devil May Cry 4*, se estrena en las consolas PlayStation 3 y Xbox 360 (más adelante también llegará al PC) con la cuarta entrega de la saga.

Los ingredientes son los mismos del resto de capítulos pero elevados a la máxima potencia: más personajes, gráficos mejorados y llenos de efectos visuales, y acción frenética cargada de golpes y coreografías imposibles.

Protagonismo a medias

Aunque Dante vuelve a ser el héroe de la aventura, en esta ocasión no acapara todo el protagonismo. Durante una buena parte del juego, el argumento gira en torno a un nuevo personaje, Nero, un joven caballero de la Orden de la Espada que presencia el asesinato de su líder a manos de Dante, lo que sirve para enemistar a los dos protagonistas desde el principio.

La aparición de Nero le da un toque de variedad a la acción al aportar nuevos movimientos y cambios al sistema de *combos* (largas secuencias de golpes encadenados). No hay mucha más novedad en *DMC4*, un juego que va dirigido sobre todo a los seguidores de la saga.

Junto a Dante (derecha), en *Devil May Cry 4* aparecerá un nuevo personaje protagonista llamado Nero, de estilo y actitud muy similares a los del primero pero con armas y ataques especiales específicos. A pesar de sus diferencias, el control no presenta complicaciones, ya que es muy similar para ambos.

LA HISTORIA CONTINÚA

Con *Devil May Cry 4*, Capcom (la compañía desarrolladora del juego) retoma una historia que se quedó colgada en la segunda parte de la saga, ya que *DMC 3* era en realidad una precuela que mostraba la relación entre Dante y su hermano Vergil. En el desarrollo de este primer capítulo para la nueva generación han participado los productores del aclamado *Resident Evil 4*. El objetivo de Capcom es crear un referente para la nueva generación similar a lo que fue el *Devil May Cry* original para los cientos de juegos de acción que vinieron después.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Capcom** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69.95 (PS3) y 59.95 (Xbox 360)** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.devilmaycry.com/es/home.html***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Afán de colección

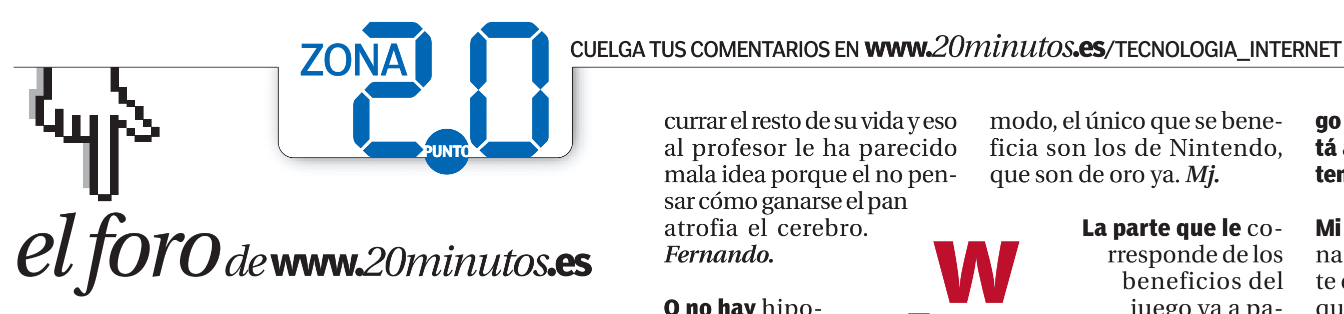
Los portales de subastas *on line* se han convertido en santuarios en los que cualquier coleccionista, sea cual sea su afición, puede encontrar auténticas reliquias.

El otro día leí que alguien había adquirido en eBay una copia del videojuego *Chrono Trigger,* de Super Nintendo, precintado por más de 800 euros. Lo primero que pensé fue: «¡Dios, qué de dinero tiene la gente!», lo segundo: «¡Qué suerte! Si yo pudiera, haría lo mismo».

De hecho, yo también tengo mis caprichos de coleccionista. Hace unos años encontré en una pequeña tienda de videojuegos un par de *Donkey Kong 64* de la veterana Nintendo 64. Uno de ellos, con caja e instrucciones y otro, sin ellas. Aunque era casi 10 euros más caro, compré el primero. También regalé un *Resident Evil* de segunda mano sólo para comprarme otro igual, también de segunda mano, pero que estaba en mejores condiciones. Y, por supuesto, nunca he pirateado una consola. No porque crea que el pirateo vaya a acabar con la industria, sino porque pienso que algunos originales tienen un valor igual o superior al precio que se paga por ellos.

> **Hay originales** *con un valor muy superior al precio que se paga por ellos*

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es



CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El creador del 'Brain Training' es un 'crack', un genio»

El creador de *Brain Training* no quiere cobrar los beneficios millonarios del juego. El profesor Kawashima se conforma con su sueldo universitario.

Me parece un *crack*. Este tío es un genio y los genios no necesitan relajar la mente, lo bueno es que curren. Y eso de que su familia diga que está loco, es porque se veían sin currar el resto de su vida y eso al profesor le ha parecido mala idea porque el no pensar cómo ganarse el pan atrofia el cerebro. *Fernando.*

O no hay hipotecas en Japón o los sueldos son muy altos. *Patricia.*

Es una pena. Podría cobrar y donar los beneficios a obras caritativas. Seguro que hay comedores de pobres, niños huérfanos o problemas que resolver en su país. De este modo, el único que se beneficia son los de Nintendo, que son de oro ya. *Mj.*

La parte que le corresponde de los beneficios del juego va a parar a su universidad, a los departamentos de investigación que tanto él como sus colegas dirigen. *Pepe.*

Entra en nuestros foros www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Un profesor desarrolla los contenidos de un videojuego para mejorar el léxico. Está a la venta para Wii y Nintendo DS.

Mi más absoluta enhorabuena a este profesor. Más gente como ésta hace falta ¿Por qué no se puede extrapolar eso a la televisión y hacer más contenidos educativos en lugar de dar importancia a gente que no la merece? *Roberto.*

Pues a ver si sirve de algo y se empieza a usar la enorme cantidad de palabras que tenemos en nuestro idioma, que de verdad que da pena. *Lucy Love.*

PASO A PASO

P.F.D.

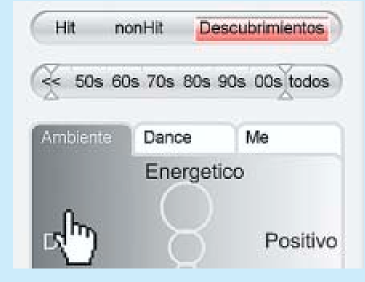
ESCUCHAR LA RADIO POR INTERNET

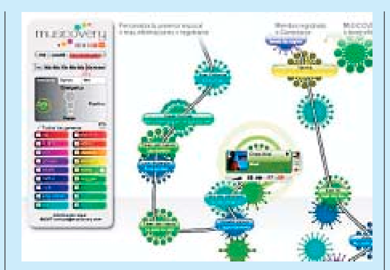
Sin descargas de ningún tipo. La Red ofrece multitud de posibilidades de escuchar cualquier tipo de música, de forma rápida y cómoda, gracias a los servicios de radio *on line*. Dispones de emisiones digitales para ponerle sonido a tu PC. Una de las más originales es *Musicovery*. Una radio *on line* en la que realmente puedes elegir qué es lo que quieres escuchar.



1 EN CASTELLANO. Visita la página del servicio de radio de *Musicovery* introduciendo la dirección *http://www.musicovery.com* en el navegador. Bajo el logotipo de la página, selecciona la bandera de España para que el sistema se comunique contigo en castellano. También puedes elegir entre inglés, francés o portugués.

2 HIT O NO HIT. Elige después si quieres escuchar grandes éxitos, temas desconocidos o canciones de la categoría *Descubrimientos*. También puedes seleccionar las décadas de la música que te interesa. Estas categorías determinarán los grupos y las canciones que vas a escuchar.





3 CREAR AMBIENTE. En el centro de este sintonizador de radio tan especial encontrarás un recuadro gris en el que se marcan cuatro estados de ánimo como cuatro puntos cardinales para crear ambiente. Selecciona entre oscuro, energético, relax o positivo, y la música variará para reflejar ese estado de ánimo.

4 LOS GÉNEROS. Finalmente, elige uno o varios géneros musicales, hay 18, los suficientes para satisfacer los gustos más dispares. En la derecha podrás ver los artistas y temas que el sistema te recomienda, conectados entre sí y con otras muchas canciones que posiblemente te interesen.



INTERNET

➤ MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN www.20minutos.es

LAS WEBS **tienen** UN PASADO

Un archivo 'on line' permite revisar **cómo han cambiado las páginas** desde 1996

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya doce años que el archivo de Internet empezó a almacenar copias de las páginas *web*. Su servicio *Wayback Machine* es una especie de máquina del tiempo que permite volver hacia atrás y consultar sitios de Internet en el estado que tenían años atrás.

Recientemente, un *bloguero* repasaba el estado de páginas como *McDonnalds.com* o *nytimes.com*. Pero ¿cómo eran las webs españolas en aquel entonces?

Los registros que guardan instantáneas históricas de los sitios web no recogen el aspecto de estas webs más allá de 1996, cuando el primer dominio .es data de 1990. En todo caso, un viaje en el tiempo de doce años es más que suficiente para comprobar lo mucho que ha cambiado la Red desde sus orígenes.

Por aquel entonces pocas páginas eran creadas por diseñadores profesionales, los informáticos dominaban la Red y pocas corporaciones apostaban en serio por Internet. Aun así, algunos sitios, como Google, apenas han cambiado con el tiempo.

LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE



Nic.es (1996-2008). La página del organismo encargado de los dominios .es ya ofrecía sus servicios hace doce años. Sin casi imágenes y un diseño con claras referencias al papel.

20minutos.es (2002-2008). En seis años ha cambiado mucho gráficamente. Además, el tamaño de los monitores ha pasado de los 800 pixeles de ancho a los 1024 actuales.



eBay (2002-2008). Hace cinco años, el portal de subastas eBay aún no controlaba eBay.es, que estaba en manos de un fabricante de brochas y cremalleras.



Nytimes.com (1996-2008). Una cabecera inconfundible y un debate que llega hasta hoy: ¿página gratuita soportada por la publicidad o servicio de pago? Ha pasado por ambas fórmulas.



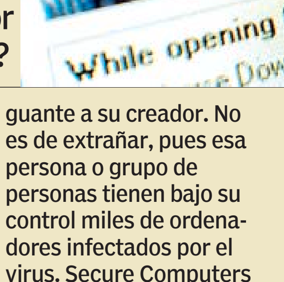
Microsiervos.com (2003-2008). En marzo de hace cinco años el *blog* era parecido, pero diferente, con un solo autor en lugar de los cuatro actuales y una vaquita como logotipo.



Rtve.es (1997-2008). Fondo negrísimo para una *web* sin menús de navegación. Sólo algunas imágenes salpicaban un texto enorme que invitaba a los internautas a comunicarse.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el virus del año



¿Quién creó el *software* malicioso de la tormenta?, ¿por qué es tan duradero?

***Storm* fue, sin duda alguna,** el virus más importante de 2007. Nunca antes un *software* malicioso logró mantenerse tanto tiempo en lo más alto de los *rankings* de difusión. Un logro que ha conseguido mutando cada dos por tres, tomando diferentes formas y métodos de infección. Según los expertos de Hispasec, hace tiempo que no se producía una epidemia tan duradera, y sólo *NetSky.P* le va a la zaga al *virus de la tormenta.*

La importancia de *Storm* es tal que muchas compañías de seguridad y agencias gubernamentales desearían echar el guante a su creador. No es de extrañar, pues esa persona o grupo de personas tienen bajo su control miles de ordenadores infectados por el virus. Secure Computers asegura que los responsables de la seguridad informática de EE UU saben que este *software* malicioso fue creado por un experto informático que reside en San Petersburgo, pero que las autoridades rusas no se muestran muy cooperantes para capturarle. En Internet no basta con conocer y localizar al culpable. Como en el mundo real, luego hay que apañárselas para echarle el guante. **P. F. D.**

> **Su creador** *tiene bajo su control a miles de ordenadores infectados*

CACHARRERÍA



ACCESORIOS PARA EL PORTÁTIL. Este kit es genial para los viajes. El Notebook Accesories Kit BEU0470C de targus cuenta con un minirratón USB con cable retráctil; hub de cuatro puertos; luz USB y cable 3 en 1. 34.95 €.

MINIESTACIÓN DE SONIDO. I-Joy apuesta por la decoración con i-MStation HF , un equipo de música que permite no tener que ir con el iPod colgado y los auriculares puestos para escuchar música. Cuenta con un mando a distancia para mejorar el sonido de los juegos, la música MP3 y tus películas. Además, es compatible con todos los modelos de iPod.





LINTERNA ECOLÓGICA. Las nuevas LP-Y LED y LP-X LED, de Brondi, son multifuncionales. Además de alumbrar, son: radio, cargador de móvil y sirena. Sin corriente eléctrica, se autorrecargan gracias a un dinamo, por lo que son muy útiles en el coche. Desde 19.90 €.

DISCO DURO. El TrekStor DataStation microdisk es un disco duro portátil ultracompacto con capacidad para 20, 80 o 120 Gb. Es fácilmente transportable y, además, no necesita de una fuente de alimentación externa para funcionar. Incluye el *software* Nero BackItUp2 para guardar carpetas individuales o discos enteros con sólo apretar un botón. Su precio está entre 79,99 y 179.00 €.





AURICULARES. La marca de diseño Bang & Olufsen firma los románticos auriculares A8 con forma de corazón. Es ergonómico e incorpora todos los avances tecnológicos que ofrece la marca. Además, para que duren tanto como el amor, van acompañados de una funda de piel. 142 €.



DOS CLICS

Para San Valentín

Poemas y frases de amor gratuitos en esta página que puede solucionar mañana la falta de ingenio de los enamorados. *www.poemasdeamor.org*



Igualito, igualito

Después de ver esta web pensarás que nadie es único. Parecidos curiosos de Nadal, Pujol, Zaplana, Pedro Piqueras... *www.parecidosrazonables.com*



TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

BASTANTE MÁS QUE teléfonos

El **Mobile World Congress** ha traído a Barcelona todas la novedades en el mundo de la telefonía móvil

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Barcelona acoge hasta mañana el Mobile World Congress, la feria sobre móviles más importante del mundo. En total hay 1.200 expositores –70 de ellos españoles– que muestran todas las novedades del sector.

Ya han pasado por allí los presidentes de las grandes compañías y personajes como Robert Redford. El actor y director presentará hoy una muestra de cortometrajes de Sundance. Con su presencia, la industria del móvil quiere demostrar su apuesta por el ocio a través del teléfono.

La feria es el escaparate perfecto para que las compañías muestren sus innovaciones, desde el servicio de Vodafone que aspira a sustituir totalmente al teléfono fijo hasta los teléfonos-Google, móviles que utilizan el paquete de aplicaciones *Android* creado por el gigante informático.

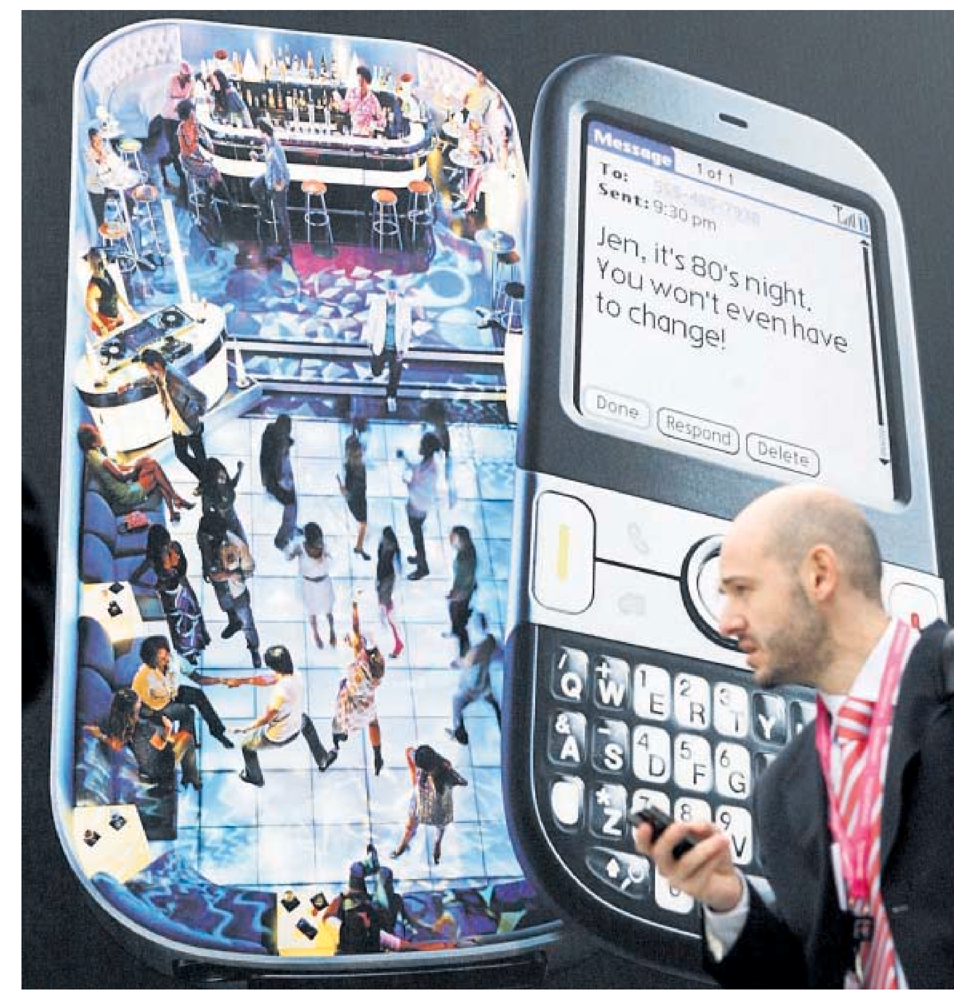
Acceso sencillo a Internet

Seis empresas (la japonesa NEC, la británica ARM, la franco-italiana STMicroelectronics y las estadounidenses Marvell, Qualcommy Texas Instruments) han hecho demostraciones de cómo funcionan sus sistemas que permiten acceder fácilmente a servicios como *Google Maps* o *Gmail*.

Uno de los pilares de la feria es el acceso a Internet a través del móvil. Las compañías buscan romper la barrera psicológica que hace que muchos usuarios no utilicen estos servicios. Así, Microsoft está presente en la feria con su sistema operativo Windows Mobile, o Nokia, con su nuevo 6220 Classic, dirigido a amantes de las redes sociales, ya que permite actualizar webs como Facebook o Flickr desde el terminal.

DE VOZ A TEXTO, CON 3G, GPS...

En lo que se refiere a aplicaciones para móviles, Vodafone ha presentado varias muy curiosas: el Dicta SMS, que convierte las llamadas de voz en texto; el sistema femtocells 3G, una forma de mantener una red inalámbrica privada en casa para dispositivos 3G, o el Easy Walk, una aplicación basada en el sistema GPS, para ayudar a personas ciegas o con discapacidad visual.



Navegadores GPS, aplicaciones para Internet, cámaras de fotos ... en un móvil cada vez caben más cosas.

CACHARRERÍA



CON ALMA MÓVIL. La gran apuesta de Samsung se llama *Soul*. Es fino, elegante y ligero, con cámara de 5 megapíxeles, Internet, interfaz temática...



XPERIA. Este Sony Ericcson se presenta como un duro competidor para el iPhone, con pantalla táctil y diseño estilizado.



A LA ÚLTIMA MODA. Versión plateada *(Dark Silver)* del estilizado y ligero *Viewty* de LG Electronics. Tiene pantalla táctil de tres pulgadas y cámara de 5.0 megapixeles. Aparte del nuevo color (el original era el negro), la compañía ha rediseñado el mando-rueda del teléfono móvil para poder acceder a los menús más fácilmente.



CONTROL INTUITIVO. El *LG KF600* sustituye las teclas típicas por otras virtuales que van adaptándose a la tarea que se esté realizando.

'EASY WALK'. Aplicación para móviles, con GPS y tecnología Symbian, que ofrece a las personas ciegas información sobre su situación en cada momento.





RIVAL PARA LAS PDA. El *Ultimate 9502* de i-mate tiene pantalla deslizante VGA en lugar de la más habitual LCD. Está preparado para hacer videollamadas e incorpora salida de televisión, audio y vídeo.



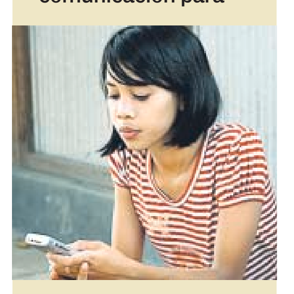
EL TRABAJO, ORGANIZADO. El *Portégé G910* de Toshiba es ideal para profesionales. Basado en Windows Mobile 6, ofrece todas las soluciones de *Office*, un navegador GPS integrado, sistema de seguridad con huella dactilar y pantalla táctil LCD.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el SMS en concursos y descargas

El Gobierno regulará los servicios de mensajes para evitar abusos

El envío de mensajes de texto es uno de los servicios más populares entre los usuarios de teléfonos móviles. Estamos ya tan acostumbrados a utilizar el SMS para la comunicación personal que no tenemos miedo de recurrir a esta vía de comunicación para



realizar otras tareas, como la descarga de contenidos (fondos de pantalla o melodías para el móvil) o la participación en concursos de todo tipo.

El SMS se ha convertido en un gran negocio, no siempre justo para el consumidor, que en ocasiones ve cómo lo que creía era la compra de un servicio puntual se convierte en una suscripción a precios abusivos, según una denuncia de Facua. la asociación de consumidores consideraba abusivo el cobro de hasta 4,75 euros por una melodía de móvil, y el Gobierno no ha tardado en reaccionar. Anuncia una regulación que obligará a diferenciar los servicios de suscripción (con números de seis cifras) del resto (con cinco). **PABLO F. D.**

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE JUEGOS EN www.20minutos.es

LOS JUEGOS QUE PUEDES LLEVAR **en el bolsillo**

El **ocio electrónico para móviles** no deja de crecer. Bustamante presentó ayer su propio juego en la feria de Barcelona

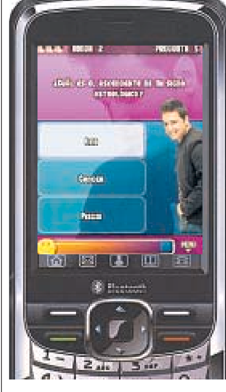
DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las compañías ven en la telefonía móvil una plataforma ideal para captar a jugadores ocasionales, ya que el público potencial es muy amplio –en España hay ya más de un móvil por habitante–. El negocio es tan importante que la industria del videojuego factura anualmente casi cien millones de euros en lanzamientos para móviles.

La mayoría de los usuarios (un 60%) juega sobre todo cuando viaja en transporte público y los juegos más consumidos son los de lógica e inteligencia (53,1%), según un estudio de eBrain Mobile.

David Bustamante presentó ayer en la feria Mobile World Congress de Barcelona su propio videojuego para teléfonos móviles. A la feria han asistido además distintas empresas del sector, como Gameloft, que desarrollará títulos para móviles con funciones táctiles, o LemonQuest, que ha anunciado *Quarantasei*, un juego basado en el cómic de Milo Manara que tiene como protagonista a Valentino Rossi.





BUSTAMANTE
El juego incluye más de 200 preguntas sobre su vida y una galería con imágenes.

ANATOMÍA DE GREY
Permite a los fans de la serie vivir la tensión de los médicos del Grace Hospital.

LMA MANAGER 2008
Más de 100 clubes con los que practicar como entrenador o presidente.

PASAPALABRA
El conocido concurso de televisión, en versión móvil y con más de 300 preguntas.

POP SUPERSTAR
Un juego de simulación social ambientado en un *reality* tipo *Operación Triunfo*.

ROCK 'N' BLOCK
Un puzle a ritmo de rock en el que el jugador debe encajar bloques de colores.

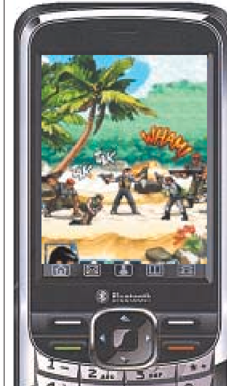
S. MAH JONG QUEST
Un adictivo solitario de agudeza visual con fichas del juego chino del *mahjong*.

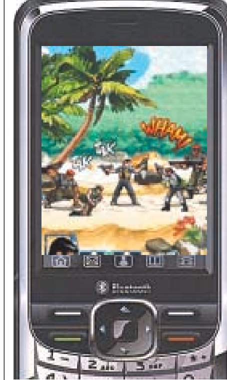
XIII 2
Gráficos de gran calidad y mucha acción peliculera para el teléfono móvil.













CUELGA TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de www.20minutos.es

INTERNET

«Microsoft está tratando de timar a Yahoo!»

El portal de Internet Yahoo! ha rechazado la oferta de compra de Microsoft por considerar que infravalora la empresa.

Microsoft está tratando de timar a Yahoo, pobres inversionistas de Yahoo, sus acciones llegaron a valer 60 dólares (40 euros) y ahora ver que las quieran comprar por la mitad debe de ser traumático.

Creo que si Yahoo! sigue retrasando la compra a lo mejor consigue un precio mejor, existen países como Japón donde Yahoo! sigue siendo el rey enfrente de gigantes como Google. ***Librattus.***

Sigamos teniendo las esperanzas puestas en Yahoo! y Google, para que no desistan de caer en las manos de creadores de monopolios. Bill Puertas sí que es como su compatriota Bush. ***Bearmat.***

Nunca perdí la esperanza. Microsoft se queda sin novia antes de San Valentín. ***Jesús.***

W
Entra en nuestros foros
www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

Presentan una baldosa *inteligente* que mide el tiempo que pasas delante de la nevera.

¡Mira qué bien! ¿Dónde la venden que voy ahora a por ella? ***Yo misma.***

¿Para cuándo un sillón especial que mida el tiempo que estamos sin levantar el culo? ***Yo.***

Lo que faltaba. Si no estás mentalizado, por mucho que una baldosa te diga cualquier tontería no podrás adelgazar en tu vida. ***Patitofeo.***

Será como todo, como los famosos cucos que hablan. Al principio, molará; luego, será una paliza... Tengo un microondas que cuando ha calentado lanza un pitido, y sigue haciéndolo si no abro la puerta... antes, me parecía efectivo, ahora, lo haría polvo... ***Remugon.***



DANI *González*
20 HIT COMBO

Con el móvil no me apaño

Hace ya tiempo que los juegos para móviles son algo más que los típicos sucedáneos de *Space Invaders* y el juego de la serpiente.

Gráficos cada vez mejores, juegos más largos y profundos, mayor variedad de géneros... Algunos videojuegos para móvil ya rivalizan con muchos títulos de consola portátil.

Pero hay una cosa a la que aún no me acostumbro: el control. Soy incapaz de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono. Últimamente he probado el *Metal Slug*, el *Prince of Persia* y el *XII*. Me gustan, no están mal, pero el control me echa para atrás. Al parecer, algunas compañías están desarrollando mandos de control para jugar en los teléfonos móviles, pero no le veo mucho sentido. Si ya hay que utilizar otro armatoste aparte del móvil, el asunto pierde bastante gracia. Eso sí, tiene que ser todo un espectáculo ver a alguien utilizándolo en el transporte público.

> **Soy incapaz** *de sentirme cómodo jugando con las teclitas del teléfono*

SIGUE ESTE 'BLOG' EN... 20minutos.es


DOS CLICS

Pantallazo de error
¿A quién no le ha saltado una ventana de error al usar Windows? Aquí puedes ver algunas en lugares curiosos.
www.daimyo.org/bsod



Zapatos de payaso
Ni Nike, ni Reebok ni All Star. Para ir a la moda necesitas unos zapatos de payaso. ¡Busca en esta tienda *on line* tu modelo!
www.jollywalkers.com



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

EL **Blu-ray** GANA LA PARTIDA

La victoria de este reproductor llega tras el anuncio de que **Toshiba abandona el formato HD DVD**

D. G.
20 MINUTOS

El reproductor de alta definición Blu-ray de Sony se convertirá en el formato estándar de la tecnología de última generación para DVD después de que Toshiba anunciara ayer de manera oficial el cese de la producción y el desarrollo de sus productos con sistema de vídeo HD DVD.

La firma japonesa asegura que comenzará a reducir de manera inmediata la distribución de sus reproductores y grabadoras de HD DVD hacia los canales minoristas, con ánimo de paralizar la venta de este tipo de dispositivos a finales del mes de marzo.

Atención a los clientes

A pesar de su abandono, la firma nipona se ha comprometido a seguir ofreciendo servicios de posventa a los clientes que ya hayan adquirido materiales relacionados con este tipo de tecnología, pero no aceptará devoluciones.

Algunos medios de comunicación de distintos países habían dado ya por hecho este anuncio durante los últimos días, por lo que el comunicado oficial de ayer fue recibido como la crónica de una muerte anunciada para el negocio de HD DVD de Toshiba y su socia japonesa NEC.

Toshiba se ha visto en un callejón sin salida en la guerra de los formatos de última generación y ha dejado el camino libre a Sony, Panasonic y Sharp para dominar el mercado del DVD de última generación. Tras varios meses de lucha sin tregua, el presidente y director ejecutivo de Toshiba, Atsutoshi Nishida, asegura que «la decisión de la retirada es la que más ayudará al desarrollo del mercado».



Tras la retirada de Toshiba, el establecimiento del Blu-ray de Sony como formato estándar de la alta definición está asegurado. REUTERS

También en PC y juegos

La retirada no afecta sólo a las grabadoras y reproductores. Toshiba también abandonará la producción a gran escala del formato HD DVD en los ordenadores personales o los juegos de ordenador. Sin embargo, Toshiba asegura que continúa evaluando la situación del mercado y que tomará una decisión sobre la instalación de este tipo de reproductores en los ordenadores de acuerdo con la demanda de los usuarios.

El Blu-ray debe su victoria al apoyo de los grandes fabricantes nipones de tecnología, al de grandes distribuidores como Wal-Mart y el anunciado por cinco importantes distribuidoras de Hollywood, entre las que está Warner Bros.

LA HISTORIA SE REPITE

Lucha de formatos

La trifulca entre el HD DVD y el Blu-ray iba camino de convertirse en una lucha sin cuartel como la que se libró en los años ochenta entre el sistema BETA, abanderado por Sony, y el VHS, con defensores como la japonesa Matsushita (Panasonic).

blogs 2.0
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Drácula en la PSP

Hasta ahora, todo lo que he jugado en PSP ha sido de prestado. Vamos, que no tengo la consola. No había ningún juego que me llamase la atención lo suficiente como para comprármela.

Ahora ha cambiado la cosa, he decidido pillármela. El motivo tiene nombre propio: *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, probablemente el *remake* más valioso de la portátil de Sony. Este UMD alberga en su interior dos auténticas reliquias. Por un lado, *Rondo of Blood (Chi no Rondo)*, una maravilla para PC Engine que nunca vio la luz fuera de tierras niponas salvo en forma de una mediocre adaptación para Super Nintendo apellidada *Vampire's Kiss*.

> **El 'remake'** *más valioso de los que hay para la portátil de Sony*

El segundo juego (que hay que desbloquear) es el aclamadísimo *Symphony of the Night*, que vio la luz para PlayStation y Saturn en 1997 y que es para muchos el mejor título de la franquicia. Aparte de tener, como todos los *Castlevania*, una banda sonora soberbia, el juego combina hábilmente acción y elementos aventureros muy del estilo Metroid. Además, tiene como protagonista a uno de los personajes más carismáticos de la saga, Alucard, el hijo de Drácula.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le regalé el juego a mi novia y nos viciamos los dos juntos»

***World of Warcraft*, motivo de divorcio. Una joven de 28 años se ha divorciado a causa de la adicción de su marido. Ella le regaló el juego.**

Es verdad que este juego en concreto es muy adictivo, pero debe haber tiempo para estar con el novio, amigas, estudios, trabajo y demás. ***Yo misma.***

Conozco un caso en el que un chaval prefirió jugar al juego que llevar a un compañero de piso al hospital. ***Apolo punk.***

Yo le regalé el juego a mi novia y nos viciamos juntos. ***El Vengador Tóxico.***

Ese tío era tonto. Ahora que le echen la culpa al videojuego. Yo juego a varios y la cosa no llega a tanto. ***Perico.***

Eso es un caso aislado, hay días que te apetece jugar horas y horas y otras te tiras una semana sin conectarte. ***Siobbhan.***

TECNOLOGÍA

Llegan las máquinas del placer. Los progresos alcanzados en cuanto a movimientos humanos hacen prever que en un futuro próximo existan humanoides capaces de dar placer.

Si no habla, no grita, no me mira los SMS, no me registra la cartera, no va de compras, no me huele la camisa cuando vengo tarde por motivos de trabajo... ¡Quiero una maquina de esas ya! ***Gañan-Sexi.***

¡Eso ya estaba inventado! Zumbaros a la Thermomix. Orgasmos garantizados... ***Bender.***

Me podréis llamar anticuado, pero en esto del amor soy muy tradicional. Las máquinas para trabajar, pero para estas cosas... ***Roberto.***

Dónde esté una de carne y hueso... ¡No se puede sustituir a una mujer! ***Shils.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

MODU, EL MÓVIL camaleónico

El terminal de **carcasas múltiples** fue lo más novedoso del Mobile World Congress

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

La gran feria de telefonía móvil Mobile World Congress, que se ha celebrado en Barcelona, ha tenido una gran estrella. Ante la ausencia del esperado iPhone de Apple y la llegada del Android de Google sólo como prototipo, casi todos están de acuerdo en que Modu ha sido lo más novedoso.

Entre las decenas de terminales con pantalla táctil y nuevas interfaces modernas e intuitivas, la compañía israelí Modu ha sido la única en presentar una solución realmente original.

Modu es un teléfono móvil de tamaño muy reducido, más pequeño que una tarjeta de crédito, lo que le ha servido para ingresar en el *Libro Guinness de los Récords* como el teléfono móvil más pequeño del mundo.

Todo en uno

Como móvil, aparte de sus reducidas dimensiones y su pequeño teclado, tiene 1 GB de memoria interna, funciones de reproducción de MP3 y auricular para convertirlo en un manos libres. Pero lo realmente novedoso es la posibilidad de introducir el móvil, como si fuera una tarjeta o un cartucho, en diferentes carcasas (dispositivos electrónicos Modu). Estos envoltorios no son una mera cubierta ornamental, sino que cuentan con diferentes características que transforman el dispositivo y le confieren nuevas características.

Entre los modelos posibles hay uno especializado en la reproducción de música, otro con teclado –ideal para consultar el correo electrónico– o uno que convierte el Modu en un GPS. Los posibles *cuerpos* en los que se puede introducir el *corazón Modu* sólo están limitados por la imaginación de los fabricantes.

La idea del producto es de un veterano del mundillo de la tecnología, Dov Moran, el creador de los lápices USB tan utilizados hoy día. Aunque todavía no está claro si el producto se popularizará y calará en el mercado, algunas grandes empresas ya se han sentido atraídas por la idea. Es el caso del gigante de la música Universal Music, que no ha tardado en asociarse con Modu para diseñar accesorios y carcasas para este dispositivo.

Los primeros productos de Modu para el gran público se lanzarán en Europa en otoño de este año y, según los fabricantes, tendrán «un precio asequible».



Como móvil para niños.


Para los ejecutivos.



Modu, el corazón de la idea, el teléfono móvil más pequeño del mundo. De menor tamaño que una tarjeta de crédito, puede introducirse en diferentes carcasas.


Funda con MP3.


GPS para la bicicleta.


Reproductor de MP4.


Como una minicadena.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el sustituto del código de barras



El nuevo chip de los productos se denomina Electronic Product Code

El chip de identificación de artículos EPC (Electronic Product Code) es el sistema de radiofrecuencia llamado a sustituir al tradicional código de barras. Se trata de un número único diseñado para identificar de manera exclusiva cualquier objeto a nivel mundial y puede llevar asociados infinidad de datos sobre el producto, desde la fecha y lugar de fabricación hasta datos físicos (peso, grosor...).

Este sistema, que ya se puede ver en algunos productos, como las baterías de móviles (foto), será especialmente útil a la hora de controlar los medicamentos. Mediante un seguimiento informático, se puede controlar el recorrido de los artículos a lo largo de la cadena sanitaria y obtener información rápida de los mismos. Además, este sistema permitirá establecer un control eficaz ante la proliferación de medicamentos falsificados.

Aunque ya ha habido muchos avances, los expertos trabajan para definir el contenido de la información que debe figurar en el chip de identificación y los protocolos internacionales de información. D. G.

PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.



1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



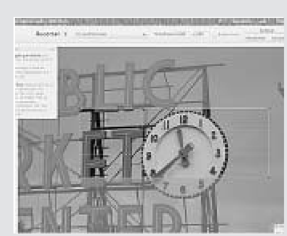
www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

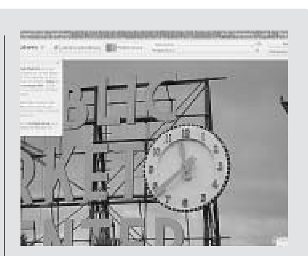
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

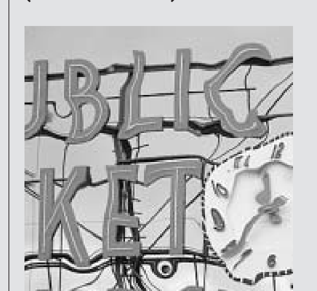
3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).

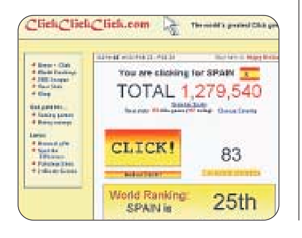






Guerra de clics

Competición mundial para ver qué país *cliquea* más veces en la página. ¡Coge el ratón y empieza a sumar clics para España! ***www.clickclickclick.com***



Piano temático

Elige un tipo de sonido y toca el piano con el teclado. Añade efectos y ritmos para conseguir la melodía perfecta. ***www.pianographique.net***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN *20minutos.es*

VUELVE EL PAPÁ DE 'Final Fantasy'

Esta semana se estrena en Xbox 360 **'Lost Odyssey',** lo último de uno de los grandes genios del sector

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El japonés Hironobu Sakaguchi tiene el honor de ser el creador de la saga de RPG (juegos de rol) más influyente de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy*.

Este mérito le ha servido para convertirse en una de las personalidades más reconocidas del mundillo. Dicha popularidad le llevó a abandonar las oficinas de Squaresoft (donde trabajó durante años) y la franquicia que él mismo dio a luz para pasar a colaborar con Microsoft. A partir de ese momento, el talento de Sakaguchi quedó reservado en exclusiva para la Xbox 360; y *Lost Odyssey*, que sale a la venta este viernes, es su segundo trabajo para esta consola.

El juego mantiene las mismas características que los *Final Fantasy* clásicos: combates por turnos, entornos en los que conviven la magia y la alta tecnología, argumento profundo sembrado de tramas secundarias...

La aventura se centra en la historia de Kaim, un hombre condenado a la inmortalidad que ya ha visto pasar 1.000 años por delante de sus ojos. A lo largo de su periplo, el héroe deberá recuperar siglos de memorias perdidas para desvelar los misterios que rodean uno de los acontecimientos más traumáticos de su extensa vida: la muerte de su hija pequeña.

Aunque *Lost Odyssey* tal vez no sea tan memorable como la mayoría de los *Final Fantasy*, tiene todos los ingredientes para satisfacer a los aficionados a los RPG nipones. Además, se trata de una importante herramienta para Microsoft, que intentará a toda costa asentar la Xbox 360 en el mercado japonés.



Kaim no está solo en esta aventura, va acompañado de otros personajes, mortales e inmortales.

LA ANTERIOR OBRA DE SAKAGUCHI

'Blue Dragon'

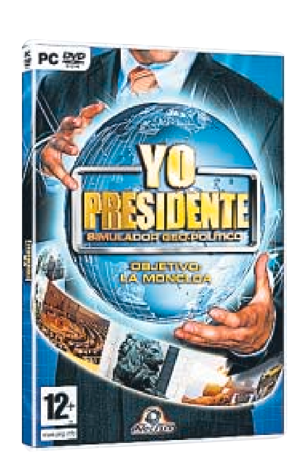
El primer juego para Xbox 360 creado por Sakaguchi y su equipo de desarrollo Mistwalker fue *Blue Dragon*, otro RPG de corte clásico. Esta aventura contó con la participación de dos artistas de lujo: Akira Toriyama (dibujante del aclamado manga *Dragon Ball*) y Nobuo Uematsu (compositor de bandas sonoras para *FF*).

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Microsoft** ● PLATAFORMA: **Xbox 360** ● PRECIO: **64,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***www.xbox.com/en-US/games/l/lostodyssey/***

TAMBIÉN LLEGA...



¡A GANAR LAS ELECCIONES! En plena campaña electoral, Planeta DeAgostini Interactive ha presentado en el mercado español el videojuego *Yo Presidente. Objetivo: La Moncloa*, un simulador geopolítico, adaptado a la realidad española, que permite a los jugadores establecer estrategias para alcanzar y mantenerse en el poder. El juego, que ya fue lanzado con éxito en el periodo previo a las elecciones presidenciales francesas, presenta un escenario específico dedicado a las elecciones generales del 9 de marzo.



blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

EA, a por Take Two

Electronic Arts ha hecho una oferta de compra a Take Two de dos mil millones de dólares, pero éstos, que son muy listos, ya han dicho que se trata de una cifra muy baja además de oportunista.

Esta reacción no es de extrañar, puesto que el próximo lanzamiento de *Grand Theft Auto IV* (previsiblemente el próximo 29 de abril) disparará el valor de la compañía de manera brutal. De momento, la oferta de EA ya ha hecho que las acciones de Take Two suban nada más y nada menos que un 48%.

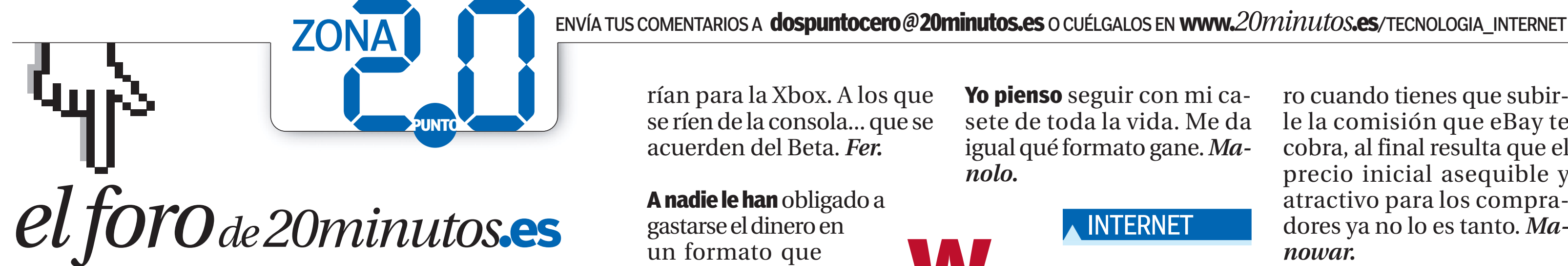
Confío en que Take Two adquiera el valor suficiente como para resistir una compra no solicitada. No me gustan



Estas fusiones *sólo sirven para reducir la competencia y crear monopolios*

nada estas fusiones y adquisiciones que lo único que consiguen es reducir la competencia y, en ocasiones, originar auténticos monopolios (en este caso en concreto podría generarse un gran monopolio de juegos deportivos). Hace sólo tres meses se anunciaba la fusión entre Activision y Blizzard. En 2005, Bandai y Namco se convirtieron en una única compañía. Unos años antes, en 2003, los dos mayores estandartes del RPG japonés renacían como Square Enix. ¿Alguien ha notado alguna mejora?

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida»

Microsoft también abandona el HD DVD. Cesará la fabricación de reproductores para la Xbox 360.

Esto era de suponer... Ahora la pregunta es: ¿harán un lector externo de Blu-ray? ***Cbc.***

Microsoft afirmó hace un mes que si Blu-ray era el estandar final, ellos lo acogerían para la Xbox. A los que se ríen de la consola... que se acuerden del Beta. ***Fer.***

A nadie le han obligado a gastarse el dinero en un formato que se sabe que podía irse a pique. La mejor opción siempre ha sido esperar a que un formato se asiente, baje de precio y entonces comprar. El que ha comprado HD DVD, simplemente ha asumido un riesgo que le ha salido rana. ***La tecnología es así.***

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

Yo pienso seguir con mi casete de toda la vida. Me da igual qué formato gane. ***Manolo.***

INTERNET

Las subastas de eBay a través de Internet han caído un 13% por el boicot de los vendedores.

He vendido varios productos esta semana y es cierto que las comisiones son un poco grandes. Pones un precio interesante a tu producto, pero cuando tienes que subirle la comisión que eBay te cobra, al final resulta que el precio inicial asequible y atractivo para los compradores ya no lo es tanto. ***Manowar.***

Me parece un abuso las comisiones que cobran. Basan su fuerza en que son la web de subastas más famosa pero no tienen en cuenta a sus usuarios. ***Frikipandi.***

eBay no protege a los compradores porque se le avisa de vendedores que se ha demostrado que estafan y pasa de todo. ***Ocle.***

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el cierre de Stage6

Un competidor de YouTube que publica vídeos en alta definición dice adiós



La guerra de la alta definición parece decidida en el campo de los soportes físicos. Toshiba ha anunciado que abandonará la fabricación de los reproductores HD DVD y hasta su aliado tecnológico más valioso, Microsoft, ha dado por perdida esta batalla. Sony y sus discos Blu-ray, presentes en la PS3 se declaran así ganadores, pero aunque no tengan que competir con otro tipo de discos sí que tendrán que mantener un ojo puesto en la Red, donde el vídeo de alta definición tiene posibilidades. Stage6 es, probablemente, el portal de vídeo más popular entre los que permiten subir y reproducir imágenes en HD, pero su éxito entre los internautas ha provocado su cierre, anunciado para mañana jueves. El tráfico de datos que generaban sus usuarios era de tal volumen que ha creado problemas financieros a sus propietarios. Éstos se plantearon incluso vender la página, pero dicen que al no conseguirlo se ven obligados a abandonar.

El ejemplo de esta web demuestra en todo caso que el vídeo no tiene ya que llegar a nuestras pantallas a través de tiendas físicas y discos, y que cada vez estamos más acostumbrados a obtener los contenidos a través de la Red. Quien apueste por esta vía debe demostrar en todo caso que es posible hacer negocio y evitar la piratería, tan presente en Stage6. P. FERNÁNDEZ.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

ORDENADORES sin descanso PARA INVESTIGAR

Mientras no utilizas tu PC puedes ponerlo al servicio de proyectos de colaboración con fines científicos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Puede que utilices tu ordenador sólo para enviar correos electrónicos, navegar por Internet y divertirte con algún juego, pero la máquina que tienes sobre la mesa puede convertirse en una valiosa herramienta de investigación. Existen varios proyectos que te permitirán poner el PC al servicio de la búsqueda de mensajes extraterrestres, curas para el sida o el cáncer, o estudiar el comportamiento de los electrones.

Para participar en estas iniciativas basta con conectarse a sus páginas web y descargarse un programa informático. Una vez instalado en tu ordenador, el sistema aprovecha los momentos en que éste no trabaja para colaborar con otros miles de voluntarios en el análisis de datos.

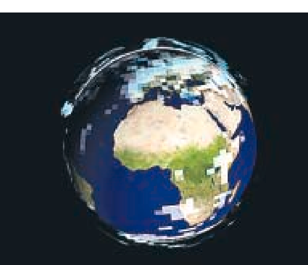
En lugar de utilizar un salvapantallas que muestre fotografías o animaciones cuando tu ordenador está inactivo, puedes aprovechar su capacidad de procesamiento de datos para participar en investigaciones de lo más variado.

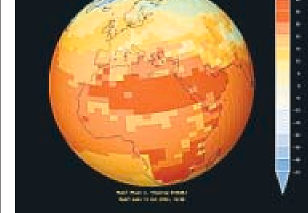
Mensajes extraterrestres

El proyecto más veterano de los existentes en la actualidad es SETI@Home. Gracias a la colaboración de miles de usuarios, analiza señales captadas por telescopios espaciales en busca de mensajes extraterrestres.

En la actualidad, más de 170.000 personas y 320.000 ordenadores ceden parte del tiempo que su máquina está inactiva para analizar las señales que recogen los grandes telescopios. Además, la construcción de un nuevo telescopio ha puesto a disposición del proyecto una avalancha de nuevos datos. Si quieres participar sólo tienes que entrar en *www.seti.astroseti.org*







Imágenes de los proyectos SETI@Home y ClimatePrediction. AGENCIAS

¿QUÉ PUEDE DETECTAR TU PC?

ClimatePrediction.net → Si pones los tiempos muertos de tu ordenador al servicio de este proyecto ayudarás a investigar los efectos del calentamiento global.

FightAIDS@Home → El primer programa de computación distribuida aplicada a la biomedicina se dedica a buscar una cura contra el virus del sida.

Malariacontrol.net → Trabaja con modelos poblacionales para establecer una estrategia eficiente para controlar la malaria, desde las vacunas a las mosquiteras.

Cosmology@Home → Iniciativa de la Universidad de Illinois que pretende demostrar teorías sobre el universo.

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

600 WEBCAMS EN TU PC

SurveillanceSaver es el salvapantallas perfecto para quienes tienen alma de mirón. Una vez instalado, cuando se activa muestra imágenes tomadas por 600 cámaras de vigilancia instaladas en diferentes ciudades de todo el mundo.



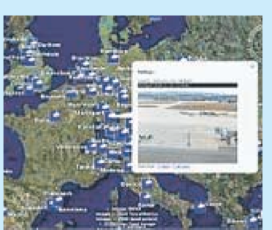
1 DESCARGA E INSTALA. El programa puede descargarse directamente desde el blog i.Document (*http://i.document.m05.de/*). Hay una versión para Windows y otra para Mac. Una vez obtenido el archivo, alojado en los servidores de descarga de Google, debes descomprimirlo e instalarlo.

2 CONFIGURA. Una vez instalado, SurveillanceSaver es accesible y configurable desde el menú de Windows que permite gestionar los salvapantallas. Haz clic con el botón derecho de tu ratón en una zona libre de tu escritorio y selecciona Propiedades. Luego elige la pestaña Salvapantallas en la ventana que aparece. Allí podrás determinar los parámetros de funcionamiento, a través del botón **Configurar**.



3 PRUEBA EL SISTEMA. Antes de pulsar sobre **Aceptar**, para que el sistema operativo guarde los cambios que has realizado en la configuración del salvapantallas, puedes realizar una previsualización del aspecto que tendrá tu pantalla cuando SurveillanceSaver entre en funcionamiento. Para ello pulsa en **Previsualizar.** Tras unos minutos de carga aparecerá la imagen tomada de una de las webcams conectadas al salvapantallas. En la parte inferior derecha puedes ver el nombre de la ciudad a la que pertenece, la hora local, el país, y datos sobre la latitud y longitud para que puedas situar exactamente el paisaje que estás viendo. Para obtener estas imágenes es necesario tener una conexión a Internet, pues de otra forma no será posible que las imágenes lleguen a tu ordenador.





4 LOCALIZA LAS CÁMARAS WEB. Si quieres hacerte una idea de las localizaciones de las cámaras web que ofrece este salvapantallas antes de instalarlo, puedes utilizar una capa para Google Earth creada por los desarrolladores de SurveillanceSaver. Descárgate el archivo desde i.Document y ábrelo luego con el programa de Google.

Próxima entrega....
ALERTAS WEB

CACHARRERÍA



ALTAVOCES CONO. NGS, El fabricante de periféricos NGS acaba de presentar sus nuevos altavoces NGS Drop 2.1. El set está compuesto por un subwoofer y dos satélites. Aparte de su original diseño también destacan por la luz azul que ilumina su vértice. 34,00 €.

WEBCAM. La nueva Hercules Dualpix Chat and Show ofrece 5 Mp en modo foto y 1.280 x 1.024 píxeles en modo vídeo. Incluye efectos de vídeo, diferentes modos de foto (disparo único, modo ráfaga y temporizador), seguimiento de caras y conversión automática de archivos. 49,00 €.





GRAMOLA. Para amantes del diseño y nostálgicos de los años cincuenta, la web *www.comprafacil.es* ofrece esta *jukebox* al estilo clásico con reproductor de CD, radio y casete. Tiene también una original iluminación e incluye mando a distancia. 525 €.

BOLSO CON RAYOS X. *Planetapluton.com* presenta propuestas para ir a la última y no pasar desapercibido. Los bolsos han pasado de ser un complemento a convertirse en la prenda más chic del vestuario. La barra de pan, la lata de calamares, el donut... Los rayos X dicen que vas a hacer un *pic-nic*. 29,00 €.





BATERÍA PARA CASI TODO. GearJuice es una pequeña batería de tamaño bolsillo para usar en cualquier parte sin necesidad de conectarse a la corriente eléctrica. Permite hacer hasta tres cargas completas del móvil o el reproductor MP3, entre otros dispositivos. Además, incluye siete conectores intercambiables para alimentar más de 300 aparatos de la mayoría de las marcas del mercado. Con este equipo se puede ir de viaje sin miedo a quedarse sin batería. 49,95 €.



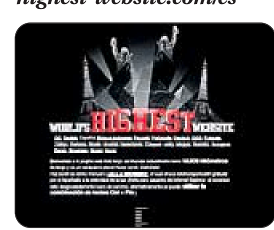
Traduce a Pikachu

Si eres un fan de Pokémon y quieres hablar como Pikachu sin problemas, aquí tienes el traductor español-pikachu. ***http://pikachize.eye-of-newt.com***



La web más larga

Ármate de fuerzas, coge bien el ratón y prepárate para recorrer los 18.939 kilómetros que mide esta web. ***www.worlds-highest-website.com/es***



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

TAN **perdidos** COMO SIEMPRE

Los fans de la exitosa serie de televisión 'Lost' ya pueden disfrutar de sus héroes **en consolas y PC**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Uno de los mayores fenómenos televisivos de los últimos años, la serie *Perdidos (Lost)*, acaba de llegar al PC, PlayStation 3 y Xbox 360 en forma de videojuego de aventuras.

El juego, al igual que la serie, narra las aventuras de un grupo de supervivientes de un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del océano Pacífico. El jugador asume el papel de un nuevo personaje que no sale en la serie de televisión. Se llama Elliott y es un superviviente que no recuerda nada de su vida antes de la catástrofe.

Fidelidad a la serie

Controlando a Elliott, el jugador debe sobrevivir en la isla, descubriendo información sobre su pasado y desvelando los incontables misterios de los exóticos parajes del juego. El desarrollo, algo lineal y sencillo, combina exploración, pruebas de habilidad en las que hay que superar obstáculos y pequeños rompecabezas para *darle al coco*.

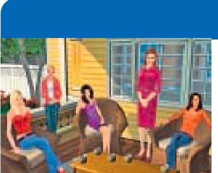
Además de Elliott, personaje central de la trama, en el juego de *Perdidos* hay otro personaje nuevo: Lisa, su ex pareja, de la que recordará cosas a través de diferentes *flashbacks*. Para no defraudar a los fans, los guionistas han elaborado una trama con giros inesperados, muy del estilo de la serie. Además, la historia de los debutantes Elliott y Lisa está totalmente relacionada con la vida del resto de personajes (el doctor Jack Shephard, John Locke, Kate Austen...) que también desempeñan un importante papel en el juego.

Las voces de cada personaje son las mismas que las que se utilizan en el doblaje de la serie al castellano, todo un detalle para los fieles seguidores españoles de *Perdidos*.



Aunque el protagonista es Elliott, un nuevo personaje, los conocidos supervivientes de la serie también hacen acto de presencia.

LAS SERIES DE TELEVISIÓN, TODO UN FILÓN



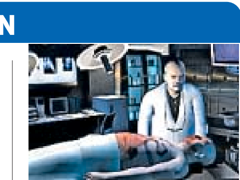
'MUJERES DESESPERADAS'. Las chicas de Wisteria Lane protagonizan un juego para PC muy similar a los conocidos *Sims*, pero con una trama inspirada en la serie.



'LOS SOPRANO'. Las historias de mafiosos parecen destinadas a convertirse en juegos tipo *GTA*. La serie *Los Soprano* (PS2), como *El Padrino* o *Scarface*, es un buen ejemplo.

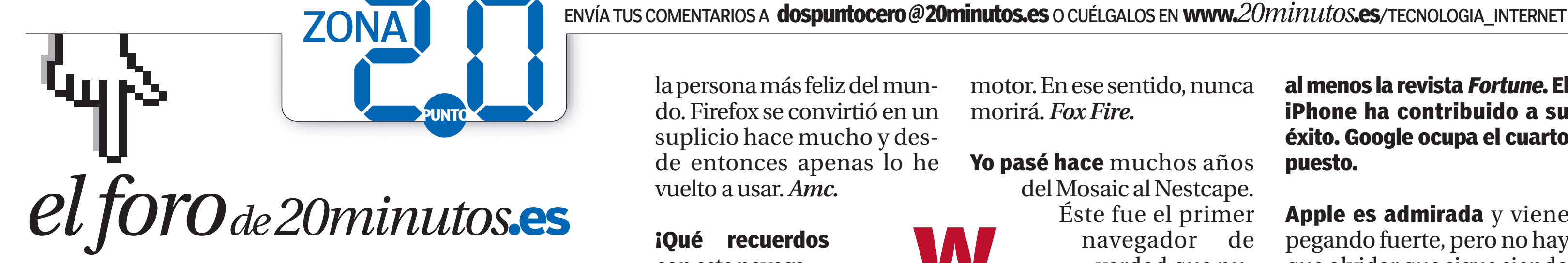


'24: THE GAME'. De serie de éxito a juego de acción para PlayStation 2. Plantea más de cien misiones que combinan disparos, sigilo, conducción, resolución de puzles...



'CSI'. Grissom y compañía han llevado sus investigaciones criminales hasta los PC, las consolas y los teléfonos móviles en varios juegos. Y más que están por llegar...

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Ubisoft** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **44,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://lostgame.us.ubi.com/***



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Snif, snif... qué pena. Adiós a otro pionero de Internet»

El fin de Netscape supone la muerte de un navegador histórico. AOL, propietaria de Netscape, dejó de actualizarlo el 1 de marzo y no invierte en él.

Me dio mucha lástima cuando se dejó de lado a Netscape. Me pasé a la Suite de Mozilla que luego pasó a ser Seamonkey, pero desde que uso Opera soy la persona más feliz del mundo. Firefox se convirtió en un suplicio hace mucho y desde entonces apenas lo he vuelto a usar. *Amc.*

¡Qué recuerdos con este navegador y los pitidos del módem cuando se conectaba! *Piii Piii Piii.*

Quizás algún día llegue la muerte de IE o Firefox. *Miriam Trustno1.*

Firefox desciende de Netscape, ya que utilizan el mismo motor. En ese sentido, nunca morirá. *Fox Fire.*

Yo pasé hace muchos años del Mosaic al Nestcape. Éste fue el primer navegador de verdad que pude usar. Snif, snif... Qué pena. Adiós a otro pionero de Internet. *Adoquín.*

TECNOLOGÍA

Apple, la empresa más admirada en EE UU. Así lo afirma al menos la revista *Fortune*. El iPhone ha contribuido a su éxito. Google ocupa el cuarto puesto.

Apple es admirada y viene pegando fuerte, pero no hay que olvidar que sigue siendo una empresa como Microsoft y que si pudieran establecerían el mismo monopolio que tienen ellos ahora. Linux es el futuro. ***Juagals.***

Lo que admiren en EE UU me importa un comino. Apple es y seguirá siendo el PC de los niños pijos pese a tener el mejor sistema operativo. *Al pan pan...*



'Intros' infinitas

Me encantan los juegos con una gran carga argumental. Disfruto como un enano leyendo, viendo y escuchando la historia que me quieren contar. Mis normas en cualquier aventura o RPG son: 1) Prohibido saltarse cualquier vídeo. 2) Hay que recorrer y rebuscar en absolutamente todos los rincones. Y 3) Obligatorio hablar con todos los personajes hasta que su discurso comience a repetirse.

Pero últimamente me he encontrado con algún juego que ha puesto a prueba mi paciencia. El caso más reciente ha sido *Persona 3*, un RPG *japo* para PS 2. Todo comienza con una intro de dibujos. Comienzas el juego y ves otro vídeo. Luego una secuencia, con gráficos del juego. Otra secuencia, otra... Leo religiosamente todos los textos (en inglés). Pasan 10 minutos, 15, 25 minutos...

> **'Persona 3'** *parece bueno, pero no me ha enganchado a tiempo*

Tengo algo de prisa, así que tomo una decisión drástica: comienzo a pasar los textos sin leerlos. Ha pasado casi una hora, he subido al nivel 2, ya tengo una nueva habilidad, me he perdido parte de la trama y resulta que aún no he comenzado a jugar. El juego parece bueno, creo que me gustaría, pero no me ha enganchado a tiempo. Una pena.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

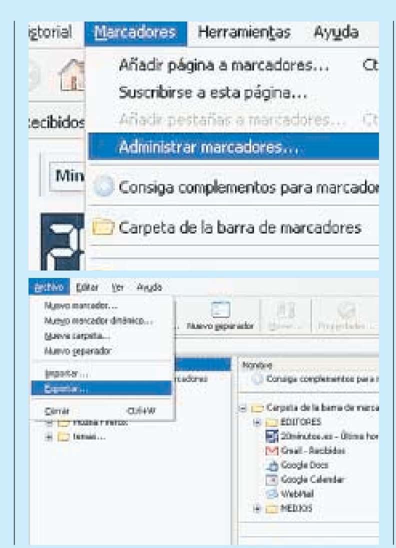
● PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EMPAQUETAR FAVORITOS PARA UN VIAJE

Se acerca la Semana Santa y puede que estés planeando un viaje. Al preparar la maleta no debes olvidar las direcciones de tus páginas webs favoritas. Te enseñamos a crear un archivo que reúna todos los Marcadores del navegador Firefox. que podrás enviarte por correo electrónico o guardar en una llave USB. Así, en vacaciones también descansará tu memoria.

1 ADMINISTRAR MARCADORES. En el navegador Firefox a los Favoritos (denominación que se utiliza en Internet Explorer) se les llama Marcadores. Por eso, para realizar cualquier tarea de importación, exportación u organización, debes acudir al menú **Marcadores** y pulsar sobre la opción **Administrar marcadores.** Al hacerlo se abrirá una nueva ventana en la que se mostrará la lista completa de páginas webs que has ido creando mientras navegas, las direcciones que has añadido a tus Favoritos para no tener que recordarlas todas. Desde aquí puedes crear carpetas, separadores, borrar entradas o, como te enseñamos a continuación, exportarlo todo a un archivo para poder disponer de ello cuando lo necesites.



2 IMPORTAR Y EXPORTAR. En el menú **Archivo** elige la opción **Exportar** para que todo tu listado de marcadores se lleve a un fichero que puedas mover fácilmente.

3 ¿DÓNDE LO GUARDO? Firefox te preguntará a continuación por la carpeta en la que quieres que se guarde el archivo y el nombre que deseas darle a éste. Elige una ubicación en tu ordenador que sea fácil de localizar y pulsa sobre la opción **Aceptar.**

4 ENVÍA TUS FAVORITOS. Localiza el archivo que has creado y cópialo en una llave USB. O mejor, envíatelo por correo. Si tu cuenta se puede consultar a través de Internet, las direcciones de tus webs favoritas estarán siempre disponibles.

5 CONSULTAR. Para consultar el contenido del archivo, debes hacer doble clic sobre él: así podrás ver todo lo que guardaste con el navegador.

● TECNOLOGIA

➤ MÁS SOBRE INTERNET EN 20minutos.es

¿QUIÉN NECESITA programas?

La edición de vídeo, texto, imágenes y webs se muda a los servicios 'on line'

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

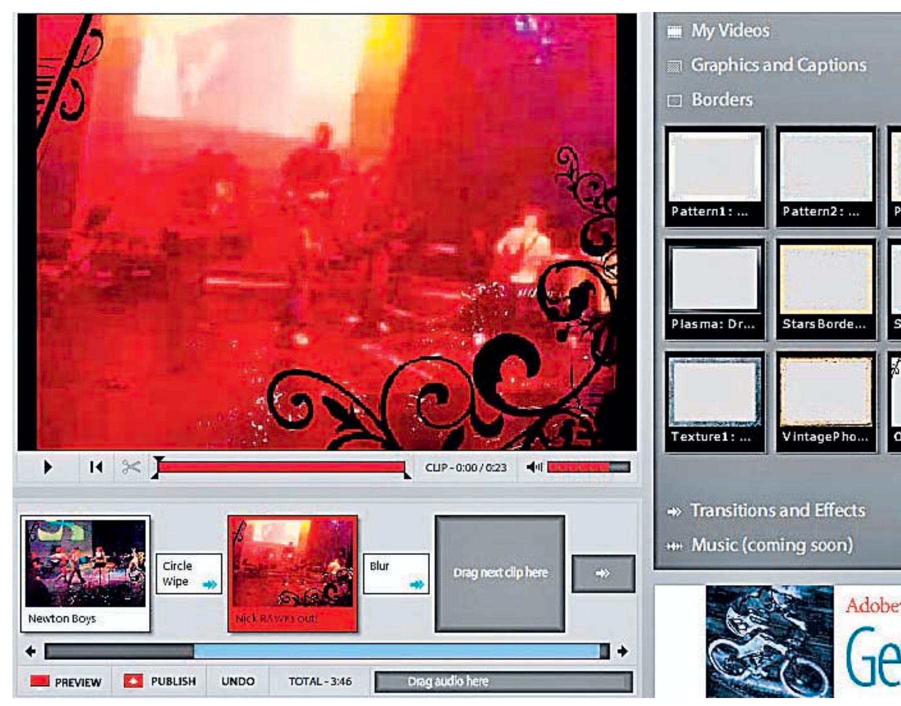
Quienes tienen una empresa relacionada con Internet nunca querrían oír una frase como «Google ha entrado en tu sector». La potencia de tiro del buscador es tan grande que cuando lanza un nuevo servicio *on line* sacude el sector en el que entra.

Esta semana ha lanzado Google Sites *(http://sites.google.com),* que permite crear páginas web de forma muy sencilla desde el navegador, sin necesidad de utilizar para ello un programa de diseño.

Sólo para profesionales

Los profesionales de la creación de sitios de Internet seguirán usando herramientas avanzadas, aplicaciones de pago que se instalan en el ordenador. Pero para el común de los mortales, ésta y otras aplicaciones *on line* suelen ser suficientes.

Quienquiera editar sus vídeos antes de publicarlos en Youtube puede usar Remixer *(http://www.youtube.com/ytremixer)* o Jumpcut *(http://www.jumpcut.com).* Este último servicio es propiedad de Yahoo! y ofrece también en Internet una herramienta eficiente para la edición de imágenes, integrada en su servicio de alojamiento de fotos Flickr *(http://www.flickr.com).* Definitivamente, ya no hace falta tener un programa determinado en el PC para las tareas sencillas de edición. Sólo son imprescindibles para trabajos complejos.



Youtube Remix, el servicio de edición de vídeo para los usuarios del portal de Google. AGENCIAS

LOS DOCUMENTOS, EN LA RED

Google Docs es la apuesta gratuita del gigante de las búsquedas para llevar la ofimática a la Red. Ofrece la posibilidad de editar textos, hojas de cálculo y presentaciones directamente desde una web, entrando así de lleno en un mercado controlado hasta ahora por el paquete Office de Microsoft. La compañía de Gates no se queda quieta y ha aumentado en los últimos años las funciones en red de sus programas de edición.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Eee, el mini-PC barato y de moda

Llegará a España en unos meses

Nicholas Negroponte, gurú tecnológico y miembro del prestigioso MIT, impulsa desde hace años el proyecto OLPC (Un Portátil para cada Niño, en inglés), por el que se ha creado un ordenador barato para habitantes de países pobres. El PC se llama XO y su lanzamiento ha creado tal expectación en los países desarrollados que ha forzado a sus creadores a venderlo también donde, en teoría, no se necesitaba. Por menos de 500 € puedes comprar uno y donar otro.

El éxito del XO, un ordenador que no incluye las tecnologías más potentes ni la pantalla más grande, desveló que existe un hueco para este tipo de productos, ordenadores que ahorran en tecnología y tamaño, ofreciendo a los consumidores la posibilidad de hacerse con un portátil a muy bajo precio. Asus vio la oportunidad y se lanzó a conquistar el sector con Eee, un mini-PC que se ha convertido en todo un icono para muchos.

Eee no usa disco duro, sino una memoria sólida de menor tamaño (4,8 y, próximamente, 12 gigas) que permite reducir el gasto de energía. Tiene una pantalla de 7 pulgadas (será de 9 en verano), viene con Linux instalado y se venderá por menos de 400 €. El Eee pesa menos de 900 gramos, lo que le hace ser un compañero ideal en los viajes. En pocos meses llegará a España. P. F.



● CACHARRERÍA



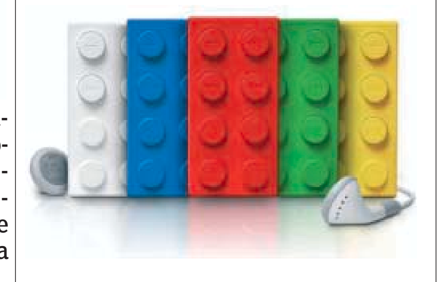
UN TRONO PARA EL PORTÁTIL. Este atril de NGS para equipos portátiles y monitores LCD de hasta seis kilos incorpora un concentrador USB 2.0 con cuatro puertos, que aumentan la conectividad, y dos bandejas laterales para colocar el ratón o la *webcam.* 49,90 €.

COPIA DE SEGURIDAD EN SD. Datos, imágenes, música o cualquier otro tipo de archivo. Puedes hacer copias de seguridad automáticas de los datos importantes de tu portátil usando esta tarjeta para la ranura ExpressCard. Necesita una tarjeta SD que se vende por separado. 29,99 €.



MÁS DISEÑO PARA EL IPOD. Los altavoces IM7 Black de Alteck para el reproductor portátil de Apple reúnen potencia (50 W RMS) y diseño en un dispositivo que, además de buena calidad de sonido, tiene mando a distancia y un asa para transportarlo. 199 €.

UN MP3 DE JUGUETE. Reproductores de música para llevar en el bolsillo los hay para todos los gustos, pero el MP3 Lego que vende la web Homeleo es todo un objeto de deseo para quienes se criaron construyendo pieza a pieza edificios imposibles. Admite tarjetas SD de hasta 2 Gb. 30 €.





ILUMINA TUS BEBIDAS. Estos posavasos que puedes encontrar en Planeta Plutón disponen de un pequeño led en el centro que se ilumina con diferentes colores cuando colocas encima un vaso. Para animar la fiesta. 39 €.

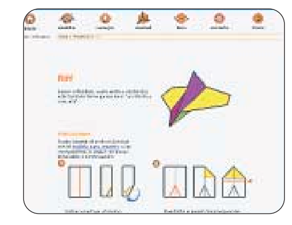




DOS CLICS

Avioncitos de papel

Si te gusta la aeronaútica, pero no pudiste estudiar la carrera, aquí te enseñan a hacer tus propios aviones de papel. *www.avioncitos-depapel.com*



Chica muy curiosa

Uno de esos proyectos japoneses raros pero muy logrados. Esta chica sigue con su mirada todos los movimientos de tu ratón. *www.cubo.cc*



EL TRIUNFO DEL 'famoso digital'

Artistas y creadores que **se promocionan con éxito en la Red** logran salir adelante fuera de Internet

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Artic Monkeys, Lila Downs, La Hora Chanante, El Koala, Porta, el mismísimo Chikilicuatre... La lista de artistas que se hacen famosos gracias al impulso de la Red no para de crecer. No es fácil destacar en Internet, la promoción lleva su trabajo, pero si se conoce el medio y se utilizan las herramientas adecuadas, se puede lograr un retorno espectacular de la inversión.

Para hacerse famoso gracias a los clic es recomendable tener página web y mantenerla actualizada, vivir *on line* o tener a alguien que lo haga por ti. Un *blog* es una herramienta magnífica de promoción, pero da mucho trabajo. Quien no quiera escribir puede optar por los *miniblogs,* en los que se puede mantener a los lectores al día con solo un par de líneas.

Redes sociales

Muchos músicos usan redes sociales para promocionar su música, igual que algunos fotógrafos utilizan webs de imágenes, como Flickr o Picasa, para dar a conocer su trabajo. Quienes han triunfado ayudados por la Red pasaron con éxito la prueba de los sitios sociales de noticias, webs donde los internautas proponen y votan por sus páginas favoritas. Llegar hasta allí puede ser garantía de éxito con algún mecenas que aprecie el arte, que eso también hay que tenerlo.



EL KOALA

Un corral en Internet

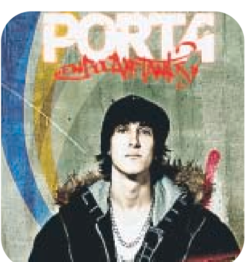
Manuel Jesús Rodríguez llevaba años dedicado al mundo de la música, pero más allá de ciertas ciudades de Andalucía, no lo conocía casi nadie hasta que dejó el vídeo de *Opá, yo viazé un corrá* para que se distribuyera a través de YouTube con el nombre artístico de El Koala. El tema consiguió cientos de miles de visitas e hizo su cara más que popular. Tanto, que impulsó las ventas hasta el disco de oro y le facilitó un contrato para animar a la selección con su peculiar rock.

RODOLFO CHIKILICUATRE



«Consulta mi 'Tuiter', ¡loco!»

Nuestro candidato para el Festival de Eurovisión ha recibido el impulso decisivo de la cadena de televisión en la que trabaja, cierto. Pero también hay que vincular su éxito al apoyo que ha recibido desde sitios sociales de noticias, como *Menéame,* o foros que poco tienen que ver con la música. Además, está presente en muchas de las redes sociales más activas, sus vídeos se pueden encontrar en casi todas partes, tiene *blog* y *miniblog* en *Twitter*, página web oficial y extraoficial... Y para colmo, la preselección para la final se realizó a través de MySpace.



PORTA

«Estamos flipando con lo que me ha pasado»

Este joven cantante de hip hop logró un millón y medio de visitas en su perfil en una red social y después fue contratado para grabar su primer disco, *En boca de todos.* Ahora prepara una serie que se emitirá en la Red.



GUILLERMO ZAPATA

El tercer vídeo más visto de YouTube

Trabaja desde hace años como guionista de la popular serie de Telecinco *Hospital Central*, pero la fama le llegó cuando los internautas detectaron en YouTube su corto *Lo que tú quieras oír.* Es el tercero más visto.





GOOGLE YA PUEDE comprar DOUBLECLICK

Casi un año ha esperado Google para recibir los permisos necesarios en Europa para la compra de Doubleclick, empresa dedicada a la publicidad *on line,* con la que llegó a un acuerdo hace 11 meses. Pagará por ella 3.100 millones de dólares (más de 2.000 millones de euros) y con la operación afianza su posición de liderazgo en el negocio de los anuncios *on line.*

Sus más directos competidores habían denunciado la operación ante las autoridades de la competencia de EE UU y Europa, ante el temor de que Google pueda ahora fijar los precios. La compañía logró el visto bueno estadounidense en diciembre del año pasado y ayer anunció que Bruselas tampoco cree que la adquisición perjudique al mercado. Aun así, las asociaciones de consumidores tienen dudas de cómo afectará la compra a la privacidad del internauta, dado el volumen de datos de que disponen los anunciantes. **P. F.**



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

CONSOLAS

«A ver si se anima Nintendo y baja también la suya»

La Xbox 360 ya es más barata que la Wii. Todos sus modelos costarán 80 euros menos.

Microsoft ha cambiado la competencia hacia PS3 por la competencia hacia Wii. *W.*

Claro, hay que quitarse de en medio todas las consolas que no cuentan con Blu-ray. Ya veréis cómo, una vez que monten el reproductor Blu-ray, suben... ¡Que no es oro todo lo que reluce! *Antiparras.*

No me parece mal que bajen los precios. A ver si baja un poco más para que más gente se la pueda comprar, ya que está muy bien. *Juegos friki.*

El 95% de los juegos de la PS3 están en la X360 y son mejores en la mayoría de los casos para la de Microsoft. Además, tiene joyas que PS3 no tiene, como *Gears of War, Bioshock, Dead Rising,* los *PGR, Forza Motorsport 2*... ¿Y aún hay gente que se quiere comprar la PS3? *Locoroco.*

A ver si se anima Nintendo y baja también la suya, aunque con el éxito que está teniendo, me extrañaría. Simplemente, no le hace falta.... *Mmix.*

Tengo las tres consolas, y teniendo claro que la Wii es para pasar un rato divertido, tengo que deciros que la X360 es, con diferencia, la mejor. Y los juegos, muchísimo mejores en calidad y en variedad. No os olvides del XBox Live, que está a años luz del intento de Sony. *Carl.*

W
Entra en nuestros foros 20minutos.es

TECNOLOGÍA

El máximo responsable del proyecto 'Un portátil por niño' se retira como director ejecutivo.

Es una pena. Era un proyecto realmente bueno, pero, claro, es más bien una ONG que otra cosa. Quizá ese presidente no lo ha entendido y quizá necesiten también más apoyo económico. *DavidVG.*

Una pizarra, tizas y un buen maestro. Más barato y mejor. Se puede conseguir. *Er jambo.*

La verdad es que eso no tenía mucho futuro. En cuanto la gente no gana dinero con un producto, lo retiran del mercado. *888.*

Más alimentos y educación y menos ordenadores, y el que tenga ideas como ésta, que gane su dinero y lo pague él. Es muy fácil hacer este tipo de proyectos con el dinero de los demás. *Esteban.*

● VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LA historia, PARTIDA A PARTIDA

'Crusaders: Thy Kingdom Come' lleva la estrategia a la época de las Cruzadas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Las grandes épocas y acontecimientos de la historia han sido siempre un gran filón para muchos videojuegos, que han recurrido a personajes y ambientes históricos como centro de la acción.

Los juegos de disparos en primera persona *(shooters* subjetivos) han utilizado una y otra vez a los conflictos bélicos, sobre todo la II Guerra Mundial, como argumento de fondo. Pero la estrategia ha sido el género que más ha recurrido a ello, al permitir a los jugadores colaborar en la construcción del Partenón, revivir el ascenso y la caída del Imperio Romano o participar en el descubrimiento del continente americano.

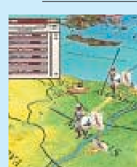
A este género pertenece *Crusaders: Thy Kingdom Come* para PC, que verá la luz el 27 de marzo. Este videojuego, que destaca por sus grandes recreaciones y su fidelidad histórica, es una crónica de las experiencias de los primeros cruzados que llegaron a Tierra Santa y recrea las batallas más emblemáticas de la Primera Cruzada.

Desde Constantinopla hasta Jerusalén, el jugador debe dirigir los ejércitos cruzados. Según explican sus creadores, *Crusaders* incluye más de 8 kilómetros de escenarios y es capaz de mover hasta 1.200 unidades de tropa con alto de detalle en pantalla.

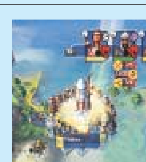


'Crusaders' recrea las batallas y los acontecimientos de la Primera Cruzada con gran fidelidad y rigor histórico.

ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR...



Roma. *Europa Universalis: Rome* cubrirá, mediante la táctica, desde la I Guerra Púnica al comienzo del Imperio Romano.



Saga. *Sid Meier's Civilization Revolution,* culminación de la mítica saga de estrategia, recorrerá varios milenios a través de 16 civilizaciones diferentes.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Virgin PLAY** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95 euros** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Formato va, formato viene

Un reproductor Blu-ray para la Xbox 360? Cuando leí que Sony y Microsoft estaban negociando sobre el asunto, no podía creerlo. Sé que, a raíz de estas declaraciones, Microsoft no tardó en explicar que no tienen pensado lanzar reproductores Blu-ray para la 360, pero no muchas horas después, Steve Ballmer se desmarcaba declarando el apoyo total de la compañía al formato ganador de la batalla de nueva generación.

No me extrañaría que ahora volviese a aparecer algún portavoz de Microsoft asegurando que esta empresa sigue apoyando el formato HD DVD, por inverosímil que parezca. Lo he visto en innumerables ocasiones a lo largo de este año. Cada vez que un directivo de la compañía se iba un poco de la lengua sobre el Blu-ray, un relaciones públicas de Microsoft clamaba al cielo e intentaba hacernos ver lo blanco negro, y viceversa.

Lo más curioso es que a cada desmentido le seguía irremediablemente, con apenas unos días de diferencia, un buen batacazo: malas cifras de ventas, retirada de socios importantes. En definitiva, que aunque pueda parecer muy descabellado al principio, no me extrañaría que finalmente viese la luz el tan rumoreado reproductor Blu-ray para Xbox 360. ¿Esto supondría una nueva victoria para Sony? Tal vez el Blu-ray sea el arma que necesita Microsoft para sumar victorias en una batalla de nueva generación que, por el momento, va perdiendo.

● SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

● PASO A PASO

D. G.

EDITA FOTOS 'ON LINE'

No siempre hay un Photoshop a mano para modificar las imágenes para tu web o bitácora. Afortunadamente, Internet está repleto de editores gratuitos *on line* con las funciones necesarias para una urgencia. Picnik es uno de los más prácticos y sencillos.

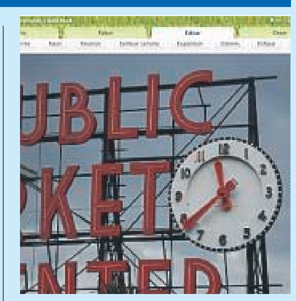


1 INICIO RÁPIDO. No hace falta perder inútilmente el tiempo para comenzar a trabajar. Introduce en la barra del navegador la dirección



www.picnik.com y haz clic sobre el botón **¡Comenzar ahora!** Verás que la página cuenta con un diseño que hace buen uso de Flash 9, lo que permite disponer de una interfaz visual excelente.

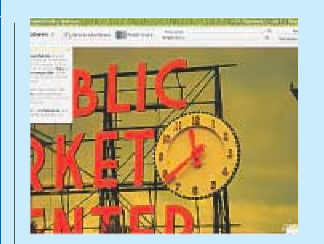
2 OBTENER IMÁGENES. Ahora debes cargar la foto que deseas modificar.



Existen varias posibilidades: obtener una foto de tu archivo personal, de una página web en concreto o directamente de sitios para compartir fotografías como Flickr, Picasa, Facebook o Photobucket. Una vez seleccionada la imagen, pincha sobre **Cargar foto.**

3 RETOQUES SENCILLOS. Una vez subida la foto, se abrirá un menú de edi-





ción con ocho posibilidades: corregir automáticamente, rotar, recortar, cambiar tamaño, exposición, colores, enfocar y ojos rojos. Modifica la imagen a tu antojo sin miedo a cometer un error, ya que la pestaña **Deshacer** puede utilizarse indefinidamente. Seleccionando la pestaña **Crear,** situada en la parte superior de la pantalla, se accede a otras formas de modificación: marcos, efectos especiales, herramientas de texto, etc.

4 CUENTA PREMIUM. Si estas herramientas gratuitas no son suficientes, puedes acceder al modo Premium, más completo, por 24,95 dólares anuales (unos 17 euros).

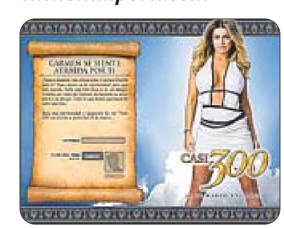






DOS CLICS

Pasión en la Red
Carmen Electra va a sacar nueva película y la prensa rosa ya sabe que siente algo especial por ti. Sí, sí, por ti. *www.carmenesta-cachondaporti.com*



Tu peso espacial
En esta web puedes comprobar lo que pesarías en otro planeta de la Vía láctea. ¡En Júpiter ponte a dieta! *www.explorato-rium.edu/ronh/weight*



VIDEOJUEGOS · TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LA Wii DESENFUNDA EL sable láser

Ya ha salido 'No More Heroes', una aventura de violencia, **humor irreverente** y mucho sabor 'anime'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El juego *No More Heroes* ha visto la luz con la *friki* intención de convertir el mando de la Wii en una espada de luz. Pero los jedis de *La guerra de las galaxias* no tienen nada que ver en el asunto. Aquí el protagonista es Travis Touchdown, un fan de la animación japonesa que vive en la ciudad ficticia de Santa Destroy. Tras un inesperado vuelco en los acontecimientos, Travis se ve metido en una organización criminal y se propone llegar a la cúspide de esta liga de asesinos luchando contra otros diez personajes sedientos de sangre.

Decenas de enemigos

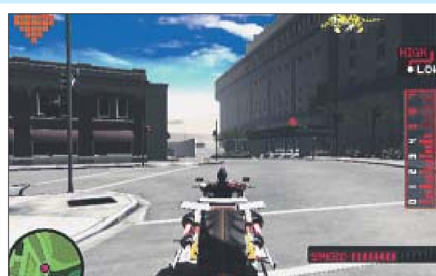
El desarrollo es acción constante, con combates contra decenas de enemigos. Hay que usar el mando y el nunchako de la consola como armas, moviéndolos de un lado a otro para hacer combinaciones de golpes y acabar con quien se ponga por delante.

Las etapas de lucha se combinan con otras en las que Travis debe recorrer la ciudad en moto buscando retos y minijuegos con los que ganar algo de dinero.

En torno al juego se ha creado una gran expectación que no ha estado exenta de polémica, ya que la edición europea ha sufrido los duros recortes de la censura y la mojigatería.

Mientras que en el original los enemigos sufrían decapitaciones y amputaciones, en la versión que ha llegado a España simplemente se convierten en cenizas. Este detalle puede dar la sensación a muchos aficionados de que el juego está incompleto o de que no se ha respetado la obra del autor, Goichi Suda (Suda 51), una de las figuras más reconocidas del mundillo.







Con estilo propio

El creador de *No More Heroes* es Goichi Suda, más conocido como Suda 51. Su trabajo más popular hasta el momento es *Killer 7*, una extravagante y violenta aventura de acción protagonizada por un asesino con siete personalidades. Mucha sangre y mucho surrealismo que, en el caso de *No More Heroes*, se ha convertido en *frikismo* puro y duro. El videojuego está repleto de referencias al manga, a los juegos retro e incluso a la lucha libre mexicana.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Grasshopper** · PLATAFORMA: **Wii** · PRECIO: **59,95 €** · EDAD: **A partir de 16 años** · WEB: ***www.mmv.co.jp/special/game/wii/no-moreheroes/***

TECNOLOGÍA

EL navegador DE APPLE ATERRIZA EN WINDOWS

La versión definitiva de Safari 3.1. podrá utilizarse en ordenadores con el sistema de Microsoft

Apple sigue intentando seducir a los clientes tradicionales de Microsoft, a los que ya tentó permitiendo que instalasen el sistema operativo de Bill Gates en sus ordenadores con procesadores Intel.

Su última apuesta en esta línea es el navegador de Internet Safari, que en su última versión permite la instalación en sistemas Windows. De esta forma, los usuarios de este *software* podrán conocer algo más los programas de Apple y hacerse una idea de cómo funcionan los programas de la compañía de Steve Jobs. Según Apple, Safari carga páginas web 1,9 veces más rápido que Internet Explorer7 y 1,7 veces más rápido que Firefox2. Además, la compañía de la manzana asegura que su programa para consultar páginas de Internet ejecuta además JavaScript hasta seis veces más rápido que otros navegadores.

Al anunciar la compatibilidad con Windows, Philip Schiller, vicepresidente de *marketing* de Apple, destacó que Safari «soporta los últimos estándares de audio, vídeo y animación para proporcionar la mejor experiencia Web 2.0». No lo tendrá fácil en todo caso para hacerse hueco en un mercado dominado claramente por Internet Explorer y en el que sólo Firefox, de la Fundación Mozilla, ha logrado hacerse hueco. **D. G.**



Logotipo del nuevo navegador para Windows
APPLE

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO



Camino de un GTA 'on line'

Cuando, hace una semana, uno de los fundadores de Rockstar Games, Sam Houser, explicaba que un MMO (juego multijugador masivo *on line)* basado en *GTA IV* sería algo más que viable, no hablaba por hablar. Houser estaba allanando el terreno para el gran anuncio: *Grand Theft Auto IV* tendrá 15 modos multijugador, algunos de ellos hasta para 16 personas. Una gran noticia para una gran saga que, en vez de repetir fórmula con gráficos adaptados a la nueva generación, explorará nuevas posibilidades.

Si la mecánica de los *GTA* ya es adictiva de por sí, imaginad lo que puede ser 16 tíos armados, con libertad para moverse por una gran ciudad y posibilidad de coger cualquier vehículo, compitiendo por cumplir una misión antes que los demás. ¿Recordáis la película *El mundo está loco, loco, loco?* Pues eso, pero con pistolas. Entre los 15 modos habrá un poco de todo, competitivos y cooperativos: batallas por equipos, carreras de coches, enfrentamientos con la Policía... ¿Será ésta la antesala de un *Grand Theft Auto* completamente *on line?*

> **'GTA',** *una gran saga que no se acomoda y explora nuevas posibilidades*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

PASO A PASO

PABLO F. D.

DESCARGAS P2P CON MICRO TORRENT

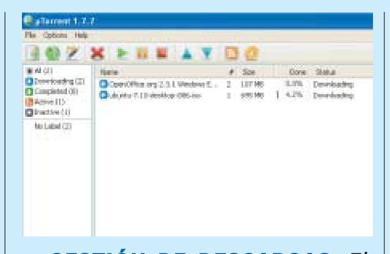
El eMule está pasado de moda. Lo que se lleva en cuestión de redes de intercambio de archivos es BitTorrent. Existen muchos programas informáticos que funcionan sobre esta red. Micro Torrent es probablemente el más ligero y sencillo de todos los que circulan por Internet.



1 DESCARGA EL PROGRAMA. Abre un navegador de Internet y dírigete a la dirección *www.microtorrent.es*. Una vez allí, pulsa sobre el enlace **Descarga microtorrent**. En la siguiente página debes pulsar sobre Get µTorrent para que la aplicación viaje hasta tu ordenador. El enlace te llevará hasta una página para iniciar la descarga.

2 INSTALA MICRO TORRENT. Acude a la carpeta en la que se haya descargado el programa y haz doble clic sobre el archivo **utorrent.exe**. El programa se instalará en tu ordenador y se abrirá automáticamente.





3 GESTIÓN DE DESCARGAS. El nombre de los archivos que estás descargando aparecerá en la ventana principal, que mostrará la velocidad de subida y bajada y el tiempo estimado para que se complete el envío del archivo a tu ordenador. Puedes utilizar la botonera superior para pausar, detener o eliminar las descargas activas o finalizadas.

4 EDITA LAS OPCIONES. Puedes hacer algunos ajustes en el funcionamiento del programa a través de la entrada **Preferencias** del menú opciones. En esta ventana puedes fijar el límite de ancho de banda que puede usar Micro Torrent o establecer la carpeta en la que deseas que se almacenen los archivos que descargas.



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

DIEZ AÑOS EN los bolsillos

Los **reproductores portátiles de música en MP3** han pasado de 32 megas a 5 gigas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Hace ya diez años que no rebobinamos cintas con un bolígrafo para ahorrar pilas en nuestro walkman. Con la llegada de los reproductores digitales de MP3 dejamos atrás el discman (reproductor portátil de CD) y sus saltos, y entramos de lleno en la era de la música digital que cabe en el bolsillo.

Los encargados de abrir el camino para otros reproductores fueron los coreanos de Saehan Information Systems, que en marzo de 1998 lanzaron al mercado el reproductor F10, que, pese a su tamaño y peso, no tenía más que 32 megas de capacidad de almacenamiento. Lo justo para un disco, y a veces ni eso. Pero el camino hacia la revolución estaba abierto.

Al principio pocos creyeron que estos reproductores se convertirían en la forma ideal de llevar la música encima. Temían que al comprimir el archivo se perdería calidad de sonido.

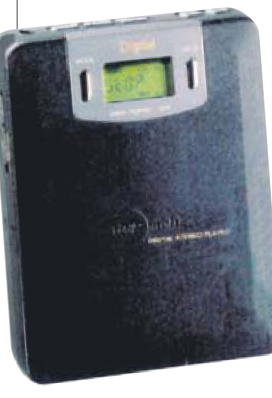
150 millones de unidades

Con el avance en las tecnologías de almacenamiento y el aumento de capacidad de las memorias sólidas, esto dejó de ser un problema. Un par de años después llegó Apple y con su iPod convirtió estos pequeños reproductores en los aparatos de moda para escuchar música.

En la actualidad se venden más de 150 millones de unidades cada año y los MP3 han contribuido a cambiar el negocio de la música.

LOS APARATOS MÁS DESTACADOS DE LA DÉCADA

1998 MPMan F10. Fue el primero. Se presentó en marzo de ese año con una capacidad de 32 megas. Medía 91×70×165 mm, pesaba cerca de 60 g y tenía una pequeña pantalla para mostrar las canciones.



2000 Nomad J. La Jukebox de Creative fue la segunda en llegar al mercado y destacó porque ofrecía seis gigas de capacidad y un gran sistema de ecualización. Se vendía por unos 400 euros.



2001 Apple iPod. Llegó al mercado con cinco gigas de capacidad, pero fue su diseño y evolución posterior lo que convirtió a este *gadget* en todo un icono. Ya hay seis generaciones diferentes.

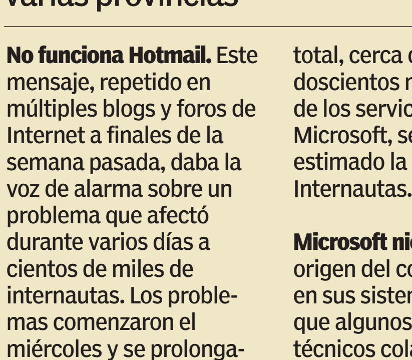


UN FORMATO PARA TODOS

El éxito de estos reproductores se basa en parte al formato de archivo. Las canciones comprimidas con esa tecnología puede encontrarse en cualquier parte en Internet, y no hay problema para reproducirlas en todo tipo de programas, plataformas y aparatos. Sony apostó por un formato propio durante años y tuvo que claudicar. La gran excepción es Apple, que, pese a admitir archivos MP3 en sus iPod, da preferencia a un formato diferente, creado para proteger los derechos de autor.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la caída de Hotmail



Una avería dejó sin mensajería ni correo a internautas de varias provincias

No funciona Hotmail. Este mensaje, repetido en múltiples blogs y foros de Internet a finales de la semana pasada, daba la voz de alarma sobre un problema que afectó durante varios días a cientos de miles de internautas. Los problemas comenzaron el miércoles y se prolongaron hasta el fin de semana, y aunque el servicio se restableció por completo, nadie ha sabido explicar todavía qué motivó el apagón.

Sí se sabe que durante varios días se quedaron sin poder acceder a su correo electrónico, mensajería instantánea y servicios de publicación de blogs un tercio de los clientes de Telefónica, los que residen en Cataluña, Aragón, Comunidad Valenciana y Navarra. En total, cerca de un millón doscientos mil usuarios de los servicios Live de Microsoft, según ha estimado la Asociación de Internautas.

Microsoft niega que el origen del corte estuviera en sus sistemas y explica que algunos de sus técnicos colaboraron con los de la operadora para restablecer el servicio. En un principio, el problema se achacó también a un ataque contra la red de la multinacional del *software*, pero análisis posteriores han desmentido esa posibilidad. Al final, realizando unos cambios en el enrutamiento de los datos, los usuarios de Live recuperaron la voz. Estuvieron mudos varios días, pero al tratarse de un servicio gratuito no tendrán compensación. **P. F.**

CACHARRERÍA



CUADERNO DIGITAL. Se llama DigiScribe y es capaz de digitalizar y trasladar a nuestro ordenador lo que estemos pintando en un papel. Se conecta mediante un conector USB al ordenador y, además, su bolígrafo puede usarse como ratón. 59,90 €.

SOPORTE DE PSP. Este soporte para PSP de Nobilis convierte la consola portátil en un auténtico centro multimedia. Aparte de permitir recargar cómodamente la batería de la consola, dispone de salida de vídeo y mando a distancia para reproducir cómodamente los DVD, DivX y MP3. 29 €.





MINIORDENADOR. Todas las ventajas de un portátil en un formato mucho más reducido. El Notebook PC de Gigabyte dispone de pantalla táctil de 7", disco duro de 60Gb, webcam de 1,3 Mp e incorpora una batería de cuatro horas de duración. Precio por determinar.

REPRODUCTOR MP3. El Sansa Fuze de SanDisk es un reproductor de MP3 capaz de leer no sólo archivos de música, sino que también reproduce vídeos, fotos, radio FM y audiolibros. Tiene capacidad para 2, 4 y 8 GB y se le pueden añadir contenidos a través de su ranura de tarjetas MicroSD. Desde 79,99 €.





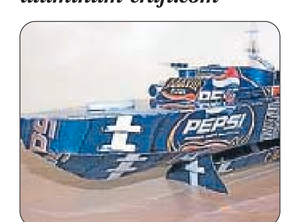
TECLADO PARA JUGONES. El X7-G800MU Gaming Keyboard está diseñado especialmente para los aficionados a los juegos de ordenador. El fabricante asiático A4Tech ha creado este teclado que ofrece una respuesta tres veces mas rápida de lo habitual. En los juegos de acción en primera persona, el jugador puede cambiar de arma (teclas 1-4) usando la combinación de teclas direccionales A+S, A+W, S+D y D+W. También tiene teclas especiales pensadas para jugar. 24,75 €.



DOS CLICS

Esculturas de latas

Si en vez de reciclar te gusta dar rienda suelta a tu vena artística, mira aquí algunas creaciones hechas con latas. *www.tesscar-aluminum-craft.com*



Códigos de barras

¿Cómo te clasificarías si fueras un producto? Si no lo sabes, aquí puedes crear el código de barras que te identifica. *www.barcodeart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

ACCIÓN **mitológica** Y BRUTAL

La exitosa saga 'God of War' **desembarca ahora en la PSP** con la 'precuela' 'Chains of Olympus'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ares, el Tártaro, Hades, Atlas, los cíclopes, Medusa, Poseidón... Los dos *God of War* que vieron la luz para la consola PlayStation 2 recogieron todos esos lugares y criaturas de la mitología griega para convertirlos en un exitoso videojuego de acción.

Su protagonista, el salvaje Kratos, llega ahora a la portátil de Sony, la PSP, con *God of War: Chains of Olympus*, una *precuela* que narra los viajes que realizó durante sus años de servidumbre a los poderosos dioses del Olimpo.

La filosofía y el desarrollo de este *God of War* son exactamente los mismos que en entregas anteriores: decenas de combates muy violentos, sencillos rompecabezas, ambientación épica con innumerables referencias mitológicas y alguna pequeña escena erótica que otra.

Vídeos espectaculares

Tampoco faltan los *Quick Time Events*, tan de moda desde hace un tiempo. Se trata de secuencias de vídeo en las que el jugador tan sólo debe pulsar determinados botones en un momento concreto, según se indica en la pantalla. Esta técnica permite mostrar vídeos espectaculares, manteniendo al jugador dentro de la aventura y sin convertirlo en un espectador pasivo.

Aunque el juego no ofrece nada nuevo, parece que la fórmula funciona. *Chains of Olympus*, al igual que sus predecesores, ya ha cosechado excelentes críticas entre los medios especializados.

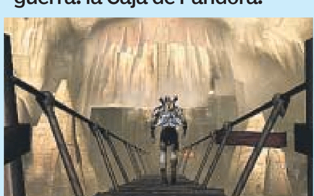
Si finalmente no ve la luz para PS2 (como se rumorea), puede convertirse en un juego exclusivo de gran valor para la PSP.



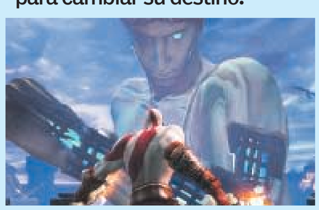
Kratos, el protagonista de *God of War*, es un feroz guerrero espartano con sed de venganza.

LA HISTORIA

'God of War'. Este juego narraba la búsqueda por parte de Kratos de un arma capaz de destruir a Ares, dios de la guerra: la Caja de Pandora.



'God of War II'. Como nuevo dios de la guerra, Kratos es repudiado por Zeus. Pero, lejos de rendirse, inicia un viaje para cambiar su destino.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sony** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.godofwargame.com***

blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¡No al fanatismo!

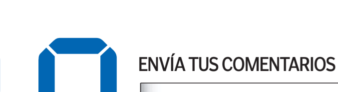
No acabo de comprender el fanatismo de algunos jugadores que defienden su consola y sus compañías favoritas como si les dieran de comer. Siempre he sido más partidario de defender la competencia y sus beneficios.

Durante muchos años, sobre el cabecero de mi cama tenía dos pósters, uno de Mario y otro de Sonic. Siempre fui de Nintendo y siempre lo defendí frente a Sega, pero me negué a convertirme en un fanático. ¿Para qué conformarme con joyas como *Super Mario World* o *Illusion of Time* cuando también podía disfrutar con *Sonic 3* o *Story of Thor*? Más variedad, más diversión, menos tontería. La incursión de Sony en el negocio no me la tomé tan bien, me convertí en un anti-PlayStation.

No entiendo *a quien defiende a las compañías como si le diesen de comer*

No me gustaba que una tecnológica se entrometiese en un terreno dominado por compañías que se dedicaban exclusivamente a los videojuegos. La Play acabó imponiéndose en el mercado y yo fui perdiendo los prejuicios. Tengo mis gustos, pero mantengo la misma filosofía: no cerrar las puertas a ningún juego, consola o compañía. Pero, claro, los *fanboys* no pueden entenderlo.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET**



INTERNET

«Yo busco un hombre guapo y con pasta... y ni en Google»

Uno de cada cuatro internautas no encuentra lo que busca en Google. El 24% no es capaz de realizar la búsqueda correcta.

El que no encuentra lo que quiere es porque no tiene ni idea, porque mira que es bien fácil... El que no encuentre con Google, tampoco lo va a hacer con otro buscador, porque los resultados son casi siempre los mismos. *Javi.*

Me parece que el que no sabe buscar no va a encontrar nada. Yo me paso el día buscando mil cosas diferentes y encuentro un 99,9% de lo que busco. *Viejo.*

No todo el mundo tiene por qué saber de todo. Ademas, la informática se supone que está para facilitarnos la vida y no para complicarla. Nos dedicamos más tiempo a tener la herramienta a punto que a utilizarla y a disfrutar de ella. *Osculo.*

Yo busco un hombre guapo, listo, salao y con pasta, y no lo encuentro ni en Google ni en ninguna parte. *Ada.*

W *Entra en nuestros foros* 20minutos.es

TECNOLOGÍA

El láser multiplicará por mil la velocidad de los ordenadores. La compañía tecnológica Sun Microsystems trabaja en una tecnología que sustituirá las conexiones entre chips por haces de luz láser.

No creo que haga mucho más caros los ordenadores. Tal como yo lo entiendo, es cambiar sólo las conexiones entre chips por tecnología láser, pero dejando la arquitectura de los chips como están. *Alfonso Muñoz*

Otra vez los militares detrás de los avances tecnológicos. *NoSeYo.*

Lo que no dicen es que el láser también es miles de veces más caro que un cable. *Aio.*

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

LOS PORTÁTILES **sin disco duro** YA ESTÁN AQUÍ

Los ordenadores con **memorias sólidas** son mucho más silenciosos y ligeros y acceden más deprisa a los datos

R. R.
20 MINUTOS

Los discos de estado sólido (SSD en sus siglas en inglés) almacenan datos usando una tecnología que, a diferencia de los discos duros de toda la vida, no utiliza discos giratorios. Instalados en un ordenador como único dispositivo de almacenamiento, hacen que el PC sea mucho más silencioso y que consuma menos. En contrapartida, una firma de analistas ha advertido de que no son del todo fiables.

Los portátiles que usan SSD ofrecen actualmente 64 gigas de capacidad, aunque los fabricantes empiezan a apostar ya por memorias sólidas de hasta 128 gigas, fabricadas por Samsung. Algunos medios especializados han adelantado también la entrada de Intel en este mercado, con discos sólidos de 80 a 160 gigas. ¿Las ventajas? Son más ligeros, silenciosos y acceden más rápido a los datos que guardan. Al ser inmunes a las vibraciones externas, estos discos son ideales para ordenadores de aviones, *notebooks*, etc.

Expectativas incumplidas

Pero no todo es de color de rosa. Avian Securities, experta en análisis de mercado tecnológico, afirmaba hace unos días que uno de los grandes fabricantes de ordenadores que incorporan las memorias SSD ha visto cómo los clientes devolvían entre el 20% y el 30% de los portátiles.

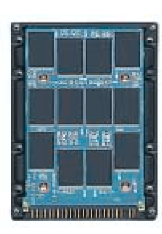
La mitad de esas devoluciones se deben a que el producto no cumple las expectativas del comprador, que desembolsa unos 900 dólares (578 euros). El otro 50% de las devoluciones son por fallos técnicos.

El portátil Dell XPS M1330 utiliza un disco de estado sólido (SSD).

CÓMO ES UN DISCO SSD

En la imagen de abajo se ve el chasis abierto de un disco duro tradicional de 2,5 pulgadas (izquierda), el interior de un dispositivo de estado sólido (centro) y el aspecto de un dispositivo SSD (derecha), indicado especialmente para ordenadores portátiles o sometidos a situaciones de movimiento, como los ordenadores de aviones y otros medios de transporte.

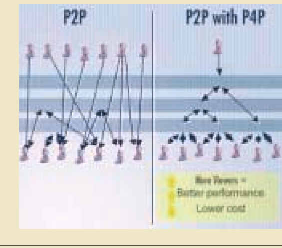






LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... descargas rápidas con el P4P



Las operadoras están optimizando el sistema para acelerar el intercambio de archivos

Las redes de intercambio de archivos, conocidas como redes P2P, son populares y eficientes pero, al elegir la fuente desde la que se descarga el archivo, el sistema no distingue entre el ordenador que tienes al lado del que está en la otra punta del mundo. Por eso, varias operadoras están optimizando el sistema para acelerar las descargas, creando un sistema al que han llamado P4P.

El objetivo de estos experimentos es dar preferencia a los archivos alojados en ordenadores más próximos o mejor conectados, sobre todo los que están dentro de la propia red de la operadora, reduciendo el número de saltos intermedios y haciendo el proceso más eficiente. La estadounidense Verizon ha hecho públicas esta semana sus investigaciones, y los resultados son más que alentadores. En colaboración con Pando –que ya ofrece un servicio de intercambio de archivos P2P– ha creado un sistema de descargas seis veces más rápido que los normales. De media, la velocidad crece un 200%.

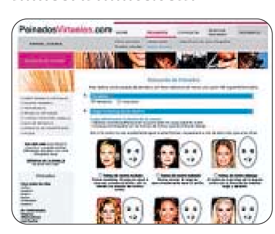
Las compañías de telecomunicaciones que están haciendo estos experimentos se han agrupado en el P4P Working Group, en el que también está Telefónica. En las pruebas realizadas por la operadora española, una descarga de un archivo de 12 megas se hace en menos de la mitad de tiempo en el P4P que en el P2P, según datos de BandaAncha. P. FERNÁNDEZ



DOS CLICS

Cambia tu pelo

Si quieres consejos acerca del corte, peinado y color que más te van, en esta web encontrarás un sinfín de posibilidades. *www.peinadosvirtuales.com*



Arte con chicles

Si te gusta mascar chicle, en vez de tirarlo cuando lo termines, intenta hacer algunas obras maestras tan trabajadas como éstas. *www.gumart.com*



VIDEOJUEGOS

➤ MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL 'PRO' SE VUELVE estratégico

La Wii permite jugar al fútbol con un **'Pes 2008'** adaptado al característico control de su mando

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Pro Evolution Soccer, el juego de fútbol más exitoso desde hace años, ha llegado a la Wii, donde cambia radicalmente su sistema de juego para potenciar el componente táctico del deporte rey.

La compañía Konami ha aprovechado el característico control de la consola de Nintendo para cubrir casi todas las variantes que se dan en un campo de fútbol real y sobre las que hasta ahora el jugador no solía influir: mover a todo el equipo para hilvanar las jugadas, practicar los pases al hueco, marcar la línea defensiva, colocar a un *palomero* rondando el área rival, etc.

Todo ello se hace moviendo el mando y el nunchako de la Wii de diferentes formas. El control puede resultar chocante y complicado al principio, especialmente para las personas acostumbradas a los *Pro Evolution* clásicos. Para facilitar la adaptación al control, el juego ofrece más de 15 tutoriales.

Ganar puntos

Otra curiosidad es que, en el modo campeonato, con cada partido se van ganando puntos de experiencia que sirven para mejorar la destreza de la plantilla. Además, hay un modo multijugador para competir vía WiFi.

«Hemos dedicado mucho tiempo a estudiar el mando de Wii para sacarle el máximo partido a la hora de reflejar situaciones reales del fútbol», explicó Akiyoshi Chosogabe, productor de la serie e hincha del fútbol español, en la presentación del juego en Madrid. «Estoy especialmente orgulloso de cómo hemos conseguido que el jugador controle al mismo tiempo a varios jugadores o cómo puede practicar el pase al hueco, posibilidades que hacen de *Pro Evolution Soccer* Wii el juego más fiel al fútbol real», añadió.

Julio Maldonado, *Maldini*, uno de los periodistas que pone su voz a los partidos virtuales, destaca la riqueza táctica del juego: «Lo primero que te impresiona es el realismo de los jugadores, tanto su aspecto o forma de moverse como sus habilidades».

Este *Pro* se ha convertido en una de las grandes apuestas de Konami, que pretende hacerse con el hueco del fútbol serio en la Wii, que sólo contaba hasta ahora con el poco ortodoxo juego *Mario Strikers Charged Football*.

La pantalla se llena de flechas durante el juego. En la imagen, Cristiano Ronaldo.

EL 'PRO EVOLUTION SOCCER' CLÁSICO

Todas las versiones de *Pro Evolution Soccer*, a excepción de ésta de Wii, tienen un manejo más o menos convencional, en el que lo principal es la habilidad con el *stick* y los botones. La configuración del control, ahora ya clásica, fue toda una revolución en su momento, por su comodidad y realismo. De hecho, con el tiempo ha sido imitada por el propio *FIFA*. Otra de las características del *Pro*, que al principio supuso una gran desventaja, fue la falta de licencias. Hoy ya cuenta con las más importantes.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **59,95 euros** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***http://es.games.konami-europe.com/game.do?idGame=174***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos son malos

No lo digo yo, lo dice mucha gente de mente cerrada que no sabe de lo que habla. La semana pasada se produjo un suceso trágico relacionado, en parte, con los videojuegos: un chaval de 18 años mató a otro de 15 de un tiro en la cabeza porque éste no le prestaba un juego.

Algunos medios han aprovechado la ocasión para escribir titulares como: «Un videojuego relacionado con un disparo mortal en Brockton» o «La familia: un juego llevó al asesinato de un adolescente». Da igual que un chaval tenga una pistola, da igual que sea o no violento y que esté o no en sus cabales; lo importante es el videojuego.

¿Qué habría *pasado si hubiese querido un DVD o un helado de vainilla?*

Este tarado se encaprichó de un juego, pero ¿qué habría pasado si hubiese querido un DVD, un balón de fútbol o un helado de vainilla?, ¿habríamos leído «Un helado de vainilla relacionado con un disparo mortal en Brockton»? Me sorprende que a estas alturas sigan existiendo estos prejuicios. Intuyo que es esta gente que criminaliza la que es incapaz de distinguir realidad y ficción.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**/TECNOLOGIA_INTERNET

el foro de 20minutos.es

INTERNET

«Es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas»

Sólo el 8% de los españoles no sabe lo que es Internet. Uno de cada dos (el 49,6%) lo utiliza, y el 64,6% de ellos se conecta casi todos los días.

En España ya sólo queda un 8% de habitantes no infectados por Internet. *Orwell.*

Llevo dos años pegado al teclado y la verdad es que cada día lo conozco menos. En Internet hay más gente mala que buena. Y es casi imposible conocer con quién tratas y qué es verdad o mentira de lo que dicen. No es nada fácil conocer qué es Internet y navegar sin riesgos a una borrasca en la que, si te descuidas, puedes perder todo, hasta el dinero. *Antonio Larrosa.*

Internet es un enrevesado mundo con todo tipo de cosas, buenas y malas. Como en la vida misma, hay que andarse con cuidado y saber decir que no a las cosas que no nos interesan o nos parezcan extrañas. Sin embargo, un buen uso de Internet hace de esta herramienta algo muy útil. Es tener el mundo en tu teclado con tan sólo hacer un clic. *Ian.*

TECNOLOGÍA

Unos *hackers* se han hecho con la huella digital del ministro de Interior alemán, como protesta por incluir en los nuevos pasaportes germanos la huella digital del titular.

Te sacan imágenes en trenes, aeropuertos, calles, tiendas etc. ¿Cuál es el problema de hacer rular por ahí la de este individuo? ¿Y el saldo de la cuenta de todos los políticos y fotos de los mafiosos, etc.? *Q.*

Hace unos días salió la noticia de que un trabajador fue suspendido de empleo y sueldo por negarse a dejar que digitalizaran su huella. Pues si unos *hackers* son capaces de robar la huella del ministro, qué no hará el ministro con las huellas, él que no tiene ni que robarlas. Seguid fiándoos de la seguridad informático-electrónica..., que ellos de momento siguen firmando los grandes acuerdos en papel y con pluma. *Dvd.*

Los sistemas de reconocimiento de huella comprueban que haya presión sanguínea. Vamos, que incluso si te cortan el dedo para suplantarte no vale. Tener una copia de la huella no vale para nada si no la tienes pegada a la mano... *Yo.*

20 SEGUNDOS

Por qué se bloquea Windows Vista

En un tercio de las ocasiones en que Windows Vista se bloquea el fallo está relacionado con controladores de Nvidia, según documentos internos de Microsoft.

Ataque a epilépticos

Un foro para personas que sufren epilepsia ha sido víctima de un asalto. Sus autores publicaron imágenes que pueden provocar fuertes dolores de cabeza y convulsiones a los enfermos.

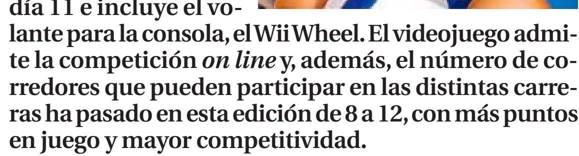


El inventor del móvil y el hombre biónico

Martin Cooper, creador del primer teléfono portátil, espera que en unos 20 años la gente haya incluido los dispositivos inalámbricos en su cuerpo con fines médicos.

Mario y sus amigos aceleran en la Wii

Nintendo presentó ayer la nueva edición para Wii de *Mario Kart*, el popular videojuego de carreras que debutó hace 15 años. El juego, para el que se han diseñado nuevos vehículos y circuitos, se pondrá a la venta el día 11 e incluye el volante para la consola, el Wii Wheel. El videojuego admite la competición *on line* y, además, el número de corredores que pueden participar en las distintas carreras ha pasado en esta edición de 8 a 12, con más puntos en juego y mayor competitividad.



Yahoo! lanza una web dirigida a las mujeres

El nuevo proyecto del portal estadounidense Yahoo! se llama *Shine*. Incluirá contenidos relacionados con la alimentación, la moda, las tendencias y la tecnología. Además, también se podrán ver las noticias enviadas por los internautas.

Compresión de sonido hecha en Andalucía

La Universidad de Jaén ha creado un codificador de audio, similar al MP3, que permite emitir sonido en directo a través de Red incluso a quien tenga una conexión a Internet lenta. El sistema impide que se pierda calidad de sonido en la compresión.



15 años con el 'spam'

Han pasado más de 30 años desde que se envió el primer correo no solicitado y década y media desde que se acuñó el término *spam*. Un fenómeno molesto que no para de crecer. Más del 90% de los mensajes son basura.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

EL ACOSO CONTRA LAS redes P2P SE MULTIPLICA

Varios países podrían aprobar la **desconexión de Internet** a los usuarios que se descarguen música y películas

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las redes de intercambio de archivos (también conocidas como P2P) son una de las grandes preocupaciones de las productoras de cine y música. Castigadas por el descenso de ventas, miran hacia Internet y buscan la forma de evitar que los usuarios de estas tecnologías puedan utilizarlas para descargar los últimos lanzamientos. En algunos países han logrado acuerdos que podrían llegar a provocar la desconexión de los internautas reincidentes.

Francia fue el país pionero. Un acuerdo propiciado por el Gobierno permitirá que las operadoras cancelen la conexión a Internet de quienes, tras ser avisados de forma reiterada, mantengan su ofrecimiento de descargar contenidos protegidos por los derechos de autor. La iniciativa no tiene posibilidades de ser aplicada a corto plazo en España, pero hay países europeos en los que medidas similares podrían recibir el respaldo de la clase política.

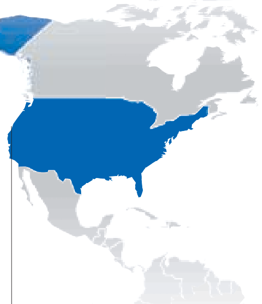
Multados por descargar

El Gobierno británico, por ejemplo, ha dado de plazo hasta 2009 para que las compañías de telecomunicaciones encuentren una solución al problema. Y si para entonces no han logrado parar las descargas, aprobará una ley para frenarlas (allí son ilegales aunque no haya ánimo de lucro).

En Suecia se plantean desde la posibilidad de imponer multas a los usuarios de P2P que se descarguen obras protegidas hasta el corte del suministro del servicio de Internet. Y en Bélgica, la Justicia ya ha obligado a una operadora, Scarlet, a bloquear el acceso a películas, series y canciones protegidas por el *copyright* a través de redes de intercambio.

No se trata de un fenómeno exclusivamente europeo. En Israel se optó por el bloqueo del acceso a una página de enlaces para BitTorrent, mientras que en Japón las operadoras desconectarán a los usuarios del P2P que descarguen música.

LA SITUACIÓN EN EL MUNDO



REINO UNIDO. El Gobierno ha dado un ultimátum a las operadoras. O evitan las descargas o legislará el tema en 2009.

SUECIA. Se ha planteado la posibilidad de multar a los usuarios de redes de intercambio.

JAPÓN. Las operadoras han acordado bloquear el uso de una red de P2P para descargar música y películas.

EE UU. Ha habido denuncias contra usuarios particulares y acciones legales contra algunos centros universitarios.

ISRAEL. La Justicia ordenó a los proveedores de acceso impedir navegar por una web de enlaces a descargas.

BÉLGICA. La presión de las discográficas llevó a los tribunales a bloquear la circulación de contenidos con *copyright*.

ESPAÑA. No se han adoptado medidas legales contra el P2P y los jueces dicen que no hay delito en las descargas.

FRANCIA. Los usuarios de redes P2P que reincidan en la descarga de música y películas serán desconectados de la Red.

SIN LUCRO NO HAY DELITO

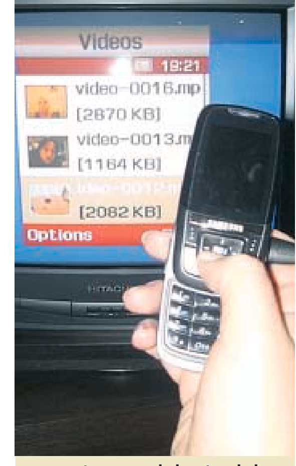
La lucha de las productoras de contenidos por reducir el número de descargas de sus productos a través de redes P2P las ha llevado a denunciar, en distintas ocasiones, a las páginas web que ofrecen enlaces para que los internautas localicen música, películas, videojuegos y programas informáticos. Sin embargo, los jueces españoles han determinado, de forma reiterada, que esta actividad no puede ser perseguida penalmente si quien la lleva a cabo no obtiene un beneficio económico por ello. Sin lucro, dicen los tribunales, no hay delito posible.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... la tele y las nuevas pantallas

Móviles y ordenadores siguen sin amenazar a la 'caja tonta'

Internet permite ver miles de canales de televisión de todo el mundo y acceder a los contenidos de vídeo elaborados por productores independientes de la más diversa procedencia, pero aun así seguimos prefiriendo



sentarnos delante del sofá y ver nuestros programas favoritos ante el televisor, según el estudio *Televidentes 2.0*, realizado por The Cocktail Analysis.

La televisión convencional sigue siendo la principal fuente de la que se alimenta el vídeo en Internet, donde YouTube sigue siendo el rey. Los encuestados aseguran que pagarían hasta 2,7 euros por ver fútbol y 2,9 por una película de estreno. **P. F.**

CACHARRERÍA



PLAY PACK SIMS 2. Este lote de Movistar incluye un terminal Nokia 2630, personalizado con el juego *Sims 2 Mascotas*, tres demos de juegos EA Sports, tres fondos de pantalla y un tono de llamada exclusivo de los *Sims 2*. 79 €.

EXTENSOR DE WI-FI. El Hercules Wi-Fi Extender puede ser configurado como un punto de acceso a la red Wi-Fi o como un extensor de la señal. Mediante este sistema se permite a los usuarios interconectar a través de Internet los ordenadores más alejados de la fuente de conexión inalámbrica. 49,99 €.

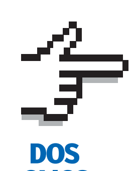


RATÓN INALÁMBRICO. Firmado por Microsoft, el Wireless Laser Mouse 7000 es un ratón inalámbrico que se recarga en su soporte horizontal. Dispone de indicador de estado de la batería. 65,90 €.

DISCO DURO EXTERNO. El LaCie Little Big Disk Quadra es un disco duro portátil de un tamaño parecido al de un teléfono inalámbrico, pesa 650 gramos y dispone de una capacidad de 400 o de 500 GB. Su fuente de alimentación es por FireWire y, además, es totalmente compatible con PC y Mac. 509 €.







DOS CLICS

Código Star Wars

Si te gustan las animaciones en formato Ascii, aquí tienes varias escenas de las películas de *Star Wars* creadas con este código. *www.asciimation.co.nz*



La historia más rara

Con mucho humor y altas dosis de imaginación, en la Inciclopedia podrás leer y reescribir la historia como más te guste. *www.inciclopedia.wikia.com*



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

LAS consolas, EN SU MEJOR MOMENTO

La industria del videojuego ocupa ya el **54% del ocio audiovisual** y llegó en 2007 a los 1.454 millones de euros

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El consumo de videojuegos sigue su crecimiento imparable en España. En 2007 alcanzó los 1.454 millones de euros, según datos de aDeSe, la Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento. Esta cifra representa un incremento de más del 50% respecto a 2006.

Este enorme crecimiento hace que el consumo de videojuegos ocupe ya el 54% del total del ocio audiovisual, por delante de la taquilla de cine, la música grabada y las películas de vídeo. Sólo la venta de *software* ya representa más que esas otras tres áreas de ocio juntas.

Marca histórica

El dato más llamativo de 2007 es que las 3.390.000 unidades de consolas vendidas suponen un crecimiento del 53% respecto a 2006. Es la primera vez en la historia que la venta de consolas supera a la de videojuegos.

Este enorme crecimiento permite mantener las previsiones que señalan que el negocio se duplicará en un mínimo de tres años y un máximo de cinco. Puesto que el avance se ha producido de forma similar en toda Europa, España no ha variado su posición respecto a otros años y revalida el cuarto lugar en el consumo de *software* interactivo y venta de consolas, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

Pese a los datos positivos, aDeSe cita dos puntos negativos que ensombrecen las excelentes cifras: la piratería y la falta de apoyo de las instituciones.

LOS 20 JUEGOS MÁS VENDIDOS DE 2007

1 'MÁS BRAIN TRAINING'

Los cerebritos ganan la partida

Las ventas de videojuegos para la consola táctil de Nintendo avalan su éxito: once de los veinte juegos más vendidos de 2007 son de Nintendo DS. El primer puesto es para este *Más Brain Training*, la segunda parte del juego de entrenamiento mental que popularizó el género y que ha sido mil veces imitado por otros títulos, tanto para portátil como para teléfonos móviles.

2 'BRAIN TRAINING'

Mediante un sistema ideado por el Dr. Kawashima, este juego pretende rejuvenecer la edad cerebral de los jugadores. La DS se coge como una libreta y el puntero hace de lápiz.

3 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

La versión para PlayStation 2 de este superventas del fútbol virtual ocupa la tercera posición de la lista. A pesar de la llegada de la PS3, la Play 2 ha mantenido un ritmo de ventas muy alto.

4 'Wii PLAY'

Un título que reúne nueve sencillos minijuegos diseñados para experimentar las diferentes posibilidades del mando de la Wii. Se comercializó junto a un mando, lo que contribuyó a sus buenas ventas.

5 'POKÉMON DIAMANTE'

Pikachu y el resto de estas criaturas coleccionables siguen teniendo un gran éxito entre los más pequeños. Las ventas de la primera aventura Pokémon de estilo clásico para Nintendo DS así lo demuestran.

6 'NEW SUPER MARIO BROS'

El regreso de Mario al género de las plataformas (avanzar y saltar) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de la Nintendo DS.

7 'SMACKDOWN! VS. RAW 2008'

La nueva fiebre del *pressing catch* no ha llegado sólo a la televisión. El paso de Batista, el Gran Khali y compañía por la PlayStation 2 se convirtió el pasado año en todo un éxito de ventas.

8 'PRO EVOLUTION SOCCER 6'

La salida de la edición económica del *Pro 6* de PS2 fue una buena excusa para que los que aún no lo tenían le echasen el guante.

9 'PRO EVOLUTION SOCCER 2008'

Este *Pro* es el primer juego para PlayStation 3 que se incluye entre los más vendidos de 2007 y el único en la lista del *top 20*.

10 'ANIMAL CROSSING'

El simulador de comunidad *Animal Crossing: Wild World* ha convencido a miles de usuarios de Nintendo DS gracias, en gran parte, a su originalidad y a sus amplias posibilidades *on line*.

11 'FIFA 08'

Los juegos de fútbol arrasaron en 2007 y las ventas de títulos de PS2 también. *Fifa*, el gran rival del *Pro Evolution*, también se convirtió en uno de los juegos más demandados por los usuarios el pasado año. Las mejoras de su edición 08 han contribuido a ello.

12 'BIG BRAIN ACADEMY'

Heredero del estilo *Brain Training*, este juego de la DS de habilidad mental mide el peso de la materia gris.

13 'POKÉMON PERLA'

Videojuego de Nintendo DS complementario del ya citado *Pokémon Diamante*. Las diferencias entre uno y otro se limitan a las criaturas que pueden capturarse y entrenarse.

14 'ENGLISH TRAINING'

La propuesta de aprender inglés a través de la DS ha atraído a muchos jugadores. Sus elevadas ventas corroboran una vez más el triunfo de los juegos dirigidos a un nuevo público.

15 SMACKDOWN! VS. RAW 2007

La versión Platinum (económica) de este juego para PS2 le dio un nuevo impulso a sus ventas.

16 'POKÉMON RANGER'

El mundo Pokémon cambia de estilo y pone al jugador a proteger a las criaturas salvajes a base de usar mucho el puntero. Una vez más, volvió a convencer a los más jóvenes en DS.

17 'MARIO KART DS'

La velocidad es, probablemente, lo que mejor se le da al fontanero, aparte de las plataformas. Llegó a DS con un gran juego, que no ha parado de llegar a más y más público desde que salió a la venta.

18 'THE LEGEND OF ZELDA'

Phantom Hourglass es una excelente aventura protagonizada por un Link de dibujos animados que debe surcar los mares y que se controla totalmente utilizando la pantalla táctil de la DS.

19 'FINAL FANTASY XII'

El rey de los juegos de rol, fiel a la tradición, se comió el mercado con este capítulo para PlayStation 2.

20 'PRO EVOLUTION SOCCER 2006'

La presencia en la lista de este juego para PS2 en su edición normal (no económica) demuestra la buena salud de la serie de juegos de fútbol de Konami, a la que Fifa no quita el reinado.

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los juegos de antes eran más difíciles

Uno de los últimos juegos que me he terminado ha sido *Heavenly Sword*, y la verdad es que me gustó bastante. Las fases de proyectiles, por ejemplo, que al principio confunden un poco por el control, me acabaron enganchando bastante.

Es cierto que el juego es corto, se acaba en unas pocas horas, pero creo que tiene un fallo aún mayor: es muy facilón. No hay vidas y no hay continuaciones, pero da igual que mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control, que nunca está a más de dos o tres minutos hacia atrás. Estas características son típicas de la mayoría de juegos actuales y, a menudo, nos llevan a decir que los juegos de antes eran más difíciles, lo que contribuía a que tuviesen una vida más larga.

Da igual que *mueras, siempre puedes empezar desde el último punto de control*

Hace años no existía eso tan cómodo de guardar partida, las vidas y las continuaciones estaban muy limitadas y los checkpoints solían reducirse a uno por fase o subfase. Por muy torpe que se sea siempre es posible avanzar, aunque sea renqueando entre un checkpoint y otro.

SIGUE ESTE BLOG EN... *20minutos.es*

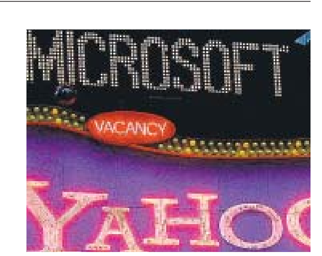
20 SEGUNDOS

Yahoo vuelve a decir no a Microsoft

El portal estadounidense Yahoo sigue pensando que los más de 44.000 millones de dólares que el gigante del *software* ofrece por la empresa no valoran la compañía como ésta se merece.

Nokia lo intenta de nuevo con los juegos

La compañía finlandesa Nokia ha relanzado su plataforma NGage con nuevos juegos, compatibilidad con dispositivos portátiles y más oferta *on line*.



Joost, sólo para EE UU

La tele *on line* de los creadores de Skype abandona otros mercados internacionales.

El dominio pizza.com, de 12 € a 1,7 millones



La dirección de Internet *pizza.com* se ha convertido en uno de los dominios más rentables de la historia. El estadounidense Chris Clark lo adquirió en 1994 por poco más de 12,8 euros y acaba de anunciar su venta por 2,6 millones de dólares (más de 1,7 millones de euros). El afortunado vendedor celebró la operación comiendo pizza con su familia. Hasta ahora, la venta de dominio más alta ha sido la de *sex.com*, por más de 11 millones de dólares.

El ADSL rural es diez veces más lento

Navegar por Internet desde el campo con ADSL rural es diez veces más lento que hacerlo con el ADSL convencional en las zonas urbanas; además, es bastante más caro, según un estudio de Adslzone.net en el que se han analizado 18.000 conexiones de ADSL rural.

Un gran móvil que pesa 22 kilos

Lo ha creado un japonés y es una réplica del Nokia 6670 621 veces más grande que el original. No vibra, pero sirve para hacer llamadas.



Dos millones de euros para Red Karaoke

La página web creada por el español Miguel Ángel Díez Ferreira ha logrado financiación para seguir creciendo en el extranjero y va a ser rediseñada. Quienes se atrevan a cantar podrán grabarse ahora en vídeo para compartirlo con los amigos.

TECNOLOGÍA

➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Windows XP SERÁ HISTORIA EN TRES MESES

Microsoft ha confirmado que el 30 de junio dejará de vender a los fabricantes de ordenadores este sistema operativo

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Windows XP es el sistema operativo que hace tan sólo dos años utilizaban 400 millones de personas, según datos de la consultora IDC. Una cifra que Microsoft pretende reducir favoreciendo la transición a Vista, el sistema lanzado en España a principios de 2007 y que ya viene instalado en la mayoría de ordenadores.

Desde el 30 de junio será casi imposible encontrar un ordenador con ese *software*, pues Mifcrosoft ha decidido dejar de proporcionar XP a los fabricantes a partir de esa fecha. Quedan pues poco más de tres meses para que XP pase a la historia.

Aun así, habrá una excepción: los fabricantes de ordenadores baratos, aquellos que rebajan sus características técnicas para ofrecer un precio asequible, normalmente por debajo de los 500 euros, podrán seguir utilizando Windows XP hasta 2010. Una decisión que lleva implícito el mensaje de que Vista, el nuevo sistema operativo del gigante del *software*, no está preparado para ordenadores de poca potencia.

Miles de firmas

En la Red existe incluso un movimiento para 'salvar' al sistema operativo de Microsoft de la quema. Uno de sus impulsores es la publicación electrónica *Infoworld*, que ha creado el sitio web *Salvemos a Windows XP*.

La campaña defiende que la sustitución de XP por Vista no es una opción, sobre todo para las empresas, que han decidido no instalar este sistema en la mayoría de los casos. Más de 100.000 personas han firmado ya pidiendo al gigante del *software* que no mate a su sistema operativo.



Escritorio de Windows, paquete del sistema operativo y gráfico de la campaña de Infoworld.

Y DESPUÉS, ¿QUÉ PUEDO USAR?

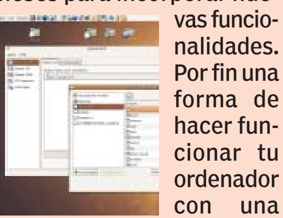
SEGUIR CON MICROSOFT
Windows Vista

Vista es el sucesor natural de XP. Lanzado al mercado a principios de 2007, es difícil encontrar ya ordenadores que no lo traigan instalado por defecto. Para usarlo necesitarás un ordenador gráficamente potente. El *hardware* más antiguo puede darte algún problema, pero en general la transición es sencilla.



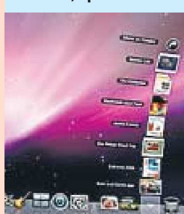
ALTERNATIVA LIBRE
Ubuntu

Un sistema operativo basado en el *software* libre, gratuito y que se renueva cada seis meses para incorporar nuevas funcionalidades. Por fin una forma de hacer funcionar tu ordenador con una distribución de Linux y, además, de manera sencilla y comprensible para quienes no son expertos en informática.



EL SALTO A APPLE
Mac OS Leopard

El sistema operativo de Apple gana puestos poco a poco en los últimos años. Sus ordenadores, que lo traen preinstalado, se venden cada vez más por su estabilidad y su usabilidad. Además, atrae a muchos usuarios seducidos ya por otros productos de *hardware* de la marca de la manzana, como el iPod.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... quién utiliza Internet

La mitad de los españoles acceden a la Red, pero un 8% no sabe lo que es

El último barómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) lo deja claro, la brecha digital sigue existiendo. El 49,6% de los españoles se declaran usuarios de Internet, y el 65% de ellos se conectan casi todos los días. Pero un 8% no sabe qué es. ¿Motivos? No les interesa o no les resulta fácil conectarse.

Los que sí usan la Red se declaran mayoritariamente usuarios de buscadores, un servicio al que le siguen el *e-mail* y las descargas. Y en torno al 80% recibe correos no solicitados, el molesto *spam*. P. F.

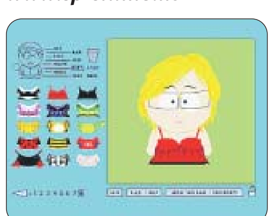




DOS CLICS

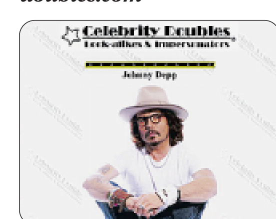
A lo South Park

Si eres un fanático de la serie de dibujos animados *South Park*, en esta web puedes crear un personaje a tu imagen y semejanza. *www.sp-studio.de*



Dobles de famosos

¿Vas a montar una fiesta y no tienes dinero para invitar a los famosos? No te preocupes, ¡invita a sus dobles! *www.celebrity-doubles.com*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

¿QUÉ TIENEN ESTOS miniportátiles?

Llegan los ordenadores **ligeros, pequeños y muy, muy baratos.** Uno de ellos es de la firma española Airis

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

La expectación que creó el ordenador de los 100 dólares, destinado a países pobres, reveló que en las naciones desarrolladas también hay mucho interés por portátiles que, aunque no tengan la potencia de los modelos más modernos, sean pequeños, ligeros y baratos.

Y los fabricantes se pusieron manos a la obra, creando ordenadores que puedes llevar en el bolso y por los que no tendrás que pagar más de 500 euros. Asus fue la primera, con su Eee. HP acaba de presentar el MiniNote 2133, y la española Airis pondrá a la venta este mes la serie Kira.

Los dos primeros aún tardarán en comercializarse en España, pero antes de que lleguen no está de más comparar sus características.



JORGE PARÍS

Comparando el Eee PC con otro portátil tradicional (arriba). A la derecha, de arriba abajo: el Airis Kira, el HP Mini Note 2133 y el portátil de 100 dólares.

PRECIO

Asus → Se vende en EE UU entre 300 (190 euros) y 400 dólares (250 euros).
HP → Desde 500 dólares (315 euros). Tanto este modelo como el Eee podrían ser algo más caros cuando se pongan a la venta en España.
Airis → De 299 a 289 euros, según el modelo.

SISTEMA OPERATIVO

Asus → Linux. En la segunda generación, también XP.
HP → Linux en las versiones baratas y Vista en las caras.
Airis → Puede adquirirse con Linux o Windows XP.

ALMACENAMIENTO

Asus → No usa discos duros con partes móviles, sino una memoria sólida (consume menos y es más silenciosa al no necesitar ventilador) de 2 o 4 gigas de capacidad.
HP → Memoria sólida de 4 gigas y disco duro de 160 en las versiones más altas.
Airis → Memoria sólida de 2 o 4 gigas o disco duro de 40 gigas.

MEMORIA RAM

Asus → De 512 a 1.024 megas preinstalados y ampliables.
HP → De 512 megas a 2 gigas.
Airis → De 512 a 1.024 megas.

PESO

Asus → El Eee PC pesa menos de 900 gramos.
HP → El MiniNote pesa 1,1 kg, o 1,4 kg si usas la batería especial que se vende aparte.
Airis → Los portátiles de la serie Kira pesan entre 1,1 y 1,2 kilos, dependiendo del modelo que elijas.

PANTALLA

Asus → Siete pulgadas con resolución de 800×600.
HP → 8,9 pulgadas con resolución de 1.280 píxeles.
Airis → Pantalla TFT de 7 pulgadas que permite trabajar a una resolución de 1.024×768.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Airis → Tiene *webcam* y se vende en varios colores.
HP → Acabados metálicos.
Asus → Es el más veterano y está pendiente de renovación.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Internet y su crecimiento

El número de sitios web no deja de crecer, y lo hace cada vez más rápidamente

¿Cuántas páginas web existen? Dar una respuesta exacta es imposible. Primero, por la continua y acelerada expansión de la red, en constante crecimiento. Y segundo, porque para realizar esa medición, primero hay que definir lo que es un sitio de Internet. Los expertos en la materia



suelen considerar para realizar estas mediciones que un sitio web es todo servidor que está activo y responde a una solicitud desde un navegador. Desde que Tim Berners Lee creara el primero de ellos, en diciembre de 1990, el crecimiento ha sido cada vez más veloz. Según los datos recogidos por Pingdom y la consultora de seguridad en Internet Netcraft, un año después la cifra se había multiplicado por diez. En un año sólo se crearon nueve sitios web nuevos, lo que no hubiera supuesto a los buscadores –si hubieran existido entonces– ningún problema para encontrar lo que el internauta necesitase.

En 1992 ya eran 50 las páginas existentes, que pasaron a ser 130 en junio de 199 y más de 2.700 en junio de 1994; superaron las 20.000 en junio de 1995 y las 100.000 en enero del 96. Y de ahí a la multiplicación constante de la población de la Red. Netcraft señala que en marzo de 2008 existían 162.662.054 sitios web. En el mes anterior se habían creado cuatro millones de páginas nuevas, siendo Google y su gestor de *blogs* Blogger uno de los mayores responsables. Sólo bajo ese servicio se crearon en marzo más de 800.000 sitios web nuevos. Otro gran agente del crecimiento de Internet es MySpace, con cerca de 200.000 nuevas páginas al mes. Los *blogs* y las redes sociales se perfilan así como fundamentales en la explosión que el tamaño de la Red ha sufrido precisamente desde que crear páginas está al alcance de cualquiera, con herramientas como las antes citadas. No es de extrañar que el número de sitios se haya duplicado desde junio de 2006, cuando ya había 80 millones. P. F.

20 SEGUNDOS

Menos 'software' sin licencia

La venta en tiendas de *software* de Microsoft sin licencia descendió en 7,7 puntos en 2007 y se situó en el 37,4% de las tiendas visitadas por la compañía, según los datos facilitados ayer por el director del desarrollo de la propiedad intelectual de Microsoft, Txema Arnedo. Según explicó, esta reducción se debe al esfuerzo realizado por parte de las asociaciones de distribuidores a la hora de informar al usuario final de que es posible que el *software* que está en su ordenador no tenga licencia alguna.

Google, contra la pornografía

Google rastreará y bloqueará cualquier imagen de pornografía infantil o abusos a menores que detecte en la Red. Para ello ha adaptado el *software* que utiliza YouTube.

Portabilidad en la telefonía fija

La competencia entre las firmas de telefonía fija y ADSL hizo cambiar de compañía a más de 200.000 clientes entre enero y febrero, un 50% más que en el mismo periodo de 2007, según la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones.

La tienda de la Play se renueva

La tienda *on line* PlayStation Store ha estrenado imagen, sistema de navegación y funciones y contenidos descargables.

Leer el correo de los empleados

Australia estudia una legislación antiterrorista que permitiría a algunas empresas leer el correo de sus empleados.

PASO A PASO

D.G.

CÓMO USAR EL NUEVO PHOTOSHOP GRATUITO

El mes pasado, Adobe presentó Photoshop Express, la versión gratuita y *on line* de su conocido editor de imágenes. Esta aplicación, que puede utilizarse sin problemas, aunque aún esté en periodo de pruebas, tiene 2 GB de capacidad y necesita Flash Player 9 para funcionar. Compite con otros editores como Picnik.

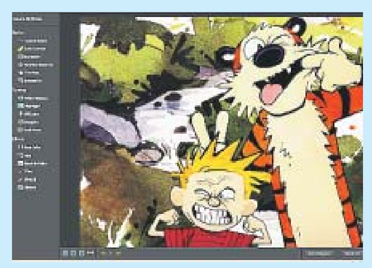
1 CONSEGUIR UNA CUENTA. Escribe en la barra de tu navegador la dirección *www.photoshop.com/express/landing.html.* Una vez en la web, haz clic sobre el botón **Join Now** y rellena el formulario con tus datos. Es importante que escribas una dirección de correo electrónico válida, ya que te enviarán un *e-mail* de confirmación que servirá para activar tu cuenta. Otra posibilidad es pulsar sobre **Test Drive** en vez de sobre **Join Now** para probar la aplicación antes de darte de alta.



2 OPCIONES PRINCIPALES. Una vez dado de alta, Photoshop Express te presenta tres grandes apartados: **My Photos** (donde aparecen las fotos que vayas subiendo a la web), **My Gallery** (las fotografías clasificadas en álbumes personalizados) y **Browse** (un lugar desde el que acceder a los álbumes de otros usuarios y desde donde otros verán los tuyos).



3 EDITAR LAS FOTOS. Haz clic sobre **Upload Photos** y selecciona la imagen que quieres subir. Una vez subida, bien situando el cursor sobre ella o bien acudiendo a **Edit Photo,** accedes a las opciones de edición (de momento sólo en inglés). La imagen aparece en grande en el centro y las herramientas en una columna a la derecha divididas en: básicas, ajustes y efectos. También es posible convertir la foto en fondo de escritorio.



4 TODAS LAS OPCIONES. Las posibilidades son mucho más reducidas que en el Photoshop tradicional, pero Photoshop Express ofrece lo suficiente para trabajar con imágenes en web. Además de las imprescindibles funciones de recortar, rotar y redimensionar las fotos, permite aplicar diversos efectos de distorsión y variación del brillo.

VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

MARIO PISA EL acelerador EN LA NINTENDO Wii

La saga 'Mario Kart' se estrena en esta consola **con un volante especial** y con un modo de juego 'on line'

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

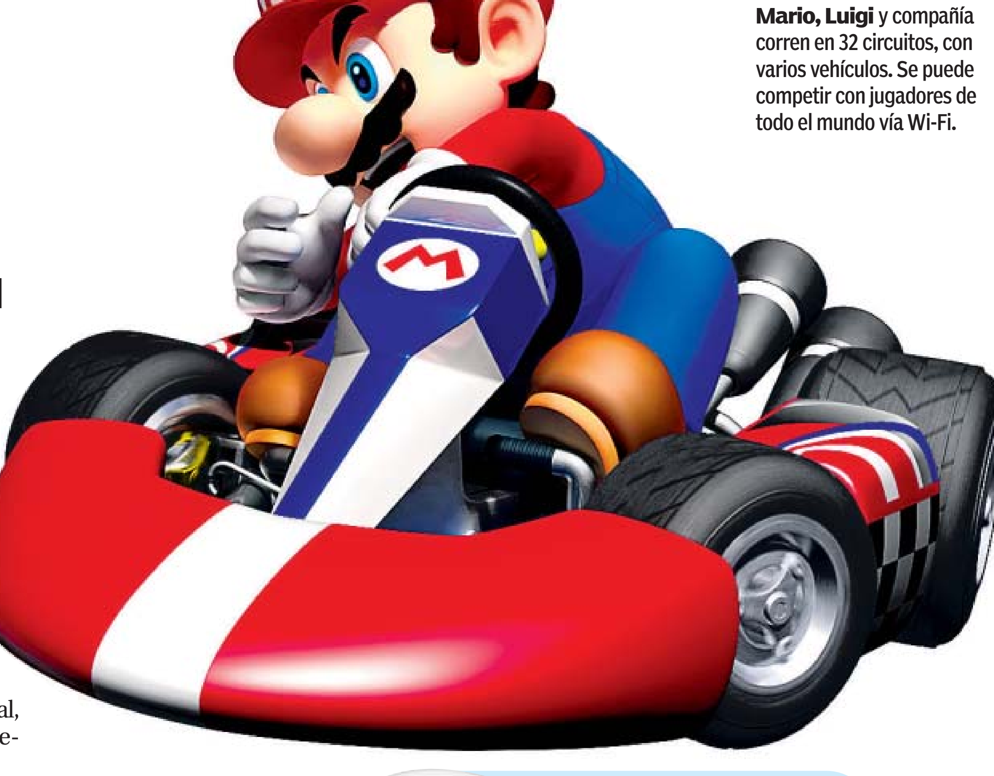
Mario, el personaje más conocido de los videojuegos, se hizo famoso gracias al género de las plataformas (avanzar e ir saltando), pero después ha probado casi todos los tipos de juego: lucha, tenis, rol, puzles... y uno que le ha dado casi tanto prestigio como sus aventuras: las carreras.

La saga *Mario Kart*, que ya ha vendido más de 33 millones de unidades en todo el mundo, ha llegado a Wii dispuesta a repetir el éxito de sus anteriores entregas. Para ello mantiene el espíritu desenfadado de siempre y añade nuevos personajes, circuitos (habrá 16 nuevos y 16 clásicos), objetos y modos de juego. En cuanto a los vehículos, además de los nuevos diseños, la gran novedad es la incorporación de motos.

Además de la ampliación de contenidos, también hay características exclusivas para Wii, como el *Wii Wheel*, un periférico con forma de volante. Los más conservadores podrán prescindir de él y utilizar el mando y el nunchako, un controlador convencional, e incluso el mando de la vieja GameCube.

La otra gran apuesta de *Mario Kart Wii* es el modo multijugador, que gracias a la conexión Wi-Fi permite jugar hasta con 12 personas de cualquier parte del mundo a la vez. Para fomentar la competición, Nintendo propondrá regularmente retos a los jugadores, como por ejemplo, conseguir el mejor tiempo en un determinado circuito y con unas determinadas condiciones.

Mario vende, sus juegos de karts venden y la Wii vende, así que Nintendo confía en que *Mario Kart Wii* se convierta en el título más exitoso de la serie.



Mario, Luigi y compañía corren en 32 circuitos, con varios vehículos. Se puede competir con jugadores de todo el mundo vía Wi-Fi.

NUEVO CONTROLADOR



Un juego al estilo Wii

Mario Kart Wii incluye un periférico con forma de volante, el *Wii Wheel*, que aprovecha todas las características de control de la videoconsola: permite manejar los karts girando el mando a izquierda y derecha.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 3 años** ● WEB: ***www.mariokart.com/wii/***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Los zombis negros

El nuevo capítulo de la saga de zombis de *Resident Evil 5* se ha convertido en uno de los juegos más esperados de la nueva generación. ¿Qué podemos esperar de este juego? Pues cientos de zombis, disparos y explosiones a diestro y siniestro, gráficos de gran calidad... y acción de primera en tercera persona. Vamos, prácticamente lo mismo que ya vimos en *Resident Evil 4*, pero con Chris Redfield como protagonista, en vez de Leon Kennedy.

Aparte del cambio de personaje, este *Resident Evil* también cambia de escenario. Ahora, en vez de en España, la acción se desarrolla en África, por lo que los infectados son negros... ¡Polémica servida! Según N'Gai Croal, de *Newsweek*, Capcom debería tener cuidado con la imagen que ofrece este juego. «El problema no es que haya zombis negros –explica–, sino la cantidad de elementos relacionados con la imaginería racista».

> **El problema es** *la cantidad de elementos de la imaginería racista*

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0 PUNTO

PUEDES DEJAR TUS COMENTARIOS EN www.20minutos.es/TECNOLOGIA_INTERNET O EN LOS FOROS

el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza»

Hal es un esqueleto robótico que multiplica tu fuerza y capacidad de movimiento. Está destinado a personas con lesiones o minusvalías.

El invento tiene un gran potencial, muchos enfermos pueden beneficiarse de esa fuerza extra que no les concede su físico. Seguramente, muchos podrían llevarlo bajo la ropa y vivir una vida medio normal, al menos en apariencia. *Is.*

Mi cuñado el albañil no necesita ese traje de fuerza. *Gonzalo.*

La simbiosis hombre-máquina. Ya veo robocops para el futuro. Lo van a tener chungo los cacos. *Ernst.*

Y cuando el traje falle, los 100 kilos que estarás levantando se te vendrán encima y te matarán... Buena maquina para suicidarte. *Japón.*

Pues me alegro. Está claro que la ciencia ficción es muy probable que al final se materialice. De hecho, así ha sido desde Julio Verne. *Luzzz.*

A eso se le llama exoesqueleto. La idea no es nueva. Quizá si lo sea nueva esta implementación. *P de peleznas.*

W *Entra en nuestros foros 20minutos.es*

VIDEOJUEGOS

Un día gratis de *World of Warcraft* por la caída de servidores. Es una compensación por la larga caída del pasado 8 de abril. Se produjeron muchas reclamaciones de los usuarios.

Sé de gente que durante la caída del servidor español se crearon personajes en servidores extranjeros para poder seguir jugando mientras durara el apagón. *Popocatepelt.*

El día gratis es algo que Blizzard viene haciendo desde hace ya más de tres años cuando hay problemas en algún servidor. *Parrak.*

A este juego le llamo yo el quita amigos. La gente deja de salir a la calle. *Melillense.*





DOS CLICS

Compras de lujo

Si no te preocupa la crisis inmobiliaria, en esta web encontrarás mansiones, islas y *chateaux* para millonarios. ***www.vladi-private-islands.de***



Tipos de letras

Sitio de descarga de fuentes (tipos de letra) totalmente gratuitas. Tiene más de 1.400 tipos distintos. ***www.tipos-de-letras.com.ar***



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

'GTA', EL RETORNO DE LA polémica

'Grand Theft Auto IV' lleva la saga a la nueva generación de consolas con la misma violencia y detalles mucho más cuidados

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Robar coches, atropellar peatones, asesinar a jefes de bandas rivales o acostarse con prostitutas son sólo algunas de las cosas que han llevado a los *Grand Theft Auto* a protagonizar espacios en telediarios y numerosos titulares sensacionalistas.

Todos los capítulos han sido clasificados para mayores de 18 años, pero eso no ha impedido que se hablase de la saga más por su violencia que por sus virtudes.

Grand Theft Auto IV, que verá la luz el próximo martes, día 29, para PlayStation 3 y Xbox 360, tiene todos los elementos necesarios para cambiar eso: gráficos de gran calidad, efectos realistas y una libertad de acción aún mayor que la que venía siendo habitual.

En una demostración privada en Londres, a la que asistió ***20 Minutos***, se mostraron algunas de las bondades de *GTA IV*. La más palpable a simple vista es el grado de realismo con el que se ha construido Liberty City (el escenario, similar a Nueva York, en el que se desarrolla el juego).

Escenarios muy reales

La ciudad está viva, no parece artificial: cuando hace frío, las alcantarillas humean y puede verse el aliento de Niko; el impacto de las balas sobre un muro hace que salten fragmentos del mismo, el viento arrastra papeles y bolsas por el aire y la gente no se limita a pasear por la calle: algunos trabajan, otros se enzarzan en discusiones, etc.

La libertad de acción también ha crecido. Ahora es posible viajar en taxi pagando, en vez de robando uno; ir a un cibercafé y navegar por Internet del universo *GTA*, donde se puede, por ejemplo, entrar en páginas de contactos para conocer mujeres... u hombres (cada uno elige); emborracharse (con la consiguiente pérdida de control del personaje); también existe la posibilidad de descargarse canciones del juego desde el iTunes real para el móvil... Las misiones están planteadas casi como si fueran películas y garantizan 30 horas de juego mínimo sin contar vídeos ni objetivos secundarios

Junto al modo individual se han incluido además 15 modos multijugador hasta para 16 jugadores simultáneos. La expectación parece justificada.



Niko Bellic, el protagonista, se gana la vida como delincuente.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Rockstar Games** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3 y Xbox 360** ● PRECIO: **69,95 €** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.grandtheftautoiv-eljuego.com/i.html***

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿La Wii es suficiente?

Ya comenté en una ocasión que el rollo *casual* de la Wii y la escasez de juegos para *gamers* no acababa de convencerme. Ahora, un *pez gordo* de Epic Games (los responsables de *Gears of War*) ha hablado del tema. El tipo en cuestión, Michael Capps, considera que la Wii no es una consola de nueva generación y que trabajar para ella es dar un paso hacia atrás. Opina que «la Wii es un virus que comienza a extenderse cuando la compras y juegas con tus amigos». «Ellos dicen: ¡Dios, qué buena es!, me la voy a comprar». A los dos meses dejas de jugarla y a ellos les sucede lo mismo cuando ya se la han enseñado a otros que también han terminado comprándosela», dice Capps. Hace tiempo, uno de los desarrolladores de *Los Sims* afirmó que la consola «es una mierda». Dijo que la Wii «sólo es un par de GameCubes pegadas con celo».

> **Las carencias** *técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor*

Mi opinión no es tan radical como la de estos tipos. No creo que la potencia gráfica sea lo más importante, de hecho prefiero la original Nintendo DS a la potencia superior de la PSP, pero me temo que las carencias técnicas de la Wii acabarán siendo un lastre cada vez mayor.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el control de los aeropuertos

En EE UU pueden revisar tu disco duro



Volar con la tecnología a cuestas es una pesadilla por la que casi todos los viajeros del siglo XXI han tenido que pasar en alguna ocasión. Quien viaje con su portátil ya sabe que, mientras aguarda en la cola del detector de metales, debe sacar el ordenador de su funda y ponerlo sobre una bandeja para que pase solo por el escáner. Por allí también pasan cámaras de fotos y reproductores MP3, que, lejos de lo que afirmaba una leyenda urbana, no perderán la información que contienen al pasar por la máquina. Además, hasta que no se pongan en marcha los sistemas de telefonía móvil en vuelo, es imposible hacer llamadas desde el avión, y debes desconectar la consola portátil o el ordenador durante el despegue y el aterrizaje para no interferir en los sistemas de navegación.

En EE UU es legal registrar el ordenador. Más preocupante es lo que le sucede al viajero que tenga que pasar uno de esos controles después de aterrizar en cualquier aeropuerto de Estados Unidos. Los tribunales de ese país han determinado esta semana que no es de ninguna manera ilegal que los agentes de seguridad de las terminales enciendan el ordenador. No ya para comprobar que el dispositivo funciona, que su contenido no ha sido sustituido por drogas o explosivos, sino para revisar la información que almacena el disco duro en busca de contenidos delictivos, como pornografía infantil o datos sobre actividades terroristas. Lejos de afirmar que este control puede suponer un atentado contra la intimidad de los viajeros, los jueces estadounidenses consideran que la revisión de todo ordenador portátil que llegue a su país es equivalente al registro que se puede realizar de una maleta o bolso de mano. El único requisito para los agentes es que exista una «sospecha razonable» de que el contenido puede ser delictivo. **P. FERNÁNDEZ**

TECNOLOGÍA

LEE LA NOTICIA COMPLETA EN 20minutos.es

MÁQUINAS QUE logran parecer SERES HUMANOS

Los remitentes de correo basura hallan la forma de **sortear automáticamente** los sistemas ideados para detectarlos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Si has abierto una cuenta de correo electrónico en los últimos años te habrás enfrentado a los Captchas. El palabro hace referencia a sistemas que permiten distinguir a un ser humano de un programa informático.

Normalmente se le presentan al internauta una serie de letras y números distorsionados que ningún sistema automatizado de reconocimiento de caracteres lograría, en principio, reconocer.

De esta forma, los servicios gratuitos de Internet intentan evitar que un remitente de correo no deseado (*spam*) abra miles de cuentas desde las que enviar su basura, pues se considera muy difícil crear un programa informático capaz de saltar esta barrera.

El sistema de Captchas está presente en todo tipo de servicios, desde la publicación de comentarios en *blogs* hasta la subida de vídeos o fotografías. Pero, tras unos años en funcionamiento, parece que los piratas informáticos han logrado crear programas capaces de reconocer estos textos, son máquinas que consiguen hacerse pasar por seres humanos.

Tasas de éxito del 30%

El *software* creado para que los ordenadores puedan hacerse pasar por seres humanos es capaz de detectar el tipo de letra elegido, la posición de cada carácter y la deformación aplicada a cada uno de ellos, según informaba recientemente *Wired*.

Estos programas también pueden identificar la rotación o los fondos que se usan para confundir a las máquinas. A veces basta con contar los píxeles: se supone que una letra I *manchará* más que una O. Luego se transcribe de forma automática la información obtenida al campo del formulario. El sistema no es infalible, pero, según diferentes informes, el número de éxitos supera el 30% de los intentos en servicios como Hotmail, Yahoo Mail o Gmail. De ahí a que tu correo se llene de *spam* hay sólo un paso.







Varios ejemplos de Captchas utilizados por servicios de Internet para distinguir a humanos de ordenadores.

'SPAM' CON MANO DE OBRA BARATA

Como la resolución automática de los Captchas no es aún totalmente eficiente, los remitentes de *spam* se ayudan de internautas de países pobres para interpretar los a menudo inescrutables textos que se les presentan para crear una cuenta. Según ha revelado *Trend Micro*, los delincuentes cibernéticos pagan entre 2,50 y 3,75 euros al día a ciudadanos indios por resolver estos acertijos. Un programa informático se encarga de enviarles trabajo cada vez que topan con una de estas barreras.

CACHARRERÍA



VÍDEO CON PANTALLA TÁCTIL. La compañía española Blusens acaba de presentar su reproductor de MP4 P37, dotado de una pantalla táctil de 2,8 pulgadas y en el que podrás almacenar hasta nueve horas de vídeo. Puedes aumentar sus cuatro gigas de disco con tarjetas MicroSD. 99 €.

IMPRIMIR EN MOVIMIENTO. Canon ha renovado su línea de impresoras portátiles con la nueva Pixma iP100, que utiliza un innovador sistema de tintas de cinco colores para ofrecer una calidad de impresión excepcional. Para llevar a papel tus fotos en cualquier lugar sin tener que cargar mucho peso. 329 €.



ENTRENADOR DE MUÑECA. Este reloj de Garmin, el Forerunner 405, está dotado de un GPS de alta sensibilidad. Permite controlar los kilómetros, el tiempo, las calorías quemadas y, con el pulsómetro, el ritmo cardiaco. Tiene una rueda táctil para consultar los datos. 289 €.

MÚSICA, VÍDEO Y FOTOS. El M6SL de Meizu ofrece tres modelos, en blanco y negro y con una capacidad de dos, cuatro y ocho gigabytes (GB). Permite almacenar un máximo de 2.000 canciones y 3.200 fotografías, así como 48 h de vídeo. Tiene sólo 7,3 mm de grosor y ratón táctil con control deslizante. Desde 87 €.





el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«¿Qué pasa si estás viendo una peli y se destruye?»

Crean un soporte de DVD para alquiler o transmisión de datos confidenciales que deja de funcionar dos días después de abrir el precinto de su envoltorio.

No hay problema. Lo primero que haría con él es crear una imagen y luego montarla en una unidad virtual. Y si me gusta, me lo paso a un dispositivo óptico. *Dvd-ram.*

Yo he inventado el que se destruye antes de que se abra el paquete, y tengo una cola de gente en el estanco gigantesca. Oye, que abren el DVD y... ¡Uuy! Casi, casi. Se ha esfumado y vuelven a comprar otro a ver si tienen suerte. *Más rápido venga.*

No creo que tenga mucho futuro. Los videoclubs acabarán desapareciendo y se impondrán las descargas en Internet. Todo lo que tenga soporte físico ya está obsoleto. *Raúl.*

Lo que me gustaría saber es qué pasa si estás viendo una película y se destruye dentro del lector de DVD. Seguro que entonces no parece tan buena idea. *Heduardo.*

INTERNET

Microsoft demanda a una madre por el nombre de un programa anti-Messenger. El nombre de la aplicación es Msnlock. Lo creó para controlar el tiempo que chateaban sus hijos.

¡Ánimo Sra. Eppink! Tiene todo mi apoyo. Menudos ovarios que tiene para enfrentarse a Microsoft. *Ramón*.

Si no fuese por Microsoft, no estaría la informática donde está, os lo aseguro. Lo que ha hecho Bill Gates no lo hace nadie. ¡Si no os gusta Microsoft, cambiad! *Viva tito Bill.*

Nadie puede hacer un programa y que parte del nombre esté registrado internacionalmente por otra empresa. Que se lo hubiera pensado antes al ponerle nombre al programa. *Crackers.*


DOS CLICS

Saber para ganar
Si en vez de matar marcianitos te gustan más los juegos de cultura, geografía o ciencia, en esta web te divertirás.
www.purposegames.com



Cartas de amor
Una selección de cartas de amor que puedes utilizar de manera libre y gratuita para transmitir todo lo que sientes.
www.cartasdeamor.org



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

LOS **peques** TAMBIÉN JUEGAN

Shin Chan, las Bratz y **algunos viejos personajes** siguen divirtiendo a los niños con sus aventuras

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ahora que el sector de los videojuegos ya está maduro y que no paran de aparecer títulos para personas de toda edad y condición, casi parece que los niños hayan dejado de ser el importantísimo público que siempre han sido.

Nada más lejos de la realidad. El 50% de los juegos vendidos en 2007 estaban clasificados para mayores de tres años, según el último informe de aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento). Las compañías lo saben y no descuidan a los pequeños de la casa.

HÉROES DE AYER Y HOY

Shin Chan. Las nuevas aventuras para Wii → El conocido y revoltoso niño de los dibujos animados es el principal reclamo de este título de minijuegos pensados para jugarse en compañía. ¿El objetivo? Ayudar a la familia Nohara a ganar un alocado concurso de televisión.

Buzz Junior Dinos → El juego-concurso *Buzz Junior* vuelve a PS2 protagonizado por unos simpáticos dinosaurios y nuevas pruebas en las que competir pulsador en mano. Se vende con pulsadores o sin ellos (para los que ya los tengan).

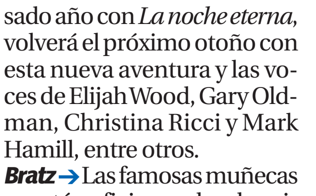
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón → El veterano dragoncito Spyro, que visitó las consolas el pasado año con *La noche eterna*, volverá el próximo otoño con esta nueva aventura y las voces de Elijah Wood, Gary Oldman, Christina Ricci y Mark Hamill, entre otros.

Bratz → Las famosas muñecas se están aficionando a los videojuegos. A títulos como *Bratz: The Movie* (PS2 y Wii) o *Bratz Babyz* (Nintendo DS) se sumarán a lo largo de este año *Bratz KidzParty* y *Bratz Ponyz 2*, para Wii y DS, respectivamente.

Crash Bandicoot: Mind over Mutant → Otro clásico. Esta vez, Crash debe impedir que todas las criaturas de su mundo sean controladas por el malvado Neo Cortex. Nuevos poderes, mundos, enemigos...




Crash Bandicoot prepara nueva aventura (izda.), mientras que los dinos de *Buzz Junior* ya están de fiesta (dcha.).




El dragón Spyro y su eterna rival Cynder (izquierda) y el juego de Shin Chan (arriba).

UN DIEZ SOBRE DIEZ PARA EL JUEGO **perfecto**

Ayer salió a la venta 'Grand Theft Auto 4', el nuevo videojuego aclamado como una obra maestra

Minoristas como GameStop y Best Buy llevan semanas admitiendo reservas para el videojuego de acción *Grand Theft Auto 4*, disponible para la PlayStation 3, de Sony, y para la Xbox 360, de Microsoft. Además, muchas tiendas abrieron sus puertas a medianoche para recibir a los aficionados.

Se espera que este lanzamiento sea el mayor acontecimiento del mundo del entretenimiento del año, con previsiones de ventas en la primera semana de hasta 400 millones de dólares (unos 255 millones de euros).

Las primeras reseñas, publicadas el fin de semana se deshicieron en elogios y la web especializada *IGN* ha otorgado 10 sobre 10 en todos los apartados del juego.

«*Grand Theft Auto 4* es una obra de sátira inteligente, profana, cautivadora, irritante, astuta, con una rica textura y del todo convincente, disfrazada como divertida», afirmó *The New York Times*.

«La magnum opus de Rockstar es una obra maestra que podría cambiar el modo en el que el mundo ve los videojuegos», proclamó la página de noticias y críticas de juegos *GameSpy*, otorgándole una puntuación máxima de cinco estrellas. «Te darás cuenta de que la historia y la presentación están a la altura de las mejores películas de directores como Martin Scorsese o Francis Ford Coppola».

Las ventas del *GTA4* podrían ayudar a Take Two a enfrentarse a la oferta de compra de 2.000 millones de dólares de Electronic Arts.



Imagen del videojuego *Grand Theft Auto 4*. FOTO: ROCK STAR

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Notas de juegos a la venta

Es inevitable, da igual quién escriba, de qué y con qué motivaciones, siempre habrá alguien ahí para acusar al autor de interesado, partidista o vendido. No estoy hablando de mí, o al menos no sólo de mí, le pasa a todo aquel que publica algo en un medio (que gracias a Internet es mucha gente).

A muchos lectores / oyentes / telespectadores les encanta buscar motivaciones ocultas en los reportajes, noticias, críticas y demás. Esa obsesión produce numerosas incongruencias. Por ejemplo, sobre una noticia de cifras de Nintendo alguien comenta: «Cómo se os ve el plumero»; pocos minutos después, en una información sobre el Blu-ray la Play 3: «¿Cuánto os paga Sony por publicar esto?»; por supuesto, si a continuación publicas algo sobre la Xbox 360 será porque «te estás vendiendo a Microsoft». Los temas se suelen elegir siguiendo los criterios de actualidad y de interés para el lector. No quiero ser cínico, es cierto que la publicidad también influye, aunque menos de lo que se piensa. Un acuerdo publicitario suele conllevar mayor cobertura de un juego, pero no mejor nota.

> **La publicidad** *influye en los medios de forma diferente a lo que se piensa*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 7 DE MAYO DE 2008



Reciclar con arte

Tapacubos de coches y mucho arte es todo lo necesario para crear esculturas de peces como éstas. *www.hubcapcreatures.com*



Todo sobre cómics

Esta web es una especie de revista del corazón de los personajes de cómics, dibujos animados y demás personajes coloreados. *www.toonopedia.com*



VIDEOJUEGOS

TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN 20minutos.es

ACCIÓN superheroica VIRTUAL

Iron Man estrena juego para el PC y para las consolas aprovechando el tirón de la película del mismo título

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El superhombre Iron Man, recién llegado al mundo del videojuego.

Las películas de acción sirven casi siempre de excusa para hacer un videojuego y los superhéroes también tienen un gran tirón en el entretenimiento electrónico, así que una película de acción protagonizada por un héroe como Iron Man tenía todas las papeletas para convertirse en un videojuego.

El juego, que se ha lanzado para todas las plataformas, sigue fielmente el argumento de la película: Tony Stark, un hedonista multimillonario y fabricante de armas, es secuestrado en Afganistán. Allí construye una poderosa armadura de gran capacidad ofensiva con la que logra escapar. Después perfecciona el invento y se convierte en el héroe conocido como Iron Man, el Hombre de Hierro.

Contenidos extra

Además de la trama principal, se han añadido contenidos adicionales –extraídos directamente de los cómics– con el objetivo de satisfacer a los fans y ofrecer un juego más largo y profundo. El desarrollo es similar al de otros juegos de acción de superhéroes como *Spiderman* o *Hulk Ultimate Destruction*, con enormes escenarios por los que moverse libremente destruyendo enemigos y completando misiones. Uno de los mayores alicientes del juego es que, gracias a las características de la armadura, los niveles pueden recorrerse volando.

Otro detalle para los seguidores del juego es que, junto a las armaduras que pueden verse en el largometraje (la rudimentaria y la estándar), es posible desbloquear muchos de los modelos que Stark ha vestido en las viñetas.

El carisma del personaje, la buena calidad técnica del juego y el tirón de la película quizás sean una ayuda para que el juego de Sega no sucumba ante el gran *GTA IV*.



EL REGRESO DEL COLOSO ESMERALDA

'The Incredible Hulk'

Interpretado por Edward Norton en la gran pantalla, el agresivo personaje demostrará su fuerza bruta también en la nueva generación de consolas haciendo lo que mejor sabe: golpear y destruir. El escenario del caos será un Manhattan a escala reducida por el que Hulk se moverá libremente. ☛ **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS.**



EL SEÑOR DE LA NOCHE... Y DEL PLÁSTICO

'Lego Batman'

Tras el éxito de las versiones Lego de *Star Wars*, el mundo de Batman se prepara para llegar, pieza a pieza, a los videojuegos. Verá la luz este verano, aprovechando el estreno de la película *The Dark Knight*, aunque no estará basado en ella. Batman y Robin se enfrentarán a los villanos huidos del Arkham Asylum de Gotham. ☛ **PC, PS3, Wii, Xbox 360 y Nintendo DS.**



SUB ZERO CONTRA SUPERMAN

'Mortal Kombat vs. DC Universe'

Midway ha anunciado que, en el próximo capítulo de su sangrienta saga de lucha uno contra uno, los personajes de *Mortal Kombat* se enfrentarán contra los superhéroes más emblemáticos del universo DC, como Batman, Superman o Wonder Woman. La violencia habitual se verá reducida. ☛ **PlayStation 3 y Xbox 360.**



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Sega** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo DS y PSP** ● PRECIO: **De 29,95 € a 59,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***http://web.sega-europe.com/ironman/es/***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

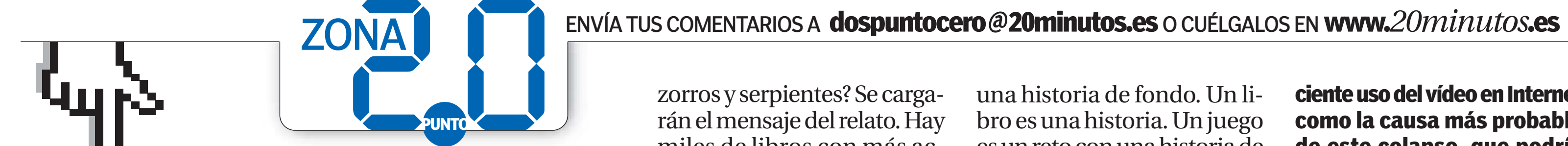
Pasión por los efectos especiales

Ayer asistí a la presentación en Madrid de *Star Wars: The Force Unleashed*, una de las grandes esperanzas de LucasArts y Activision para este año. El juego tiene muchos reclamos: la imaginería de *La Guerra de las Galaxias*, un argumento que se desarrolla entre los episodios III y IV de la saga y, sobre todo, tecnologías de nueva generación. O al menos en eso nos insistieron los señores de Lucas, hablando de Industrial Light & Magic y tecnologías como el Havoc Physics y otros *palabros* por el estilo.

Me hace mucha gracia esta obsesión por vender los juegos promocionando las tecnologías que utilizan. Hoy se habla del motor Euphoria y de sus efectos casi milagrosos en el *Grand Theft Auto IV* o en este *The Force Unleashed*, y hace 15 años hablábamos del increíble Modo-7 de la Super Nintendo. Volviendo a *The Force Unleashed*, me parece muy bien que Lucas presuma de las virtudes técnicas de su juego, pero tal vez debería prestar un poquito más de atención a aspectos como el doblaje. Es un bajón escuchar la voz de Darth Vader y descubrir que... ¡no es la de Constantino Romero!

Lucas debería *prestar un poco más de atención a aspectos como el doblaje*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es



el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El libro es precioso, pero no lo veo como videojuego»

Un rumor señala que Microsoft podría estar interesada en adquirir los derechos para desarrollar un videojuego sobre el personaje literario de *El Principito*.

El libro es precioso, pero no lo veo como adaptación a videojuego. ¿Qué van a hacer, uno de plataformas en el que te encuentres *baobabs*, rosas, zorros y serpientes? Se cargarán el mensaje del relato. Hay miles de libros con más acción que se podrían adaptar. *Nana.*

¿Qué será lo siguiente, un juego basado en una película de un videojuego? Y sobre la adaptación fiel a un juego es siempre imposible plasmar bien lo que el libro/película/serie tiene, puesto que el objetivo principal de un videojuego es retar al jugador contando una historia de fondo. Un libro es una historia. Un juego es un reto con una historia de fondo que sirve de apoyo. Lo que no quiere decir que una historia de un juego tenga que ser peor a la de un libro, hay videojuegos cuya historia es buena, como *Mass Effect*. *Heikki.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

¿Se puede saturar Internet? Ése es el riesgo que prevén muchos expertos. Apuntan al creciente uso del vídeo en Internet como la causa más probable de este colapso, que podría producirse en los próximos años. El año clave es 2010.

No se colapsará, es una gran suma de dinero la que se tendrá que invertir, pero lo harán. *Nofx04.*

Ahora resulta que Internet se va a acabar antes de que el ADSL Rural llegue a mi casa... Bueno, un problema menos para 'timofónica'. ¿Dónde está el dinero que la UE les ha dado para hacer llegar el ADSL a los pueblos aislados...? *Toledano.*

PASO A PASO

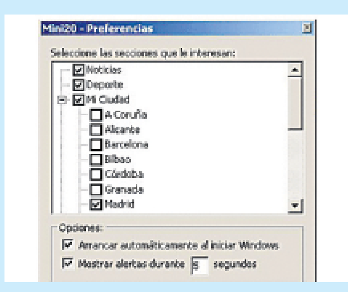
D. G.

TODA LA ACTUALIDAD, EN 4 PASOS

El pequeño programa gratuito de *20minutos.es* permite a los internautas estar informados en todo momento de las noticias que aparezcan publicadas no sólo en la página web de *20 minutos*, sino también en las de otros medios y *blogs*. Las alertas de cada actualización aparecen en una pequeña ventana que se abre en la parte inferior derecha de la pantalla.

1 DESCARGARSE MINI20. Descarga Mini20 desde *20minutos.es* y haz doble clic sobre él para ejecutarlo. Sigue los sencillos y breves pasos que te irá marcando el programa. Al terminar, Mini20 estará funcionando si habías marcado la opción 'Ejecutar Mini20'. Si no habías marcado esa opción, podrás acceder al programa buscando el acceso directo creado en el Escritorio o desde el Menú de Inicio.

2 INFORMACIÓN A LA CARTA. Lo más recomendable al iniciar el Mini20 es personalizarlo. Haz clic en la opción 'Preferencias', que aparece en la esquina inferior izquierda. En la primera parte podrás marcar las noticias que deseas recibir: 'Noticias', 'Deporte', 'Mi ciudad', 'Fotogalerías', 'Blogs' y 'Otros Medios'. En el apartado de 'Mi Ciudad' podrás elegir las noticias locales de cada una de las 40 ciudades de las que ofrecemos información local. Dentro de 'Otros Medios' te aparecerá un listado de *blogs* y webs. Te llegarán las noticias de última hora de todos aquellos medios que selecciones. Al final del menú de personalización verás una opción que te permite activar que se muestren alertas del resto de medios.



3 MÁS MEDIOS. Si lo deseas, puedes añadir noticias de otros medios de comunicación que no estén presentes en ese listado haciendo clic sobre 'Añadir otro medio'. Inmediatamente se abrirá una ventana en la que tendrás que introducir el nombre del medio en cuestión y su dirección RSS.

4 NAVEGA FÁCILMENTE. En la parte superior verás tantas opciones de contenidos como hayas seleccionado hasta un máximo de seis. Si paseas el ratón sobre ellas, verás cómo se van activando con un fondo azul. Para cambiar de sección basta con que hagas clic sobre cualquiera de ellas cuando observes que está activada. Para entrar y leer la noticia, fotogalería o *blog* que te interese, pulsa sobre ella y se abrirá en tu navegador.

CONSUMO

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

UN GIGABYTE NO siempre tiene 1.024 MEGABYTES

Una marca de MP3 compensa a sus clientes tras **publicitar más capacidad** de almacenamiento de la que ofrece

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Reproductores MP3, ordenadores, teléfonos móviles y todo tipo de dispositivos electrónicos están equipados con un disco duro. A más tamaño, más capacidad para almacenar canciones, fotos o películas. Pero el consumidor no siempre encuentra el espacio en el disco que le prometió el fabricante. ¿Qué ocurre cuando compras un MP3 de un giga y, cuando lo conectas al ordenador, éste te dice que no alcanza esa cifra?

En EE UU, dos compañías tendrán que compensar a sus clientes por este motivo después de ser denunciadas ante los tribunales. Una de ellas es el fabricante de reproductores MP3 Creative, que tendrá que indemnizar a sus clientes por calcular el tamaño de los discos de acuerdo con un sistema decimal por el que entendía que un gigabyte (GiB) equivale a 1.000 millones de bytes.

En realidad, el usuario está acostumbrado a contabilizar los bytes con un sistema binario, por el que un giga equivale a 1.024 megas o 1.073.741.824 bytes.

Hasta un 7% menos

Puede parecer una diferencia nimia, pero, según los consumidores, había conseguido que los discos de Creative ofrecieran un 7% menos de capacidad de la que promete la compañía, según informaba esta semana la web especializada en tecnología *Betanews*.

Tras un acuerdo con los denunciantes –aceptado ahora por el tribunal de California que lleva el caso– Creative deberá hacer público un comunicado sobre la capacidad real del disco de sus dispositivos. Y tendrá que permitir a quienes compraron uno de sus reproductores MP3 desde 2001 adquirir otro nuevo de un giga de capacidad con descuento.

El cálculo de la capacidad de almacenamiento de los dispositivos electrónicos según el sistema decimal en lugar de binario es una práctica habitual en el sector. El año pasado, el fabricante de discos duros Seagate ya tuvo que responder a una demanda como la de Creative.



Interior de un disco duro, sin carcasa y con todos sus componentes a la vista. FLICKRSVEN

DECIMALES Y BINARIOS

De acuerdo con las especificaciones técnicas que fijan cómo deben expresarse las unidades de medidas en lo que se refiere a datos informáticos, el uso de un sistema decimal (en el que un gigabyte equivale a 1.000 megas) no es incorrecto, aunque sí puede conducir a confusión. Según las definiciones del sistema internacional de medidas recogidas por el NIST (National Institute of Standars and Technology) de EE UU, cuando se expresen esas medidas en sistema binario se han de escribir los nombres de las unidades de forma diferente, con un 'bi' entre medias. 1.000 megabytes serían así un *gigabyte* (en sistema decimal), pero un gigabibyte son 1024 megabibytes.

CACHARRERÍA



HOME THEATRE BRAVIA DAV-F200. Un gran equipo de cine para trasladar el séptimo arte al salón de casa. El centro de control se puede situar sobre una mesa o estantería, o incluso colgado en la pared. Viene con una pareja de altavoces compactos y un *subwoofer*. La salida HDMI está preparada para ofrecer una gran calidad de imagen en los televisores Bravia LCD.

NOKIA N82 BLACK. Este elegante dispositivo de color negro ofrece funciones de imagen avanzadas, navegación integrada y conexión a Internet de alta velocidad. Permite *geolocalizar* las imágenes captadas, que se pueden guardar no sólo por fecha, sino por localización GPS. Tiene cámara de 5 megapíxeles.





NETPHONE KEYBOARD. Lifetech, compañía especializada en la fabricación de accesorios informáticos, ha presentado su nuevo teclado con teléfono VoIP incorporado, compatible con los programas de telefonía por Internet más populares como Skype, Yahoo! o AOL.

HTC TOUCH DIAMOND. Según HTC, este dispositivo se define por su compacto tamaño, su conexión a Internet y su nueva interfaz táctil tridimensional, denominada TouchFLO 3D, que proporciona un manejo sencillo y cómodo.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... cómo mejorar tu Wi-Fi

Consejos para tener conexión inalámbrica sin problemas de cobertura

Los routers inalámbricos que nos permiten tener acceso a Internet sin cables están ya en casas y oficinas de todo el mundo, pero no siempre se configuran adecuadamente para obtener la mejor señal Wi-Fi. El fabricante de dispositivos de red Edimax da varios consejos para optimizar la conexión.

Sitúa el router en un sitio abierto y en el centro de gravedad del espacio que debe cubrir. Recuerda que la señal se expande en todas direcciones, reduciéndose a medida que aumenta la distancia o se encuentran obstáculos. Evita la interferencia de paredes, objetos metálicos y otros aparatos inalámbricos que utilicen la misma frecuencia. Para apuntar hacia los equipos informáticos a los que debe dar cobertura puedes adquirir una antena direccional o repetidores, muy útiles para hacer llegar la señal más lejos. Mantén actualizado el *software*, cambia de canal si detectas interferencias. Para reducirlas, limita el número de aparatos Bluetooth. P. F.


DOS CLICS

Diseña tu héroe
Los héroes y las heroínas no nacen, se construyen, y en esta web los haces tú. Elige estética, color, armas y... ¡a salvar el mundo!
www.heromachine.com



Peces superraros
Para la gente que busca peces raros, por curiosidad o para coleccionismo. En esta página están los más extraños del mundo.
www.pecesraros.com



VIDEOJUEGOS — TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

GOKU DESATA TODO **su poder**

'Dragon Ball Z' prepara su estreno en **PlayStation 3 y Xbox 360**

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El pasado fin de semana, aprovechando la celebración en Madrid de Expomanga 2008, la compañía Atari mostró a la prensa cómo será *Dragon Ball Z: Burst Limit*, el primer juego de Bola de Dragón Z para la nueva generación de videoconsolas.

Goku, Vegeta, Piccolo y los demás personajes de la serie y el manga soltarán sus golpes y ondas vitales, a partir del 6 de junio, luciendo los mejores gráficos vistos hasta la fecha en los juegos de *DBZ*.

Una historia conocida

A través de combates de uno contra uno en amplios escenarios 3D, el juego recreará los acontecimientos que van desde la llegada del hermano de Goku a la Tierra hasta la aparición del monstruo Célula.

Como novedad, en las luchas podrá llamarse a un compañero para que ayude momentáneamente. La acción estará aderezada con las *drama pieces*, secuencias intercaladas en los combates que meten al jugador en la historia. Sólo aparecen bajo determinadas condiciones y pueden lograr, por ejemplo, dar más energía a un luchador.

El modo *on line*, que ofrecerá enfrentamientos con jugadores de todo el planeta, es quizá el aspecto más destacable de un juego que no variará mucho lo visto en la saga *Dragon Ball Z Budokai*.







MÁS MANGA JUGABLE

Naruto
El ninja protagonista de este popular manga y anime ya ha visitado casi todas las plataformas. En julio volverá a PSP y en septiembre a PlayStation 2.



Bleach
Los personajes de este manga y serie de espadachines de un Japón contemporáneo ya han cruzado sus espadas en Nintendo DS y en Wii.





DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Lo que llega antes del verano

Aún estamos en mayo, pero ya empieza a notarse un importante descenso en el número de lanzamientos. Todas las compañías están quemando sus últimos cartuchos: Nintendo ha soltado dos nuevas gallinas de los huevos de oro *(Mario Kart Wii* y *Wii Fit)*, Sega está aprovechando el tirón de la película de Iron Man y Take-Two está dando la campanada con *GTA IV*.

Por suerte todavía nos quedan unos cuantos bombazos antes del verano. Los más esperados son *Super Smash Bros. Brawl*, para Wii; *Metal Gear Solid 4*, para PS3, y *Final Fantasy VII: Crisys Core*, para PSP. Otros títulos interesantes que verán la luz entre lo que queda de mayo y junio son el *MMORPG*, de Eidos, *Age of Conan: Hyborian Adventures*, el prometedor *Alone in the Dark*, la joya estratégica *Sid Meier's Civilization Revolution*, el primer *Dragon Ball Z* de nueva generación y *Ninja Gaiden II*. Después de esto... un vacío de calor hasta septiembre, donde no hay demasiado a la vista, así que espero que el último trimestre del año nos depare algunas buenas sorpresas.

Después de *los lanzamientos preveraniegos... un vacío de calor hasta septiembre*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO — ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«El imperio Playboy se derrumba gracias a Internet»

Playboy podría crear un mundo virtual. Pues me parece bien, pero ¿para qué invertir en un juego propio cuando el verdadero negocio está en *Second Life*? ***Crisi.***

Fracasará, como otros proyectos iguales han fracasado antes. Afortunadamente, el imperio Playboy se derrumba, gracias a Internet. ***Perri.***

La tercera película de *La momia*, también en las consolas. La primera momia que sacaron era un juego para PSX tan malo que no valía ni lo que se gastaron en CD para copiarlo. Así que seguro que éste seguirá el mismo camino. ***Dani.***

¿Pero es en serio? Cómo estiran las películas. ¿Y cómo piensan titular la cuarta: *La momia y cómo perdió el vendaje con la ventisca?* ***Ein.***

En general, los videojuegos sacados de películas son un intento de ganar más pasta por productos hechos a toda prisa y con malos acabados. ***Ataguaya.***

Los jugadores de PC prefieren XP a Vista. Normal, teniendo en cuenta que Vista da error de compatibilidad con la mitad de los juegos. ***Kaki.***

Es que Vista es muy inestable, no se le puede tratar mal, y si alguna actualización no le gusta, adiós. Con el SP1 tuve que formatear mi PC, y antes con otras actualizaciones me dejaba la pantalla en negro... ***Iván.***

He usado el Vista X64 últimamente en un PC Dual Core con 2 Gb RAM y gráfica Dx10. Vista me duró dos días, que fue el plazo que le di, y en esos dos días me cagué en muchas cosas, así que volví con Xp-Sp3, que me resulta mucho más liviano en RAM, aparte de ser un 15% más rápido que Vista-Sp1. Hablando en plata: Vista es una soberana mierda, lo mismo que fue Windows Me. ***Nnb.***

TECNOLOGÍA

MÁS NOTICIAS TECNOLÓGICAS EN 20minutos.es

¡Muévete! TUS GADGETS PUEDEN SOPORTARLO

Móviles, ordenadores, cámaras de fotos y MP3 **reaccionan al cambio de posición** gracias al uso de sensores

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Los tiempos en los que el movimiento era un problema para los aparatos electrónicos forman parte del pasado. La música de nuestro MP3 no da saltos cuando salimos a correr, como sucedía con el discman. Y, lejos de afrontar los cambios de posición como un problema, las marcas desarrollan soluciones para incluirlos en el interfaz de usuario.

El ejemplo más claro es la Wii, cuyos mandos incorporan un sensor de movimiento, llamado acelerómetro, con el que la consola obtiene datos sobre la posición del *wiimote* para representarlos luego en pantalla. También la PlayStation 3 incorpora esta tecnología en su mando Sixaxis. Pero no sólo los jugones tienen acceso a esta tecnología, también se utiliza en dispositivos como cámaras de fotos y vídeo (para ofrecer herramientas de estabilización de imagen), ordenadores y teléfonos móviles (para descolgar o pasar de una canción a otra).

En el iPhone, la pantalla puede mostrar los contenidos de forma horizontal o vertical, dependiendo de cómo la posicione el usuario. Los portátiles incorporan acelerómetros para detectar caídas o movimientos bruscos y proteger el disco duro antes de que se produzca el impacto. Es el caso del MiniNote, de Hewlett Packard, o del MacBook, de Apple.

El Seiko SlimStick utiliza dos acelerómetros para medir la cantidad de ejercicio que haces, mientras que la tableta de dibujo F5 de Motion Computing se protege frente a impactos. Porque sabe cuándo se mueve.



Tableta F5 de Motion Computing (imagen grande), mando de la Wii (arriba), un iPhone de Apple (derecha) y el podómetro de Seiko SlimStick (izquierda). Todos incorporan sensores de movimiento.

DÍA DE INTERNET

SIEMPRE EN **conexión** CON LA RED

Queremos verte usar el ordenador, ¿nos envías tus fotos?

Cientos de iniciativas en toda España celebran este año la semana previa a la conmemoración del Día de Internet, recuerda la firma del primer Convenio Telegráfico Internacional y el establecimiento de la Unión Internacional de Telecomunicaciones.



Habrá recomendaciones de seguridad, programas de reciclaje de ordenadores, medidas de integración de colectivos de mayores y de inmigrantes o divulgación sobre la evolución de las tecnologías móviles. Sobre todas ellas te informaremos en ***20minutos.es***, donde además estamos esperando tus fotografías usando Internet allí donde te conectas habitualmente o en lugares curiosos.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 21 DE MAYO DE 2008



El orgullo friki

En la web oficial del día del orgullo friki encontrarás todo lo referente a este día, el 25 de mayo, además de *blogs, frikadas, links...* *www.diadelorgullofriki.tk/*



Trucos gratis

Para que sumes unos cuantos trucos y claves nuevas a la hora de jugar. Esta web tiene además guías y noticias. *www.trucoteca.com*



VIDEOJUEGOS

➤ TODO SOBRE VIDEOJUEGOS EN *20minutos.es*

EL MUNDO MÁS **bárbaro,** EN TU PC

'Age of Conan' llega para ofrecer una nueva experiencia de videojuego 'on line' multijugador masivo

VÍCTOR SÁNCHEZ

Las compañías Eidos y Funcom han decidido plantar cara al más impresionante coloso del rol multijugador masivo: *World of Warcraft* (*WoW*). Para ello han decidido usar la figura de uno de los personajes más carismáticos del universo fantástico: el mismísimo Conan el Bárbaro.

Las armas de este nuevo título –que verán la luz pasado mañana en *Age of Conan: Hyborian Adventures*– son algo más potentes que la espada y la brujería. Su máximo baluarte son sus gráficos, con un acabado que normalmente no se espera de un título de estas características.

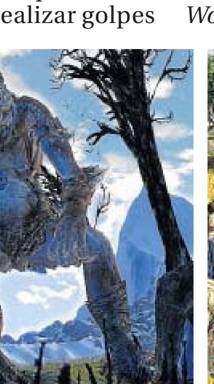
También es un sistema de combate novedoso, que huye de automatismos y requiere de algo más que de estadísticas para ganar las mil y una batallas que habremos de librar.

Para las luchas, el jugador debe realizar todo tipo de combos en tiempo real, que llevarán al personaje a realizar golpes certeros, así como a lanzar hechizos o disparar a distancia con buena puntería.

Los fans del personaje greñudo podrán cumplir su sueño de viajar por las mismas tierras por las que él vivió todas sus aventuras. Podrán convertirse en leyendas como el cimerio, pero no podrán interpretar al mítico personaje. Aunque sí que podrán cruzarse con él si, por ejemplo, visitan el castillo que regenta.

Una de las promesas más interesantes de este juego es que ofrece a todos los jugadores gran variedad de misiones, un toque más cinematográfico y un acabado mucho más parecido al de los juegos de rol tradicionales. Este Conan se suma a una hornada de juegos de rol masivos que luchan por acabar con el largo reinado del *WoW.*

Conan el Bárbaro interviene en el juego, pero no hay posibilidad de controlarlo.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Eidos** ● PLATAFORMAS: **PC** ● PRECIO: **49,95€** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.ageofconan.com***





'PIRATES OF THE BURNING SEA'. Duelos de espada y barcos pirata en el Caribe del siglo XVIII, con Gran Bretaña, Francia y España en plena lucha.



'FINAL FANTASY XI'. A pesar de que vio la luz hace años, el mundo *on line* del conocido *Final Fantasy* es uno de los que mayor número de usuarios tiene.



'ESDLA ON LINE'. El mágico universo de Tolkien está habitado por miles de jugadores en *El señor de los anillos on line: Sombras de Angmar.*



Los juegos, en el lugar merecido

Sin que sirva de precedente, hoy me voy a dedicar a hacer un poco de autobombo, que nunca viene mal. Quizá algunos ya os habréis dado cuenta: desde hace unos días, la antigua sección de Tecnología y videojuegos de ***20minutos.es*** se ha dividido en dos: Tecnología y Videojuegos.

La web de *20 minutos* se ha convertido en el primer medio nacional (y probablemente en uno de los primeros a nivel internacional) que incluye una sección exclusiva para videojuegos, dándole la misma importancia que a otras áreas de ocio más tradicionales como la música o el cine.

La piratería *no tiene la fuerza para hacer que esto se tambalee*

Los videojuegos interesan a la gente, pueden ser arte, son un componente fundamental de la cultura pop y, sobre todo, mueven mucho dinero. Son el negocio más rentable de la industria del entretenimiento. Ni siquiera la piratería tiene la fuerza para hacer que esto se tambalee.

Víctor Sánchez, al que conocéis por su participación en el programa *Cuatrosfera* , y yo mismo nos encargamos de nutrir esta sección de videojuegos.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.*20minutos*.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Me voy al baño... ¿Te apetece echar unas partiditas?»

Presentan un videojuego para urinarios. Tiene dos versiones, en una hay que eliminar marcianitos y la otra es una prueba de eslalon.

Siempre que surgen ideas que parecen chorras, a uno le da la sensación de que podía habérsele ocurrido a cualquiera, pero no. No tienen un pelo de tontos y a ver, ¿quién no ha jugado a apuntar a algún lado dentro del urinario? No es una chorrada de idea. Se basa en algo tan obvio que lo parece, pero no lo es. *Urinarios blancos.*

Se agradece porque lo más que había probado eran las típicas dianas de plástico con agujeritos para el chorro. Muy buen invento. *Naki.*

Ya me imagino, estando en una cena cuando digas que vas al baño y entonces alguien dice eso de: «Te apetece echar unas partiditas». A mí, tanta confianza... como que no. *Ratzinger.*

Esto es para mear y no echar gota. *Auryn.*

Si tuviera un bar lo pondría, seguro. ¿Sabes la publicidad que ganas con esto? *Vondrake.*

W *Entra en nuestros foros* **www.*20minutos*.es**

TECNOLOGÍA

El libro electrónico es ya una realidad. La principal ventaja que nota el lector cuando adquiere un libro electrónico es que el precio del libro es inferior al de un ejemplar impreso.

Es cierto que para la forma clásica se usan árboles y otras sustancias, pero no existe un placer mayor que tenerlos nuevos en las manos, sentir su aroma... *Tío Antonio.*

Yo me dejo los ojos leyendo un libro en el ordenador. *Pues yo no...*

Esto puede valer para leer novelas, pero para estudiar, lo dudo mucho, porque ojear se hace pesadísimo. *Ander.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

EDITAR UN ARTÍCULO DE LA WIKIPEDIA

La Wikipedia es probablemente el proyecto colaborativo de Internet de mayor éxito, pero la mayor parte de sus usuarios se limitan a consultar los contenidos que una pequeña porción de internautas elaboran para ponerlos a disposición del público. Si quieres convertirte en colaborador, te recomendamos que primero intentes la edición de un artículo.

1 LOCALIZA EL ARTÍCULO. Introduce la dirección de la página web *(es.wikipedia.org)* en tu navegador y utiliza el buscador situado a la derecha para encontrar la entrada de la obra de consulta que buscas. De la lista de resultados que mostrará el buscador elige la página que quieres editar.

2 COMPROBACIÓN. En la Wikipedia hay editores cuidadosos, por lo que es posible que el artículo no necesite ninguna mejora. Lee con atención para no incluir información que ya esté presente.

3 EDICIÓN. Una vez hayas decidido ponerte a escribir para mejorar el artículo, debes dirigirte a la zona de edición. El botón **Editar** está en la parte más alta de la página, entre **Discusión** (que recoge los debates que mantienen los editores sobre el contenido del artículo) e **Historial** (un registro de los cambios que ha sufrido la entrada desde su creación). Es bueno consultar esas dos secciones para comprobar si los datos que vas a introducir fueron eliminados por algún motivo en el pasado.



4 PREVISUALIZA Y GUARDA. Realiza las modificaciones al artículo que consideres necesarias, repasa el texto y, antes de guardar, realiza una vista previa del resultado utilizando el botón Mostrar previsualización, que se encuentra inmediatamente después de la caja de edición de texto. Comprueba que no has eliminado ninguno de los títulos y que los enlaces que has introducido en el texto funcionan perfectamente. Cuando estés seguro de que has realizado un buen trabajo, pulsa sobre el botón Grabar la página. Tus cambios se almacenarán automáticamente.

INTERNET

TODO SOBRE LA RED EN *20minutos.es*

EL MUNDO DE LOS **buscadores** NO ACABA EN GOOGLE

Hallar lo que buscas en la Red es cada vez más fácil. Hay tecnologías de todo tipo para localizar vídeos, imágenes...

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Competir con el líder es muy complicado en el mercado de los buscadores. Google es el más popular en muchos países, con niveles de uso que en algunos casos superan el 80%, como en España.

Puestos a buscar armas con las que hacer mella en este dominio, sus rivales indagan en nuevas formas de ofrecer los listados de resultados y explotan búsquedas especializadas, como las de productos o vídeos. También incluyen la opinión de los internautas para elaborar respuestas más precisas. Éstos son algunos ejemplos de lo que puedes hallar en la Red.

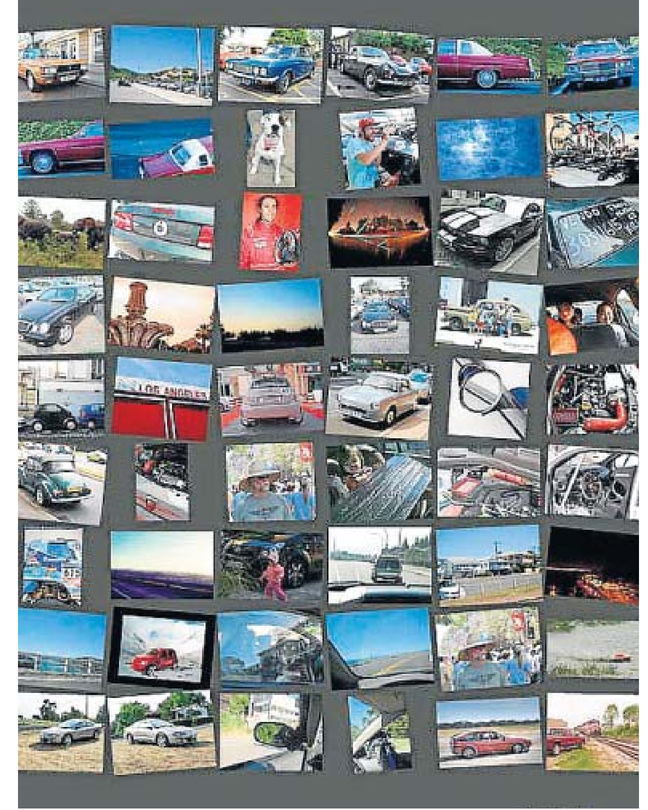
BLINKX
- **Su dirección es** *blinkx.com*
- **Está especializado** en la búsqueda de vídeos en Internet.
- **Ha indexado** más de 26 millones de horas de vídeo.
- **Usa tecnologías** de reconocimiento de voz.

OSKOPE
- **Su dirección es** *oskope.com*
- **Realiza búsquedas** en Flickr, YouTube, Amazon o eBay.
- **Organiza los resultados** de forma muy visual.

XCAVATOR
- **Su dirección es** *xcavator.net*
- **Dirigido a creativos,** permite dar con imágenes, animaciones y recursos gráficos.

SPACETIME
- **Es un programa** que se instala en el ordenador.
- **Se ofrece en** Spacetime.com
- **Resultados** en entorno 3D.

SEARCHME
- **Visítalo en** *searchme.com*
- **Muestra los resultados** en un rico entorno gráfico.
- **Realiza sugerencias** para que acotes tu búsqueda y mejores la lista de resultados.



Listado de resultados de una búsqueda en Fickr realizada con Oskope.

QUINTURA
- **Búscalo en** *quintura.com*
- **Crea nubes de etiquetas** para ayudarte con la búsqueda.

KARTOO
- **Su dirección es** *kartoo.com*
- **Crea mapas de relaciones** con los vínculos entre las webs de la lista de resultados.
- **También permite** agrupar los resultados por temas eligiendo de una lista de categorías.

LIKE
- **Su dirección es** *like.com*
- **Se define como** un buscador visual de productos.
- **Puedes decirle** qué te gusta de un zapato o un reloj y buscará objetos similares.
- **Enlaza** con las tiendas.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... leer en Internet

Sólo observamos con atención el 20% de los textos de las páginas web



Conocer al usuario de un servicio es fundamental para ofrecerle lo que realmente busca. Una máxima tan válida dentro de Internet como fuera de ella. Al elaborar páginas web debemos tener presente que quienes las visitan tienen unos hábitos de navegación a los que debemos adaptarnos.

Jakob Nielsen, uno de los mayores expertos mundiales en usabilidad de las páginas web, ha hecho públicos los resultados de su último estudio sobre la materia. Para elaborarlo, puso ante el ordenador a 25 personas con estudios universitarios y observó su comportamiento ante los sitios de Internet. Una de las conclusiones es que la funcionalidad más usada por los internautas sigue siendo hacer clic en los enlaces de texto, seguida de pulsar sobre botones presentes dentro de la propia página. La tercera es el botón ***Atrás*** del navegador.

También se confirma con este estudio que más que leer en Internet, escaneamos los textos, llegando a leer con verdadera atención sólo un 20% de las palabras que componen las páginas. Las web que tienen menos texto cuentan con más posibilidades de ser leídas al completo por los internautas. Por encima de las 110 palabras, pocos leerán más allá de la mitad de los párrafos, afirma Nielsen. De este modo, si de verdad quieres hacer llegar tu mensaje en la Red, tienes una solución segura: sé conciso y ve al grano. Tendrás más posibilidades de éxito. **P. F.**

CACHARRERÍA



MULTIMEDIA TÁCTIL. El YP-P2 de Samsung es un reproductor con pantalla táctil de 3", Bluetooth, compatibilidad con MP3, WMA, WMV, MPEG 4. Además de reproducir vídeo, música, imágenes y texto, permite escuchar la radio con su sintonizador FM . 199 €

MÚSICA EN TODA LA CASA. Philips ha presentado el sistema de audio inalámbrico WACS7500, equipado con reproductor de CD y disco duro de 80 GB. Permite, gracias a sus extensiones, escuchar la música en cualquier habitación pulsando un botón. También incluye emisoras de radio de Internet. 999 €





TELEVISIÓN SUMERGIBLE. Disfruta de la tele junto a la piscina sin miedo a estropearla con las salpicaduras. La WTW154NU de Saytes es una pantalla de 15,4 pulgadas y formato panorámico impermeabilizada para que no se estropee si se moja. 1.390 €

TDT EN EL BOLSILLO. El Exis S40, además de incorporar TDT con señal DVB-T para TV y radio, reproduce todo tipo de archivos MP4, MP3, JPG, y tiene radio FM. El dispositivo multimedia tiene una memoria de 2 GB, aunque puedes aumentar su capacidad con la ranura para tarjeta mini SD; la pantalla es de 4,3". 249 €



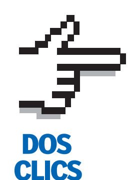


BLACKBERRY PARA LA RED. Bold es la nueva apuesta de RIM para acercar aún más Internet a los usuarios de Blackberry. Tiene la mayor pantalla que ha tenido nunca un dispositivo de RIM e incluye conectividad a las redes 3G y Wi-Fi. Incorpora GPS, utiliza la conectividad móvil de tercera generación (3G) y ofrece a sus usuarios un buscador mejorado. Y según el fabricante, proporciona una representación de imágenes similar a la de un ordenador, haciendo su uso más amable.



T O D O S O B R E E L
O C I O T E C N O L Ó G I C O

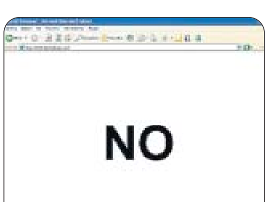
MIÉRCOLES 28 DE MAYO DE 2008



DOS CLICS

¿Qué día es hoy?

Para los que estén despistados por el tiempo que está haciendo, esta web les dirá si estamos en época navideña o no.
www.isitchristmas.com



Test de velocidad

Con este sencillo test *on line* podrás averiguar cuál es la velocidad de tus manos al teclear un texto en el ordenador.
www.typingtest.com



➤ TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN *20minutos.es*

UNA **ayuda móvil** PARA TODOS

Las operadoras telefónicas han creado **teléfonos ideados para discapacitados** y personas mayores

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las personas mayores, discapacitadas o con algún grado de dependencia usan el móvil porque les aporta mayor seguridad y para facilitar la comunicación con su entorno, según un estudio de la cátedra Movistar de la Universidad de Deusto. Este colectivo no quiere quedarse desconectado y las operadoras les ofrecen terminales adaptados a sus necesidades.

Quienes tienen discapacidad visual y los de la tercera edad necesitan móviles con botones grandes y pantallas donde las letras se muestren de forma clara, sin menús laberínticos ni caracteres pequeños. Para las personas con discapacidad auditiva existen accesorios que hacen compatible el audífono con el teléfono. Y para aquellas con algún grado de demencia o problemas de orientación hay dispositivos de seguimiento equipados con tarjeta SIM y GPS, que se ofrecen en colaboración con organizaciones como Cruz Roja.

Vodafone ha presentado varios servicios y productos de este tipo, dirigidos a facilitar la comunicación de las personas dependientes. También Telefónica trabaja en este campo con el programa *Movistar fácil*, con el que intenta ayudar a encontrar el móvil que se ajusta más a sus necesidades.



Un anciano prueba un móvil en unas jornadas de promoción de servicios tecnológicos para mayores. PACO LLOPIS

TELÉFONOS PARA DISCAPACITADOS Y DEPENDIENTES



T-LOOP
Un accesorio para personas con problemas auditivos, distribuido por Vodafone y que está destinado a evitar las interferencias del teléfono con el audífono.

SIMAP
Vodafone y Cruz Roja ofrecen este localizador para personas dependientes por deterioro cognitivo. Permite la localización geográfica permanente de quien se lo pone.





EMPORIA LIFE
Terminal de Vodafone con grandes botones, menús simplificados y gran pantalla, para permitir el acceso a los móviles en el colectivo de personas mayores.

NOKIA 2630
Se trata de uno de los teléfonos adaptados para *Movistar fácil*. Los terminales incluidos en este programa están dirigidos a todo el que quiera facilidad de uso.



LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... lo que cuesta el ADSL

Sube el precio de la conexión, pero también la velocidad de transferencia

Más rápida y, al mismo tiempo, más cara. El precio de la conexión a Internet a través de tecnologías ADSL ha subido de forma global, según un informe elaborado por la consultora Point Topic en varios países. Afirma que la velocidad de estas conexiones ha crecido de media un 4,7% en el primer trimestre de 2008. Pero además, según los datos de la consultora Point Topic, el precio ha subido un 9,3% en el mismo periodo.

El coste medio de las conexiones de clientes residenciales se incrementó entre enero y marzo de este año hasta alcanzar los 61,36 dólares (38,7 euros). La velocidad media subió en 6,517 Kbps. Las empresas pagan unos 227 dólares (144 euros) por una velocidad media de 4,13 Mbps. Los cambios más significativos se han producido en América Latina, sobre todo en Perú y Argentina. **P.F.**

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Le doy dos días en manos de un piratilla experto»

Crean un chip *incrackeable* para acabar con la piratería en los videojuegos. El fundador de Atari dice que será su blindaje definitivo.

En vez de tardar una semana en piratearlos, tardarán dos. *Spanish Recipes.*

¡Ja, ja ja! Nada es *incrackeable*. Además, a los que primero les interesa la piratería es a las propias empresas para vender más consolas.... *Mister 12.*

Parece mentira que este hombre se crea lo que dice. Se pueden hacer sistemas tremendamente seguros, pero todos son rompibles. *Elp.*

Le doy dos días en manos de un piratilla experto. *Andaqueno.*

Cosas así ya existen. Todavía nadie ha conseguido eliminar el sistema de encriptación de sistemas como los cajeros automáticos. *As*

La única forma de acabar con la piratería es abaratando los precios. En cuanto éstos sean asequibles, descenderá el pirateo y venderán más. No entiendo cuál es el problema. *Pepe.*

TECNOLOGÍA

Un joven estadounidense ha inventado la novia virtual. Es una proyección de luz infrarroja que reacciona a los movimientos. Se adapta a la posición, ronronea y es muy callada.

Esto no contará como infidelidad, ¿no? *Lel.*

¿Qué ha sido del entrañable osito de peluche? Esto es casi tan frío como las videollamadas móviles. *Sheridan.*

Me parece que este hombre necesita un cambio de trabajo y de vida para que pueda hablar y compartir tiempo con una mujer de verdad y no con una de mentira. Ojalá que pronto se encuentre una. *Hermosa.*

PASO A PASO

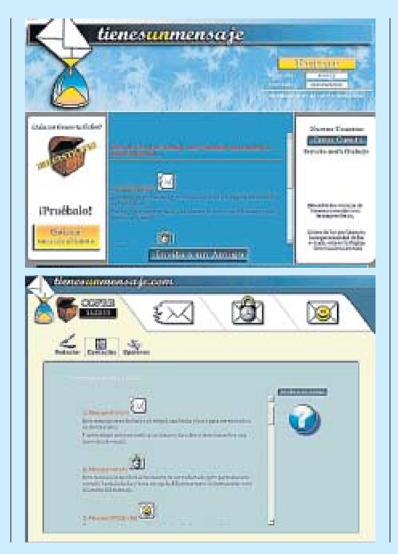
PABLO FERNÁNDEZ

CÓMO ENVIÁR UN MENSAJE HACIA EL FUTURO

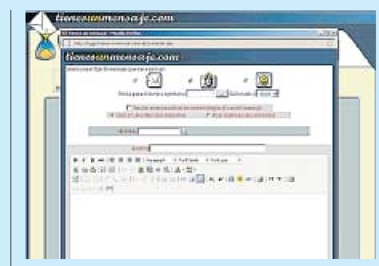
Si quieres escribir un texto para que alguien lo lea dentro de muchos años tienes dos opciones: meterlo en un cofre sellado y confiar en que el destinatario sea lo suficientemente paciente para no recurrir antes de tiempo a la palanca o utilizar el servicio de la página web *www.tienesunmensaje.com*

1 CREA UN USUARIO. Entra en *Tienesunmensaje.com* y pulsa sobre el botón **Crear cuenta.** Debes elegir un número de cofre, un nombre de usuario, una contraseña y facilitar tu dirección de correo electrónico. En esa cuenta recibirás un mensaje de activación que contiene un enlace, que debes pinchar antes de poder utilizar tu cuenta. El servicio es gratuito.

2 ELIGE EL TIPO DE MENSAJE. Este servicio te permite enviar tres tipos de mensajes. En el primero, el mensaje del futuro, debes especificar la hora y fecha en la que se enviará a su destinatario. Éste no tendrá conocimiento de que has escrito algo para él hasta que llegue la fecha indicada. En **Mensaje Cerrado** se envía una notificación al destinatario de forma inmediata, pero no podrá leer el texto hasta que llegue el día que haya especificado el remitente. Por último, el Mensaje **SMILE** permite enviar textos que sólo deben verse cuando el receptor tenga un estado de ánimo determinado.



3 GESTIONA TU COFRE. En la zona de administración de la página puedes acceder a la redacción de nuevos mensajes y gestionar el funcionamiento de los textos que ya hayas enviado o escrito. Puedes conocer qué mensajes cerrados han sido ya abiertos por sus destinatarios o si todavía no los han leído. Al redactar, puedes decirle al sistema que te avise cuando la persona a la que escribiste descubra lo que hay tras la cerradura virtual. Además, cuando envíes un mensaje puedes decidir si éste llegará firmado con tu número de cofre o con el apodo que elegiste como nombre de usuario del servicio.



VIDEOJUEGOS

MÁS SOBRE JUEGOS EN 20minutos.es

LLEGA LA 'wiindependencia'

Nintendo **venderá juegos de pequeños estudios** para su videoconsola Wii

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Nintendo ha puesto en marcha su iniciativa Wii Ware, una plataforma en la que cualquier desarrollador, grande o pequeño, puede crear nuevos juegos descargables para venderlos después a través de la tienda *on line* de la Wii.

Esta plataforma de distribución *on line* de títulos originales abre las puertas de la consola de Nintendo a los creadores independientes para que puedan dar a conocer sus videojuegos, que de otra forma probablemente nunca verían la luz.

«Los costes de desarrollo han crecido de forma exponencial durante los últimos años y lanzar un videojuego al mercado puede suponer una inversión demasiado arriesgada para equipos pequeños», explica Laurent Fischer, director de Marketing de Nintendo Europa.

«Queremos facilitar al máximo el desarrollo de juegos para Wii, que alguien que hace veinte años hubiese creado el Tetris pueda ahora crear un título igual de sorprendente –añade–. Esperamos incluso que de las ideas nazcan nuevos géneros, nuevas formas de jugar que utilicen todo lo que Wii ofrece: juego *on line*, el uso de los Mii o periféricos como la Wii Balance Board de Wii Fit».





Tres capturas de pantalla de los primeros juegos en llegar a la tienda online de Nintendo: Lost Winds, Toki Tori, y TV Show King.

Nintendo hará públicos nuevos juegos de Wii Ware más o menos cada dos semanas. El precio del más barato será de cinco euros

LOS PRIMEROS LANZAMIENTOS

La compañía japonesa ha anunciado ya cuáles serán los primeros títulos independientes en llegar a su servicio WiiWare. En *Lost Winds* (creado por el estudio británico Frontier), el jugador puede controlar el viento con el mando de Wii y así impulsar a su personaje a través de los escenarios. En *Pirates: The Key of Dreams* (del estudio holandés OxygenInteractive), el jugador se mete en la piel de un lobo de mar a la caza del temido Barbanegra. Y en *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King* (de Square Enix) se propone a los usuarios de la consola Wii una vuelta de tuerca a la exitosa franquicia *Final Fantasy* que mezcla rol y construcción.

Nintendo asegura que cada dos semanas se pondrán a disposición de los usuarios de la consola nuevos juegos, que podrán adquirirse y descargarse directamente desde la tienda *on line* de la consola Wii. El precio de cada título parte de los 500 puntos Nintendo o cinco euros.

blogs20

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

Mario Kart Wii mola, peeeero...

Me encantan los Mario Kart, ya dije una vez que nada me parece más divertido que esta franquicia de Nintendo. Sin embargo, después de un mes jugando al Mario Kart Wii, no puedo evitar hacerle algunas críticas. La primera es el volantito dichoso, no me gusta ese tipo de control. Afortunadamente, la solución es sencilla: elijo un mando tradicional y listo. Sin abandonar el tema del control, está la cuestión de los miniturbos. Entiendo en parte que se quiera evitar el truco del serpenteo que se hizo tan popular en Mario Kart DS, pero no era necesario automatizar los derrapes para conseguirlo.



Esa forma mecánica de realizar los miniturbos le resta mucha emoción a la carrera y hace más complicado que un jugador experto destaque sobre uno bueno. El dominio de esa técnica servía en el pasado para marcar la diferencia. Repito, no me refiero al *sneaking*. En otros Mario Kart existía el miniturbo manual y eso no implicaba la posibilidad de serpentear. Otra cuestión inexplicable: la inexistencia de un modo GrandPrix para dos jugadores. Eso aportaba un gran aliciente tanto competitivo como cooperativo al modo multijugador, pero parece que Nintendo ha decidido apostar fuerte por el *on line* y olvidarse un poco de lo demás.

SIGUE ESTE *BLOG* EN www.20minutos.es

CACHARRERÍA



NO TE PASES UN GRAMO. Esta cuchara incorpora un sistema de pesado cuya precisión se aproxima a una décima de un gramo, por lo que al usarla no deberás preocuparte por pasarte con la medida exacta. Ideal para tus pócimas y recetas de cocina. 25 €

¿HAS VISTO MIS FOTOS? Lo analógico también pasa de moda en los marcos fotográficos de casa. Si quieres saltar al digital, prueba con el So You de Telefunken, que por un precio moderado ofrece imágenes desde tarjetas SD hasta una resolución de 320 × 240 píxeles, usando una pantalla de 3,5''. 59,90 €





TODO PARA LA TELEVISIÓN. A veces guardas películas y música en discos USB sin capacidades multimedia. Con el Freecom MediaPlayer XS sólo tendrás que conectarlos a su puerto USB para poder verlos en tu televisor sin necesidad mover los archivos. 85 €

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES? Si eres de los que acostumbran a perder las cosas, apúntate el nombre de este localizador de objetos. Se llama Superfinder y permite encontrar las llaves, el USB o la cabeza siempre que les hayas puesto antes una etiqueta identificativa y se encuentre a menos de 125 metros. 69 €





MINICADENA CON IPOD. No es necesario que estés todo el día enganchado a los auriculares de tu reproductor MP3 favorito para escuchar la música que almacena. Siempre puedes conectarlo a una minicadena. Como la Panasonic SC-EN38, un aparato para escuchar música que parece ideal para usuarios de iPod. Reproduce archivos en formato MP3 y discos grabables, tiene temporizador para programar el apagado, sintonizador digital de FM y AM, y conexión USB. 149 €



T O D O S O B R E E L
O C I O T E C N O L Ó G I C O



DOS CLICS

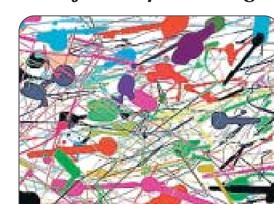
¡Toma karaoke!

Si eres de los que les gusta el karaoke y quieres hacerlo desde tu propia casa para compartirlo después, ésta es tu web. *www.redkaraoke.es*



Pinta como Pollock

Saca el artista que hay en ti y crea tus propias obras al estilo de Pollock. Usa el ratón para pintar y haz clic para cambiar de color. *www.jacksonpollock.org*



VIDEOJUEGOS

➤ TODAS LAS NOVEDADES EN *20minutos.es*

INDY SE HA QUEDADO **de una pieza**

El aventurero más famoso de la gran pantalla **vuelve a coger su látigo** también en los videojuegos

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Indiana Jones, arqueólogo y héroe de acción por excelencia, ha vuelto a ponerse de moda gracias a un envejecido pero dinámico Harrison Ford y su taquillero *Reino de la calavera de cristal*.

Aprovechando la circunstancia, Lucas Arts ha decidido lanzar un videojuego protagonizado por Indy. Eso sí, un Indy simpaticón, achaparrado y de plástico, un Indy del universo Lego con el que esperan repetir el éxito de la serie *Lego Star Wars*.



La conocida escena de la roca gigante, con un toque algo menos redondeado.

Recordando el pasado

Aunque el lanzamiento coincide con el estreno de la última película de Spielberg, en este juego no hay calaveras ni rusos malvados ni viajes a Perú. Lo que vamos a encontrar en *Lego Indiana Jones* son nazis, palacios llenos de bichos, arcas perdidas y santos griales. Es decir, todo lo que pudimos ver en la trilogía original.

El desarrollo no se entretiene con mecánicas complejas ni controles rebuscados. Henry Jones Junior salta, dispara y golpea y se columpia con su látigo por escenarios construidos a base de bloques Lego. ¿El resultado? Mucha acción peliculera, decenas de brincos de plataforma en plataforma evitando trampas y algunos puzles sencillos para darle un poco de variedad al asunto.

Por supuesto, a lo largo de la aventura se recrean escenas de la saga tan populares como la roca gigante de *En busca del arca perdida*, la persecución en vagoneta de *El templo maldito* o las tres pruebas de *La última cruzada*.

No habrá que esperar mucho para volver a ver a Indy en consolas y PC. Lucas Arts ya ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego cuya acción se situará un año después de *La última cruzada* en una historia original supervisada por George Lucas.

MÁS AVENTURAS DE PLÁSTICO

'Lego Star Wars'. Los Jedis de juguete abrieron la veda de los juegos Lego basados en licencias. El primero se centraba en los episodios I, II y III, el segundo recreó la trilogía original y por último se publicó *La saga completa*.

'Lego Batman'. El caballero oscuro y sus carismáticos supervillanos también sufrirán la metamorfosis plástica del efecto Lego. Como en el caso de Indy, coincidirá con el estreno de una nueva película, aunque no se basará en ella.

'Lego Universe'. El sueño de todos los amantes de Lego, un mundo *on line* fabricado con piezas de juguete.



FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Lucas Arts** ● PLATAFORMAS: **PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo DS y PSP** ● PRECIO: **Desde 29,95 € hasta 59,95 €** ● EDAD: **A partir de 7 años** ● WEB: ***www.indianajones.lego.com***

blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

'Allá tú', en la portátil

Hace unos días, en el aeropuerto de Heathrow, vi algo que me dejó sorprendido: el videojuego *Deal or no deal* para Nintendo DS, cuya existencia desconocía.

Deal or no deal es la versión británica del programa de televisión *Allá tú*, que presentaba Jesús Vázquez. Si la mecánica de este concurso ya tiene dudoso interés como concurso, ¿qué gracia puede tener como videojuego? Pues los desarrolladores debieron de pensar que algo de gracia sí que tiene. Bueno, lo más probable es que pensasen que, con lo relativamente barato que resulta producir un juego de DS sumado al incomprensible éxito que tiene este formato en la tele, un juego de *Deal or no deal* sería bastante rentable.

Entre esto *y jugar solo a las tres en raya, me quedo con las tres en raya*

Ignoro si el juego ha sido rentable, pero puedo asegurar que es un auténtico bodrio. En la caja se podía leer algo así como «Asume el papel de la banca y compra la caja del concursante por la menor cantidad posible». Por supuesto, también existe el «modo concursante». Sinceramente, entre jugar a esto y a las tres en raya conmigo mismo, me quedo con las tres en raya. Creo que es más emocionante.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«¡Qué buenos recuerdos de aquellos juegos!»

La desarrolladora y distribuidora de George Lucas ha considerado volver a lanzar sus aventuras gráficas clásicas en Nintendo DS, pero la capacidad de los cartuchos es insuficiente, según representantes de Lucas Arts.

¡Qué buenos recuerdos tengo de todos esos juegos! Nada me ha hecho sentir nunca lo que vivía con esas aventuras gráficas, en especial con el *Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis*... Ya no hacen juegos como ésos. ***Draken.***

La colección completa ocupa muchos megas, y se explica que se puedan emular, porque la consola pirateada puede aceptar cartuchos especiales de varios gigas. No obstante, los cartuchos originales que se utilizan para jugar a juegos originales no pueden exceder los 128 megas. ***Retrojugador.***

Cómo olvidar la saga *Monkey Island, Grim Fandango, Maniac Mansion, Day of the Tentacle*... ¡Qué juegazos! Había que utilizar toda tu imaginación para pasarlos. Ya no se hacen cómo aquellos. ***Lol.***

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

El iPhone de Apple podría llegar a venderse en España por menos de 100 euros. Las operadoras y el fabricante obtendrían ingresos por otras vías o podrían exigir al cliente un mínimo de consumo.

Si te cobran eso, luego tendrá el contrato más exigente del mercado en cuanto consumo mínimo y permanencia, si no, tiempo al tiempo... ***Mmix.***

Pues ya es hora, porque pagar mas de 400 euros por él... No pago ni por un ordenador. ***Ma.***

Si es con un consumo mínimo, conmigo que no cuenten. ***Harry Popper.***

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

WINDOWS QUIERE dejar al ratón FUERA DE JUEGO

Microsoft ha dado pocos detalles sobre Windows 7. La pantalla tendrá **controles táctiles,** como el iPhone

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Cambio de estrategia en Microsoft. La compañía informática ha pasado de la publicidad constante que anticipó la llegada de Windows Vista, al secretismo sobre su próximo sistema operativo, sobre el que se conocen muy pocos datos.

La semana pasada, Bill Gates y Steve Ballmer se subieron a un escenario para, por primera vez, adelantar algunos datos de Windows 7.

Microsoft se ha centrado en promocionar el nuevo interfaz de usuario. El sistema estará preparado para ser manejado directamente con los dedos, dejando así de lado al ratón que durante años ha acompañado a los usuarios. Windows 7 incluirá controles multitáctiles, esto es, sabrá interpretar varias pulsaciones al mismo tiempo sobre la pantalla. Se podrán utilizar así dos dedos para rotar o ampliar una imagen, como puede hacerse ya con el móvil de Apple, el iPhone.

Sin fecha definitiva

Pocos detalles más se conocen sobre Windows 7, que podría cambiar incluso de nombre en los meses previos a su lanzamiento definitivo.

¿Cuándo se comercializará? El gigante del *software* no ha dado una fecha definitiva, pero directivos de la compañía dejan caer que no será antes de finales de 2009 o principios de 2010. El sistema, por otra parte, aprovechará los avances gráficos, de almacenamiento y sonido de Vista. Y, según dice la revista *PC World,* llegará a las tiendas listo para ser instalado tanto en sistemas de 64 como 32 bits, pese a los rumores que decían que la segunda versión sería eliminada.



Demostración de los controles táctiles, en la conferencia D7. MICROSOFT

UN SISTEMA SIN GATES

Windows 7 será el primer sistema operativo de Microsoft que llegará a las tiendas de todo el mundo sin que Bill Gates esté ya al frente de la compañía. El fundador y presidente de la multinacional tiene previsto abandonar sus responsabilidades el próximo 30 de junio para dedicarse casi íntegramente a la Fundación Bill & Melinda Gates. Pero su retirada no será total, pues, según ha anunciado, dedicará el 20% de su tiempo a Microsoft. El magnate seguirá ostentando el cargo de presidente.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... ayudar a curarse a un tímido

Un 'gadget' permitiría detectar síntomas no declarados



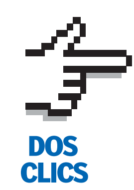


Los pacientes no siempre cuentan toda la verdad sobre sus dolencias. Lo recuerda todas las semanas el doctor House y lo confirma una investigación publicada en la revista médica *Pediatrics*, que señala que los enfermos más jóvenes son a menudo reacios a hablar de forma directa de determinados síntomas y enfermedades, sobre todo, de las relacionadas con la actividad sexual o el consumo de drogas.

Para evitar que datos importantes para el diagnóstico pasen desapercibidos para los profesionales que atienden a estos enfermos, proponen la instalación en las salas de espera de las consultas de un artilugio llamado *Health eTouch,* a través del que se plantean cuestiones sanitarias a los pacientes antes de que pasen a ver al médico. Se ha comprobado que los jóvenes son mucho más abiertos a la hora de hablar de su salud si lo hacen a través de la pantalla. Se podrían descubrir así enfermedades que de otro modo quedarían ocultas.

Los jóvenes *son más reacios a hablar de enfermedades sexuales*





¿Juegas al póquer? Disfruta del juego del póquer haciendo apuestas, de manera totalmente gratuita y con dinero ficticio. *www.pacopoker.com*



Maquíllate gratis Además de un sinfín de opciones para que vayas a la moda, puedes recibir un curso de maquillaje en vídeo. ¡Y gratis! *www.tuimagenpersonal.com*



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS NOVEDADES EN *20minutos.es*

LLEGA LA HAZAÑA FINAL DE Snake

Más de 20 años después de su inicio, **'Metal Gear Solid 4'** ata todos los cabos sueltos de la saga

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

El reconocido creador de videojuegos Hideo Kojima lanzó, hace ya dos décadas, *Metal Gear*, un título que se convertiría en el inicio de una de las sagas más alabadas de la historia de esta joven industria. Ese fue el comienzo, aunque el éxito arrollador llegó mucho después, en 1998, con *Metal Gear Solid* para la PlayStation original.

Combinando acción, infiltración y una intrincada trama con tintes bélicos y de ciencia ficción a partes iguales, Kojima forjó una leyenda, un mito de la era moderna con un protagonista a la altura: Solid Snake.

Un broche de oro

Tras otros dos capítulos igualmente exitosos, Konami lanza ahora *Metal Gear Solid 4*. Esta entrega, aunque probablemente no será la última de la saga, sí narrará el final de la historia de Snake.

Envejecido, pero tan duro y astuto como siempre, el curtido héroe se verá involucrado en una guerra que le llevará a cumplir misiones por todo el globo, desde Oriente Medio hasta Suramérica. Mientras tanto, el jugador irá atando todos los cabos que la saga ha ido dejando sueltos a lo largo de su recorrido. Un detalle que los fans agradecerán, puesto que la carga argumental es uno de los puntos fuertes de todos los *Metal Gear Solid*.

Junto con la aventura principal se ha incluido, en el mismo disco, el multijugador *Metal Gear Online*, la primera incursión de la franquicia en los juegos en Red. Todo ello conforma *MGS4: Guns of patriots*, la mejor baza de Sony hasta el momento (sin contar el reproductor Blu-ray) para vender consolas, ya que el título sale en exclusiva para PlayStation 3.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Konami** ● PLATAFORMAS: **PlayStation 3** ● PRECIO: **69,95** ● EDAD: **A partir de 18 años** ● WEB: ***www.konami.jp/mgs4/es/index.html***

blogs 2.0
DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Apple vs. Nintendo

Desde hace unos días se viene hablando sobre la posibilidad de que el iPhone se convierta en un competidor directo de la Nintendo DS como dispositivo portátil de juegos. Pues bien, Steve Jobs explicó los proyectos inmediatos de Apple para su famoso aparatito táctil y lo cierto es que el tema de los videojuegos tiene mucho peso en sus planes. Además, Apple parece contar con el apoyo de importantes compañías, como Sega, que ya prepara un *Sonic* y un *Super Monkey Ball*.

Sin embargo, todo esto no me parece suficiente para que el 'juguete' de Jobs haga sombra a la Nintendo DS. Sí, es táctil, y seguramente cuente con una amplia gama de juegos *casual*, pero no es una consola. Da igual cuántas funciones tenga un aparato, lo habitual es usarlo fundamentalmente para una o dos tareas. No creo que los videojuegos para el iPhone tengan mucha más repercusión en el mercado que la que pueden tener los juegos para otros móviles. El iPhone es competencia para los teléfonos, para las PDA, en breve también será competencia para los 3G, pero no creo que sea competencia para una consola.

> **No creo que** *los juegos del iPhone alcancen una gran repercusión*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«¿El iPhone sirve para llamar?»

El *remake* del juego de Gamecube, *Resident Evil Zero*, no saldrá del territorio japonés.

Capcom alega que los motivos para no lanzar el título fuera de Japón se deben al escaso interés que está generando el proyecto. Los creadores de la saga *Resident Evil* animan a los usuarios a que se hagan con una copia de importación.

Qué cachondos estos de Capcom diciendo que nos hagamos con una copia importada... Sí, claro, hombre, ¿y qué nos la hacemos, en japonés? *Pollo Loco.*

Yo he jugado a todos los *Resident Evil* y me parece muy lamentable que no traigan este juego, pero que, en cambio, sí que saquen otros, como es el caso, por ejemplo, del juego de *Spiderman*. Y eso por no hacer mención de otros títulos que han sacado recientemente. *Sheridan.*

TECNOLOGÍA

El iPhone 3G es más rápido, más fino, tiene GPS y es mucho más barato. Costará 199 dólares en todo el mundo.

Menudo negocio tienen montado éstos de Apple. Venden tecnología obsoleta para pijos (obsoleta porque lo único que añade es pantalla táctil y de eso ya disponen varios terminales de otras marcas). Hay mejores dispositivos y se puede elegir con libertad de operadora. *Menudo.*

A mí me hace falta renovar el móvil. Así que no pienso pagar una pasta para comprarme un Nokia con una memoria de almacenamiento netamente inferior que la del Apple. *Una mujer.*

He visto y leído todas las aplicaciones que tiene este cacharrito. ¿Sirve para llamar por teléfono o sólo interesan las tonterías? *Manu.*

Apple tiene unas prácticas hacia el consumidor y la competencia que superan con creces las de Microsoft, la única diferencia es que está menos extendido. *Charles.*



TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Un robot sexual
PARA MEJORAR EN LA CAMA

Los **ingenios mecánicos** del futuro nos enseñarán prácticas eróticas que ahora ni imaginamos, según los expertos

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

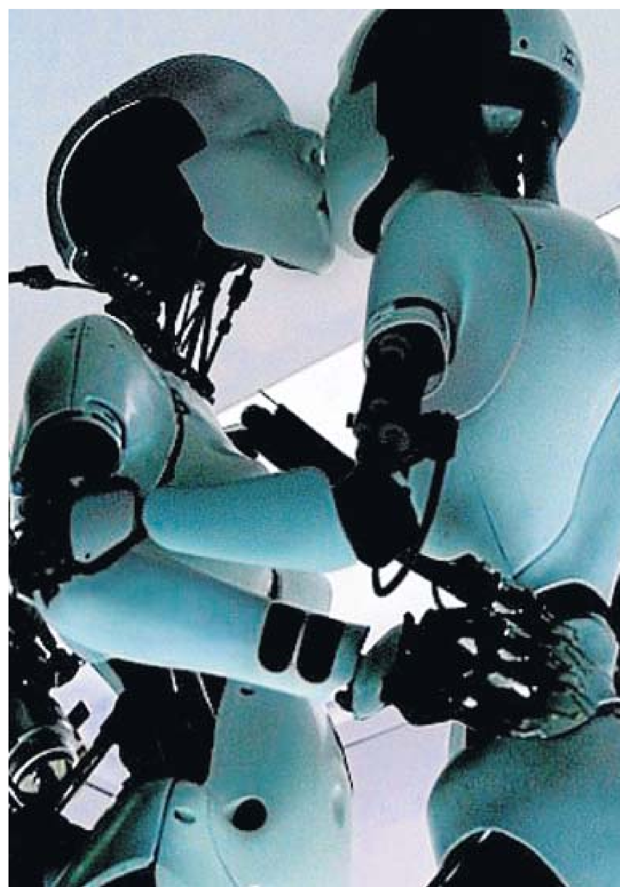
Frío acero para ponerte caliente. ¿Podrá una máquina elevar tu temperatura sexual? David Levy, un investigador británico experto en inteligencia artificial, opina que los robots no sólo serán capaces de despertar nuestros bajos instintos, sino que, además, serán tan buenos en el sexo que en el futuro preferiremos una relación con ellos que con seres humanos.

Una empresa alemana llamada First Androids está dispuesta a darle la razón con una máquina antropomorfa que se ha presentado esta semana en Maastricht (Holanda), donde se celebra un encuentro científico en el que se debaten todos los aspectos de la relación entre los robots y las personas. El robot se llama *Andy* y promete no dejar a nadie insatisfecho.

Levy, que recientemente presentó el libro *Amor y sexo con robots: la evolución de las relaciones humano-robóticas*, considera que el robot sexual «creará un nuevo orden mundial». Está convencido de que los robots nos enseñarán prácticas sexuales que ni hemos imaginado y que nos remorderá la conciencia si les somos infieles.

El robot, además, será como el *Kamasutra:* se le podrán programar centenares de posturas y ser configurado en *modo aprendizaje* para quienes se inicien en los misterios del sexo. Todo será ajustable, desde la profundidad de la vagina y el tamaño del pene hasta el olor corporal y la temperatura.

El científico inglés confía tanto en la evolución de los androides que pronostica que en el año 2050 la humanidad asistirá a matrimonios entre robots y seres humanos.



Escena del videoclip *All is full of Love*, de Björk. ONE LITTLE INDIAN

JUGUETES ERÓTICOS 2.0

El mundo del porno no sólo ha contribuido a mejorar Internet con nuevos formatos de compresión de vídeo que permiten la emisión de películas a través de la Red. También los *gadgets* evolucionan con el sexo, con el lanzamiento de consoladores que se mueven al ritmo de la música que reproduces en tu iPod o que se accionan con una llamada de móvil o un mensaje SMS.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... el uso del móvil



Somos animales de costumbres, según un seguimiento de la señal de los teléfonos

Muchos de nosotros no tenemos buena memoria, hay que reconocerlo. Por eso, cuando un grupo de científicos deciden estudiar nuestros hábitos de movilidad, prefieren preguntarle a nuestros teléfonos. Y estos aparatos revelan que en nuestra vida diaria somos gente poco aventurera en nuestros desplazamientos habituales. Somos altamente predecibles y cuando nos movemos por la ciudad en la que vivimos, solemos seguir siempre el mismo patrón.

Los investigadores de la Universidad Northeastern de Boston detallan en un artículo publicado en la revista *Nature* que han tenido acceso a la información sobre los movimientos de 100.000 personas, proporcionados por una operadora europea de teléfonos móviles (para garantizar la privacidad de los usuarios no se ha revelado dónde se hizo el estudio, y durante su realización tampoco se alertó a los clientes).

Al situar sobre un mapa la antena más próxima a cada terminal en el momento en que el usuario realiza una llamada o recibe un mensaje, se ha comprobado que nuestros recorridos a lo largo del día son muy regulares en cuanto a los lugares que visitamos y el momento en el que lo hacemos. De casa al trabajo y del trabajo a casa. Una información que los expertos esperan poder aplicar para la prevención de emergencias y planificación urbanística.





Cabras solas

Poemas, relatos, artículos, denuncias afectivas, proyectos culturales y pintura para gente con inquietudes.
www.cabrasola.com



Crea toda tu ropa

Para quienes desean confeccionar su propia ropa, aquí encontrarán la manera de hacerlo. Para principiantes e iniciados.
www.madauri.com



VIDEOJUEGOS

➤ TODAS LAS NOVEDADES EN *20minutos.es*

EL CUENTO anterior AL CUENTO

‘Crisis Core’, **la ‘precuela’ de ‘Final Fantasy VII’,** resucita toda la mitología de la saga en la portátil de Sony

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Ciencia ficción, fantasía, giros de guión, combates de espada y hechizos... ¿Otro juego de rol más para PSP? No, *Crisis Core* no es un juego de rol cualquiera, es la aventura que narra los acontecimientos que precedieron a una de las aventuras más influyentes de la historia de los videojuegos, la *precuela* de *Final Fantasy VII*.

El origen de la saga *Final Fantasy* es una leyenda en sí misma casi tan popular como las narradas en los anteriores juegos. Todo comenzó en 1987, con la compañía Squaresoft al borde de la bancarrota y el diseñador Hironobu Sakaguchi pensando en retirarse. Con esta idea, comenzó a producir el que pensaba sería su último juego (de ahí el título *Fantasía Final*).

El final fue el principio

Nada más lejos de la realidad, el éxito rotundo del primer *Final Fantasy* le llevó a crear un capítulo tras otro hasta llegar, en 1997, a *Final Fantasy VII*. Éste, el primer título de la saga en 3D, se convirtió en la entrega más valorada por crítica y público. Contaba la historia de Cloud Strife, un ex soldado dispuesto a acabar con la diabólica corporación Shinra. Ahora, los millones de fans de la saga pueden regresar a este universo para reencontrarse con viejos conocidos como Aeris, Sephirot o el propio Cloud.

El nuevo protagonista es Zack, un soldado de la Shinra que demostrará su poder en luchas de acción directa alejadas de los clásicos turnos, pero igual de intensas. La fantasía vuelve a fluir, esta vez en versión portátil.

Zack, Cloud, Sphirot y Aeris son algunos de los protagonistas de una compleja historia que cuenta con alrededor de 300 misiones secundarias.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Square Enix** ● PLATAFORMAS: **PSP** ● PRECIO: **39,95 €** ● EDAD: **A partir de 16 años** ● WEB: ***http://www.crisiscoregame.es***



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿Una Xbox 360 más barata?

Puede que el E3 esté un poco achacoso y ya no produzca tanta expectación como antaño, pero una cosa parece que no ha cambiado: la rumorología. El rumor más interesante dice que Microsoft podría anunciar en la próxima feria una nueva rebaja de su consola Xbox 360.

Si tenemos en cuenta que el modelo más barato de la 360 ya cuesta 200 euros, una nueva bajada de precio sería algo casi histórico. Las rebajas han dado un empujón a las ventas de la consola, pero ésta sigue vendiéndose menos que Wii y PS3, incluso en EE UU, su principal bastión. En caso de que la supuesta bajada de precio se hiciera efectiva, la consola se convertiría en un producto mucho más competitivo. Es innegable que la máquina de Microsoft es técnicamente sobresaliente y tiene un gran catálogo, pero eso ya no es suficiente para hacer frente a la *locura Wii* y los futuros lanzamientos de la PS3. Por desgracia, no creo que este rumor se confirme. Igual soy muy pesimista, pero me parecería demasiada rebaja. Creo que es más probable el anuncio de un nuevo modelo de 360 con disco duro de 60 GB.

Más probable *me parece el anuncio de un modelo de Xbox 360 de 60 gigas*

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*



ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Si yo fuera Nintendo, denunciaría a estos copiones»

La Xbox 360 tendrá sus propios Miis. Se llamarán avatares y serán pequeños muñequitos personalizables que representarán a los usuarios en los juegos *on line*.

¡Cómo no! Todo el mundo copiando a Nintendo. Microsoft con los Miis y ahora Sony dice que va a crear un mando de dos piezas al estilo Wiimote y Nunchako de Nintendo. No sé de qué me extraño, a lo largo de la historia de los videojuegos las demás compañías siempre han copiado a Nintendo. *Nintendo Power.*

Si yo fuera Nintendo... los denunciaría por copiones. *Abrishka.*

¡Jo, jo, jo! Una vez más la competencia copiando a Nintendo. Una buena manera de reconocer cuál es la empresa que más y mejor sabe de videojuegos. *Pakitoh.*

Aquí se demuestra que la Wii es la auténtica consola de la nueva generación. Ya sabemos cómo serán las próximas consolas y todo gracias, una vez más, a Nintendo, que es la única que innova. *Jj.*

TECNOLOGÍA

El navegador de Mozilla quiere plantar cara a Internet Explorer. Casi un millón y medio de internautas se han comprometido a descargarse el programa para batir un récord Guinness.

A ver si arreglan lo del consumo de memoria porque, si no, seguiré con Opera. *Dejar de fumar.*

Hace un gran trabajo esta gente, aunque aún tienen que limar alguna que otra cosilla. Aun así, animo a probarlo. *Tribal.*

Me ha decepcionado mucho el Firefox 3. Para eso me quedo con la versión 2. *Tanto tanto para eso.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

CÓMO CREAR TARJETAS DE VISITA MUY PERSONALES

Moo es una empresa de artes gráficas que ha dado el salto a Internet gracias a su alianza con algunos de los abanderados de la Web 2.0. Entre otros servicios, permite crear tarjetas de visita en un original formato, con papel de calidad y utilizando imágenes en color de servicios como Fotolog, Flickr o Facebook.

1 MINICARDS. Acude a la dirección http://*es.moo.com* y pulsa sobre el botón **Elegir producto y empezar.** Selecciona la primera opción, Minicards, que permite crear 100 tarjetas por unos 13 €.

2 DESDE EL PC O INTERNET. En el siguiente paso debes seleccionar las fotografías que aparecerán en el revés de tus tarjetas. Las fotos puedes subirlas directamente desde el ordenador o decirle a Moo que las tome de un servicio de almacenamiento *on line*. Puede ser Flickr, Bebo, Etsy, Facebook, Fotolog, Livejournal o Vox.

3 ELEGIR RECORTE. Moo creará tantos diseños diferentes como



fotografías seleccionadas. Así, en un paquete de 100 tarjetas, si has elegido diez fotos, habrá diez modelos distintos. Pero antes debes elegir el recorte de cada fotografía. Puedes girarlas, ampliarlas y reducirlas para hacer que el detalle que precisas aparezca en el papel apaisado en el que se imprimirán las tarjetas.

4 TEXTO Y PASO POR CAJA. Una vez hayas elegido el recorte para cada una de tus imágenes, sólo te queda decidir qué texto debe aparecer en las tarjetas. Puedes escribir texto libre en cualquiera de las seis líneas disponibles, en las que también puedes mostrar información sobre las fotografías que



has utilizado. Además, en esta parte con texto puedes hacer aparecer tu imagen de perfil en el servicio 2.0 del que tomaste las imágenes (Flickr, en nuestro caso). Hecho esto, sólo te queda pasar por caja. Los gastos de envío son elevados (más de 5 €), por lo que a lo mejor te conviene hacer el pedido junto a varios amigos para ahorrar costes.

TECNOLOGÍA

TODO SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

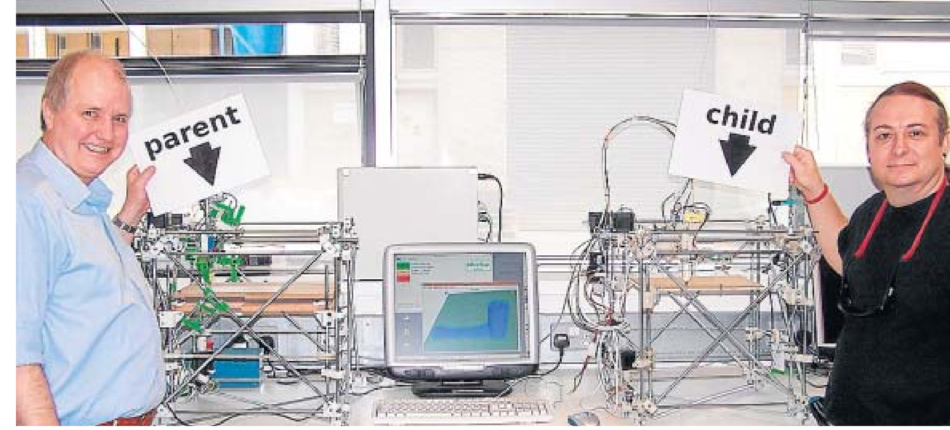
FOTOCOPIAR la realidad EN 3D

Un grupo científico **crea impresoras tridimensionales** capaces de reproducirse

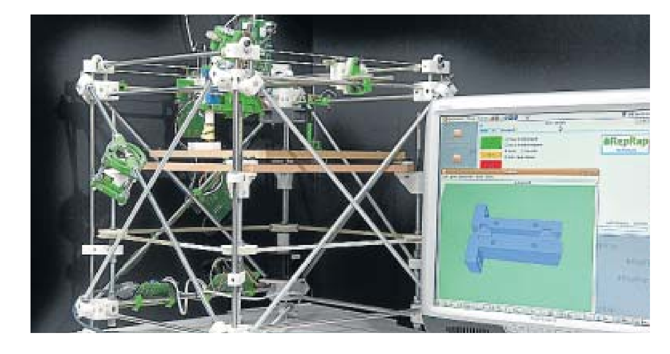
PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las máquinas capaces de reproducir cualquier objeto son un tema recurrente de la ciencia ficción, uno de esos ingenios del futuro que no acaban de llegar pese a que nos han sido anunciados repetidas veces. Pero un colectivo de científicos cree posible desarrollar dispositivos capaces de imprimir objetos basándose en diseños digitales tridimensionales. Y se han puesto manos a la obra para construirlos.

Los impulsores de este movimiento, conocido como *fabbing*, se organizan en torno a los colectivos RepRap y Fab@Home. Ambos sostienen, a grandes rasgos, que el desarrollo de estas impresoras tridimensionales daría lugar a un nuevo modelo socioeconómico. Un mercado en el que cada uno montaría en casa las piezas de los aparatos y objetos que necesita en su vida diaria, que serían creados en pocos minutos.



Miembros del colectivo RepRap muestran dos de sus impresoras *autorreplicantes.* REPRAP



Problema de precio

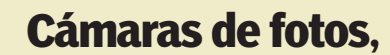
El caso es que no todo es ciencia ficción. Ya se han creado impresoras que, haciendo uso de inyectores de masa de plástico caliente semisólido, son capaces de reproducir diseños en 3D. Además, sus creadores ofrecen los planos en Internet para que todo el mundo pueda hacer lo mismo en su propia casa.

El problema es que la impresora 3D es todavía muy cara, con un precio de fabricación que ronda los 20.000 euros. Uno de los objetivos es crear un dispositivo cuyo coste no supere los 300 euros. Y otro de los grandes retos es llegar a construir impresoras capaces de replicarse a sí mismas.

«Tal vez a muchos les suene a locura. Pero también sonaba la revolución Internet a locura en los ochenta y acuérdense de cómo nos sonreían con suficiencia cuando en los noventa hablábamos de cómo la web cambiaría el mundo», sostiene David de Ugarte, experto en redes y uno de los mayores defensores del *fabbing* en España.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... llaves y discos USB



Mientras preparan el nuevo formato, se conocen detalles de su funcionamiento

Cámaras de fotos, reproductores portátiles de música, discos duros... El número de dispositivos que se conectan al ordenador con USB es cada vez mayor, como también crece su capacidad de almacenamiento. Por eso es de vital importancia poder transferir los datos de la forma más rápida. La industria lo sabe, y está desarrollando un nuevo estándar para este tipo de conexión que multiplicaría por diez la velocidad actual. Podría alcanzar velocidades de 5 gigabits por segundo. El desarrollo de esta tecnología, no obstante, ha encontrado problemas por los enfrentamientos que se han producido entre las empresas que participan en el proyecto. Esta semana, varios fabricantes (entre los que están Nvidia, AMD o Via) han amenazado con crear su propio estándar porque piensan que Intel está reteniendo información clave sobre el proyecto. La creación de dos formatos diferentes sería un retroceso similar al que supuso la llegada de HD DVD y Blu Ray después del consenso sobre el DVD.

Mientras el USB 3 termina de hacerse realidad, seguimos utilizando la versión 2.0 de este estándar. Es más lento que el nuevo, y puede serlo mucho más dependiendo de la marca. Un estudio reciente dice que el tipo de memoria que usa cada dispositivo puede hacer que funcione hasta dos o tres veces más lento, y que dure hasta diez veces más antes de romperse. **P. F.**

CACHARRERÍA



BURBUJAS VIRTUALES. Si eres de los que aprovechan hasta la última pompa del papel de burbujas para desestresarte, te encantará Puchi Puchi. Incluye ocho botones que dan acceso a un interminable universo de pequeñas explosiones virtuales relajantes. 8 €.

MILES DE EMISORAS. El Benteq Revo Blik Wifi se conecta con Wifi a 10.000 emisoras de radio que puedes encontrar en Internet. También reproduce música guardada en cualquier PC o Mac conectado a la red interna, y es compatible con los formatos de sonido. Real Media, MP3 y WMA. 129 €.





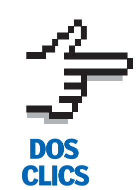
COLOR PARA LA IXUS. La Canon Digital IXUS 80 IS está disponible en plata clásico, chocolate, caramelo y rosa suave. Incorpora una pantalla táctil LCD de 2,5". Ofrece un sistema de detección del movimiento de la cara y corrección automática de ojos rojos. 199 €.

IRIVER A BAJO PRECIO. Disponible en dos capacidades de almacenamiento distintas (2,4 y 8 gigas), el E100 de iRiver es un reproductor muy ligero con el que podrás escuchar canciones comprimidas con todo tipo de formatos de sonido, y vídeos en WMV, Xvid y AVI. Tiene altavoces y sintonizador de radio FM. Desde 79 €.





FOTOS ETIQUETADAS. El nuevo Nokia N78 permite etiquetar con palabras clave las fotos que vayas realizando con su cámara e incluye un geoposicionamiento de las fotografías. De esta forma, nunca tendrás que volver a preguntarte dónde estabas cuando apretaste el disparador. También incorpora una conexión inalámbrica, ranura de tarjetas MicroSD, una pantalla de 2,4 pulgadas y la última versión del servicio de mapas de la compañía finlandesa. Se venderá libre por unos 400 €.



DOS CLICS

Aprende a bailar

Si te apetece que te enseñen en tu ordenador mediante vídeos los pasos de bailes como la salsa, ésta es tu web. *www.aprendeabailar.com*



Gente ilustre

Más de 2.600 biografías, con fotos, ubicación en línea del tiempo, buscador, citas, obras, enlaces. Totalmente gratis. *www.biografica.info*



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS NOVEDADES EN *20minutos.es*

BATALLA CAMPAL DE superestrellas

Los mayores héroes de Nintendo se dan cita en el **videojuego de lucha** más esperado de Wii

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

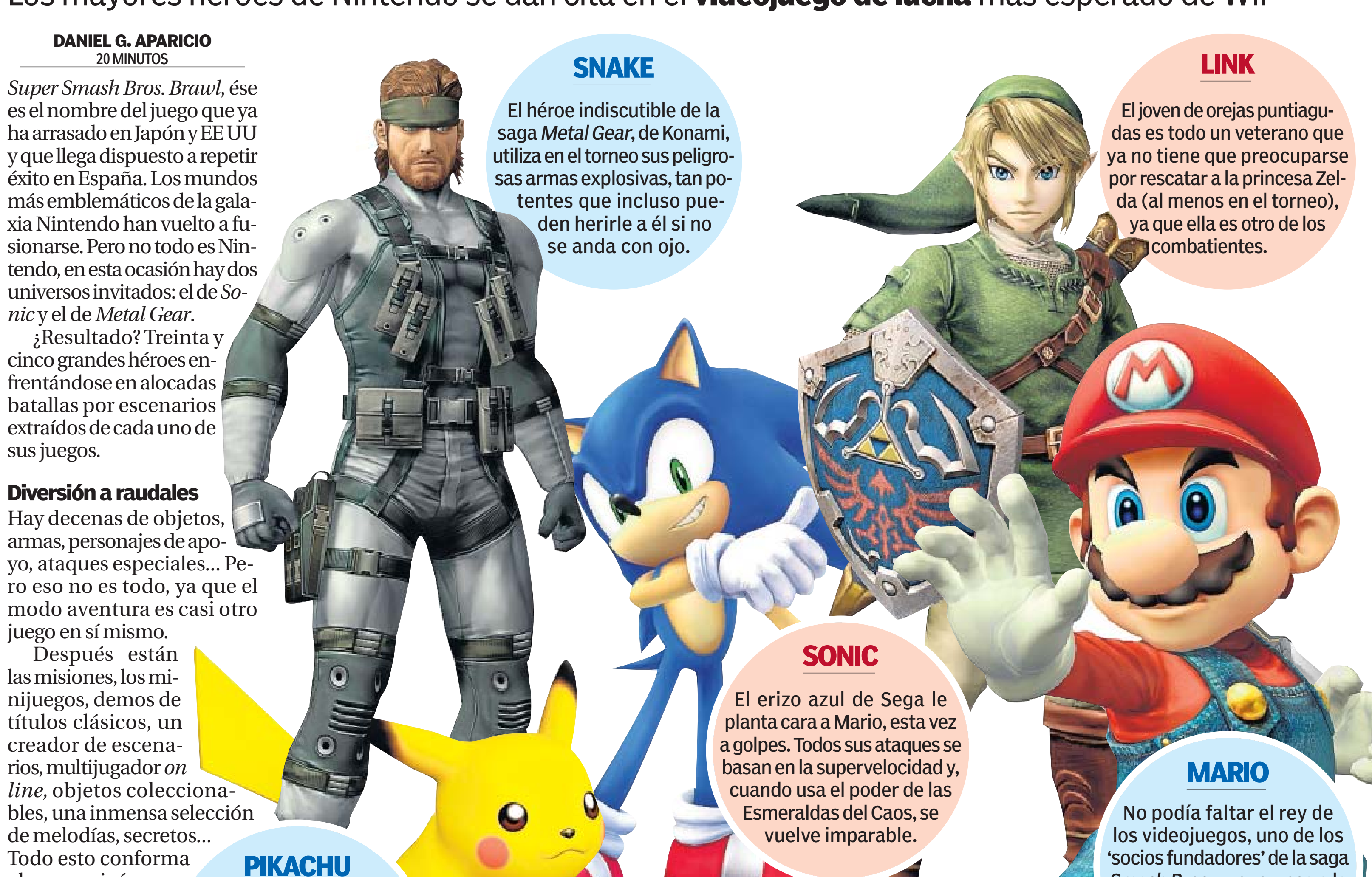
Super Smash Bros. Brawl, ése es el nombre del juego que ya ha arrasado en Japón y EE UU y que llega dispuesto a repetir éxito en España. Los mundos más emblemáticos de la galaxia Nintendo han vuelto a fusionarse. Pero no todo es Nintendo, en esta ocasión hay dos universos invitados: el de *Sonic* y el de *Metal Gear*.

¿Resultado? Treinta y cinco grandes héroes enfrentándose en alocadas batallas por escenarios extraídos de cada uno de sus juegos.

Diversión a raudales

Hay decenas de objetos, armas, personajes de apoyo, ataques especiales... Pero eso no es todo, ya que el modo aventura es casi otro juego en sí mismo.

Después están las misiones, los minijuegos, demos de títulos clásicos, un creador de escenarios, multijugador *on line*, objetos coleccionables, una inmensa selección de melodías, secretos... Todo esto conforma el que quizás sea el videojuego de lucha más grande de la historia.



SNAKE
El héroe indiscutible de la saga *Metal Gear*, de Konami, utiliza en el torneo sus peligrosas armas explosivas, tan potentes que incluso pueden herirle a él si no se anda con ojo.

LINK
El joven de orejas puntiagudas es todo un veterano que ya no tiene que preocuparse por rescatar a la princesa Zelda (al menos en el torneo), ya que ella es otro de los combatientes.

SONIC
El erizo azul de Sega le planta cara a Mario, esta vez a golpes. Todos sus ataques se basan en la supervelocidad y, cuando usa el poder de las Esmeraldas del Caos, se vuelve imparable.

MARIO
No podía faltar el rey de los videojuegos, uno de los 'socios fundadores' de la saga *Smash Bros.* que regresa a la acción para demostrar la potencia de sus saltos y bolas de fuego.

PIKACHU
Desde el mundo Pokémon vuelve al combate la más popular de estas criaturas, el eléctrico Pikachu: pequeño, rápido y de alto voltaje.

FICHA TÉCNICA DESARROLLADOR: **Nintendo** ● PLATAFORMAS: **Wii** ● PRECIO: **49,95 €** ● EDAD: **A partir de 12 años** ● WEB: ***www.smashbros.com***

blogs 20

DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿Venganza por bajas notas?

Atari acaba de enzarzarse en una disputa legal con varias páginas de videojuegos a causa de su título *Alone in the dark*.

La compañía ha demandado a tres webs europeas por calificar negativamente el juego *Alone in the dark*. Al menos ésa es la versión de los demandados. La noruega *Gamer.no* le ha «cascado» un 3 al juego; la danesa *GameReactor*, un 4; y la alemana *4players*, que además ha perdido un acuerdo publicitario con Atari, un 68 sobre 100. Por supuesto, la explicación que da Atari nada tiene que ver con dichas puntuaciones. Según la compañía, la demanda está relacionada con el

El prometedor *'Alone in the dark' se ha quedado en una decepción*

hecho de que los medios utilizaron copias piratas del juego para realizar sus análisis. No digo que esto sea mentira (eso ya lo decidirá un juez), pero lo cierto es que resulta sospechoso. La impresión que da es que Atari se ha enrabietado por la mala acogida general que está teniendo el que pretendía ser uno de los lanzamientos más potentes de la temporada. Un nombre con tanta historia como *Alone in the dark*, nuevas ideas prometedoras, muchas alabanzas precipitadas y una decepción final.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... *20minutos.es*

ZONA 2.0 PUNTO

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Rappel vacía tu cartera desde el móvil»

El mundo de la quiromancia llega al teléfono móvil gracias al videojuego *Rappel lee tu mano*, que invita a los jugadores a descubrir el futuro en las palmas de sus manos y a aprender a interpretar las líneas para otros.

Otra forma de ganar dinero de este farsante y encima lo ganará, claro, porque siempre hay crédulos ingenuos que son capaces de pagar porque les digan aquello que quieren oír. *Aguijón.*

Cómo en este país podemos ser tan incultos de creer a estos personajes... No entiendo que a tales ladrones la sociedad les dé su respaldo. Es pura basura, carcoma de este país. *Catala.*

¿Y no conocéis ese juego de Rappel vacía tu cartera desde el móvil? *Cañizares.*

W *Entra en nuestros foros* **www.20minutos.es**

TECNOLOGÍA

Los dominios *.amor*, *.sexo* o *.rockandroll* podrían ser posibles en el año 2009.

Pues imaginad esto: *www.dios.amor*. Sería algo verdaderamente maravilloso. Hace falta más fe para este mundo tan lleno de cositas malas. *Lara.*

Ya lo veis, y eso que en su día parecía que se fuese a hundir el mundo por culpa del *.cat*. *Mk'n'd.*

Es buena idea, ya que de esta manera todos los sitios de contenido adulto pueden mudarse al dominio *.sexo*. Esto proporcionaría una mayor protección a los menores. Quizá sea una buena opción. Si lo pensamos, en cierta manera la Red estaría más segura. *Adrián.*

Pobres catalanes, siglos y siglos de lucha por conseguir su dominio *.cat* que tanto revuelo causó para que al final lo usen cuatro gatos), y ahora resulta que hasta la tribu más perdida del amazonas podrá tener su *.lo que quiera*. *Galleguiño.*

PASO A PASO

PABLO FERNÁNDEZ

VOLAR A MUY BAJO PRECIO ENTRE VARIAS CIUDADES

Las vacaciones están cada vez más cerca, y encontrar un billete de avión que te lleve a tu destino por poco dinero no resulta fácil. A lo mejor es más recomendable enlazar varios vuelos baratos. Tardarás más en llegar a tu destino, pero probablemente logres ahorrar unos cuantos euros que te vendrán muy bien en la playa.

1 PLANIFICADOR. Dohop.com es la dirección de Internet de un planificador de vuelos que busca en las bases de datos de las aerolíneas y te propone el trayecto más barato (que no el más directo o el más corto). Ahorrarse dinero aquí suele significar que tendrás que coger varios aviones. Entra en la página web para probar cómo funciona este sistema.

2 BUSCADOR. En la portada del sitio aparece un buscador en el que puedes introducir tus ciudades de origen y destino, además de las fechas en las que deseas realizar el viaje. Si eres un espíritu libre dispuesto a pasar tus vacaciones allí donde marque el destino, te interesarán las sugerencias que aparecen bajo el buscador, donde se muestran las ofrertas más baratas para la ciudad en la que estás.



3 SALTOS. El resultado de la búsqueda es una lista con todos los trayectos posibles para tu viaje. Se organizan, de arriba abajo, desde el trayecto con menos saltos o escalas hasta el más largo y complejo, que además será probablemente el más barato. Para ver los detalles del viaje debes pulsar sobre la tecla **Select** y aparecerá información precisa sobre horarios y precios por billete.

4 COMPRA. La adquisición de los billetes de avión no se realiza en la página de Dohop, sino directamente en la web de cada aerolínea, con la que habrá que gestionar individualmente cambios en los trayectos. Antes de acceder a la web de la compañía aérea, Dohop solicitará que especifiques algunos detalles para facilitar la transacción, como el número de viajeros y si hay algún bebé entre ellos.

TECNOLOGÍA

MÁS INFORMACIÓN EN 20minutos.es

La vida sin Bill
COMIENZA LA PRÓXIMA SEMANA

El fundador de Microsoft **abandona sus responsabilidades** para dedicarse a trabajar en su fundación solidaria

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

El presidente de Microsoft, uno de los personajes más influyentes de la industria tecnológica durante las últimas tres décadas, dejará sus responsabilidades al frente de la multinacional informática el 30 de junio.

Desde que fundara la empresa junto a Paul Allen, en 1976, Bill Gates ha logrado amasar una de las mayores fortunas conocidas. Recientemente fue desbancado del puesto de hombre más rico del mundo por el empresario mexicano Carlos Slim, pero se estima su fortuna en cerca de 43.790 millones de euros.

El futuro de la compañía

Estos fondos los gestionará a partir de ahora desde la Fundación Bill y Melinda Gates, a la que ahora dedicará el 80% de su tiempo, dejando el 20% restante para la compañía. Su éxito, en muchos casos, se ha debido a la debilidad de sus competidores, según reconocía la semana pasada en una entrevista en la *BBC* británica.

Tras su marcha, Bill Gates dejará varios desafíos sin resolver para Microsoft, que está a punto de despedirse definitivamente de Windows XP sin que Vista se haya consolidado como una alternativa válida, sobre todo en los entornos corporativos.

Continúan también los problemas con las autoridades de la competencia, que especialmente en Europa se han mostrado muy críticas con el comportamiento monopolista de la empresa informática. La fusión fallida con Yahoo deja también a Microsoft en una posición complicada frente a Google, donde ve también crecer la competencia en uno de sus tradicionales espacios de dominio, los navegadores.

LAS PREDICCIONES DE GATES

Errores. No hay en nuestro *software* un número significativo de errores (1995).

El PC. Los ordenadores tienen que costar menos de 500 dólares (1996).

Prensa. Dudo que el periódico sea muy diferente dentro de diez años (1997).

Interfaz. Dentro de 10 ó 20 años podrás hablarle al ordenador (1997).

Internet. Internet ocupó el 6º puesto en nuestra lista de prioridades. Pero después nos dimos cuenta de que era un fenómeno más profundo (1998).

Basura. El *spam* será cosa del pasado en dos años (2004).

Discos. BluRay es el último soporte físico que veremos (2005).

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... Firefox batiendo un récord

Se descargó 8,3 millones de veces el día de su lanzamiento

Una estrategia de marketing casi perfecta. La semana pasada Mozilla lanzó la nueva versión de su navegador, Firefox 3, y se propuso como objetivo batir el récord de número de descargas de un mismo programa en una misma jornada. Y lo consiguió: a lo largo del martes 17 de junio los servidores registraron la cifra de 8,3 millones de descargas. **¿Problemas?** La avalancha de visitas mantuvo bloqueada la web de Mozilla en varios momentos del día, demostrando que quizá no esperaban semejante éxito. El lanzamiento puede contribuir a elevar su cuota de mercado.

CACHARRERÍA



100 GRAMOS. Es lo que pesa esta PDA creada por Asus, que ofrece acceso al paquete Office, Wi-Fi, señal de satélite para GPS, bluetooth y USB. Recibe actualizaciones de forma automática, los cambios en las últimas noticias, blogs y páginas web. 320 €.

CORREO TÁCTIL. El HP iPAQ 914 destaca por su diseño en negro satinado y por sus altas prestaciones, entre las que se encuentran un teclado integrado QWERTY, Windows Mobile 6.1 Professional y lo último en tecnología inalámbrica. Tiene pantalla táctil y una rueda de cinco direcciones. 499 €.





SEGURIDAD PISCINERA. Este detector de caídas está compuesto por una estación central receptora, una estación central emisora y una o varias pulseras que se colocan en la muñeca. La pulsera tiene un sensor que al sumergirse en el agua transmite una señal. 288 €.

LIGERO. El nuevo Lifebook P8010 tiene un acabado negro brillante con elementos metálicos cromados. Lleva integradas interfaces para conexión de alta velocidad UMTS /HSDPA, además de disponer de lo último en conectividad Wi-Fi. Lo mejor, sus dimensiones: 28,5×274,2×210,1 mm y un peso de sólo 1,2 kilos. 1.799 €.





DOS EN UNO. El Dúo de Gear4 se promociona como el primer sistema de audio portátil para el iPod de quita y pon. Por su configuración es un auténtico dos en uno: base subwoofer y altavoces portátiles en una misma unidad. Los altavoces portátiles se pueden separar de la base «en caliente», sin interrumpir la reproducción, para llevártelos donde quieras. Tiene una salida total de audio de 38 W y los satélites por separado alcanzan los 18 W. 199,99 €.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 2 DE JULIO DE 2008



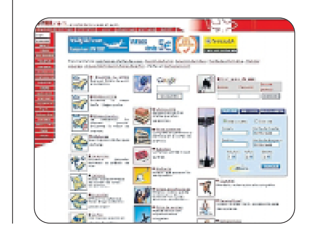
DOS CLICS

El mundo en cifras

Para darse cuenta de lo deprisa que va el mundo, aquí están los datos en tiempo real de lo que ocurre mientras lees.
www.worldometers.info

Para viajar en avión

Si vas a viajar en avión aquí encontrarás enlaces a las webs de las compañías, páginas de venta *on line*, derechos de los viajeros...
www.retraso.com



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS NOVEDADES EN 20minutos.es

EL ‘diablo’ más esperado DEL AÑO

Blizzard presenta la **tercera entrega de su exitosa saga** en la convención anual de la compañía

R. T.
20 MINUTOS

Blizzard ha soltado la bomba en su Worlwide Invitational de París. Al igual que sucedió en Corea hace un año, cuando anunció su Stacrcraft II, ha conseguido generar altas dosis de expectación con una noticia que estaba en la mente de todos los asistentes.

En mitad del evento subió un guitarrista al escenario y tocó unas notas de una melodía, y muchos asistentes comenzaron a mostrar su aprobación. Unos segundos después, se presentaba el primer tráiler de *Diablo 3*, el juego más esperado de la década.

Pero, claro, los asistentes no podían conformarse sólo con un vídeo de animación por ordenador, con toda la calidad a la que nos tiene acostumbrados la compañía. Los miles de fans de Blizzard que se habían desplazado a París a encontrarse con jugadores de todo el mundo, a participar o a ver torneos, concursos de disfraces, o disfrutar de los conciertos de Level 70th Tauren Chieftains y Video Game Live, necesitaban saber más de *Diablo 3*. Y, por ello, se realizó la primera demostración del juego en directo.

El motor muestra evidentes mejoras. Se pudo ver en acción a dos de las cinco clases: el bárbaro y el hechicero curandero. Se mostraron golpes novedosos, con un ataque de guerrero arrancado de *World of Warcraft* y el escudo de muro de zombis que podía invocar el hechicero.



Desarrollos eternos

El juego, según sus creadores, se encuentra en un estado muy avanzado de desarrollo. Aunque, no tenemos muchas esperanzas de verlo pronto en el mercado. Porque Blizzard tiene tres proyectos entre manos: *WoW: Wrath of the King Leach*, *Starcraft II* y *Diablo 3*. Todo un festín para los aficionados al rol y la estrategia.



Personajes del nuevo juego que prepara la compañía Blizzard.



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

Dos hordas invaden Francia

Eso es lo que he visto durante este fin de semana, dos mareas que han desembarcado en París: una de hordos (y alis, claro) que se emocionaron con el anuncio de *Diablo 3* y otra roja, de banderas españolas y camisetas de la selección.

Me alegro mucho por lo uno y por lo otro, pero tengo la sensación de que la emoción está más justificada en el segundo caso que en el primero. Lo de *Diablo 3* se venía rumoreando desde hace días. El juego pinta muy bonito, con muchos guiños a los seguidores de la saga, pero todo apunta a que será más continuista que rompedor. Además, *Diablo 3* crea una situación bastante curiosa y a priori positiva.

Todo apunta *a que el juego será más continuista que rompedor*

Blizzard tiene en rampa de lanzamiento tres bombazos: el citado *Diablo 3*, *Starcraft II* y *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*. Genial, ¿no? Sí, pero ninguno de esos tres bombazos tiene fecha definida. ¡Pero si no sacan ni un juego por año! Sus juegos, cuando salen, serán todo lo buenos que queráis, pero si lo que hace Blizzard lo hiciera otra compañía, dudo que fuésemos tan indulgentes. Se merecen un buen tirón de orejas.

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**



el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«¿Es que nunca le han visto el culo a la Barbie?»

Take2 pierde un juicio y le cuesta menos dinero que a los demandantes. El juicio se celebró a raíz de la denuncia de 2.676 personas por el minijuego erótico *Hot Coffe* oculto en *GTA: San Andreas.*

Durante el juego puedes robar, matar, dirigir tu banda de delincuentes, atropellar a quien quieras, pegarte con la poli... ¿Y lo más grave es que hay un minijuego oculto, que sólo destapa el que quiere, en el que aparecen chicas desnudas y sexo? Es increíble. *Dani.*

¿Y por qué les demandaban? En el juego mismo pone que hay contenido violento y de adultos ¡Para eso que se compren el Mario Kart! *Surdo.*

Es que una escena de sexo es una obscenidad. En cambio, llevar a tu churri a disparar desde la ventana del coche y matar gente de la forma más violenta posible es la cosa más normal del mundo... *Yo.*

¡Pero si es un mo-nigote de ordenador! Qué pasa ¿Es que nunca le han visto el culo a la Barbie? *Miky2767.*



TECNOLOGÍA

El Israel más ortodoxo prohíbe los MP4 al considerarlos «instrumentos del demonio». Dos tiendas de electrónica situadas cerca de un barrio ultraortodoxo de Jerusalén fueron atacadas la semana pasada.

Y pensar que Israel tiene una gran influencia en la economía y política mundial... Es para temblar. *Toribio.*

Uy, pues un iPhone debe de ser la reencarnación de Satán... *Chufas y rechufas.*

Si no les gusta que no los compren, simplemente. Yo no voy arrasando tiendas donde se venda *merchandising* de fútbol. Un poco de respeto. *Jojo Mackenzie.*

PASO A PASO

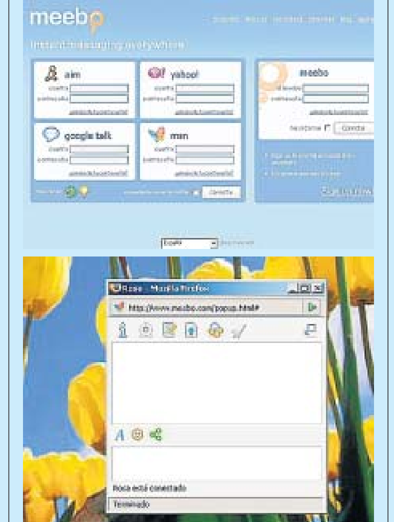
PABLO FERNÁNDEZ

UTILIZAR LA MENSAJERÍA INSTANTÁNEA EN UNA WEB

La mensajería instantánea es una potente herramienta de comunicación a la que no siempre se da un buen uso. Quizá por eso algunas empresas bloquean el acceso al Messenger de Microsoft o el Gtalk de Google. Pero si realmente lo necesitas, hay formas de charlar con otros usuarios en esas redes.

1 CUATRO REDES EN UNA. *Meebo.com* es una página web desde la que puedes acceder a la mensajería instantánea de las redes de Gtalk, MSN, AIM y Yahoo. Puedes utilizarlas de forma individual o crear un usuario en Meebo para que cuando abras el servicio se activen todas tus cuentas de forma simultánea, directamente en el navegador y sin necesidad de instalar ningún programa en tu ordenador.

2 ESCRITORIO VIRTUAL. Cuando introduces tu nombre de usuario y tu contraseña en una de las redes de mensajería instantánea a las cuales Meebo ofrece acceso, el servicio crea en tu navegador un escritorio virtual. A la derecha se muestra tu lista de contactos del mismo modo que aparecerían con un programa instalado. Cuando activas una charla con alguno de tus amigos, ésta se mostrará en el centro de la pantalla.



3 VENTANA INDEPENDIENTE. Si lo prefieres, puedes hacer que tu lista de contactos o una conversación se muestre en una ventana independiente del navegador. De esta forma lograrás un funcionamiento similar al que se obtiene utilizando un programa de mensajería. La principal ventaja es que puedes utilizar la ventana del navegador original para otras tareas y que el parpadeo de la ventana del chat será más fácil de identificar cuando alguno de tus contactos te envía un mensaje.



4 CONTACTOS. Desde Meebo puedes también gestionar tu lista de contactos y todos los cambios que hagas se plasmarán luego en el programa de mensajería cuando lo utilices.

TECNOLOGÍA

MÁS SOBRE TECNOLOGÍA EN 20minutos.es

Rebaja el coste DE TUS LLAMADAS CON PUBLICIDAD

Varias empresas ofrecen al usuario **minutos y mensajes gratis** a cambio de recibir anuncios personalizados

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

La publicidad en el móvil no tiene por qué ser sólo fuente de molestias. Los usuarios pueden ya decidir qué tipo de temas les interesan y recibir mensajes sólo de compañías que ofrecen productos relacionados con sus gustos. A cambio, recibirán SMS y minutos gratis para utilizar cuando quieran.

Blyk, un sistema móvil virtual que opera en el mercado británico y que en 2009 llegará a España, es una de las empresas que ofrece estos servicios. Su foco está en los jóvenes de entre 14 y 26 años.

Todavía no ha definido cómo serán sus tarifas en nuestro país, pero en el Reino Unido regala 43 minutos de conversación telefónica cada mes a cambio de recibir 217 mensajes publicitarios. Se trata de anuncios 'personalizados', pues el cliente debe especificar cuando se da de alta cuáles son sus intereses y hábitos de ocio.

La compañía, que ya ha alcanzado los 100.000 clientes en el Reino Unido y ha llevado a cabo más de 900 campañas diferentes en ese país, se postula así como un nuevo canal publicitario en el que el anunciante se dirige sólo a aquellos potenciales consumidores que pueden estar interesados en su producto.

0,05 euros por SMS

Los modelos de negocios basados en la oferta de minutos de conversación gratis o directamente de dinero a cambio de recibir publicidad no son exclusivos de Blyk. En Nueva Zelanda, por ejemplo, HooHaa ofrece 10 céntimos de dólar (unos 5 céntimos de euro) a cambio de cada anuncio que el cliente reciba en su terminal. Las empresas que se anuncian a través de esta compañía ofrecen además ofertas especiales a los usuarios, como descuentos en algunos productos si se muestra en la tienda el mensaje publicitario recibido. En EE UU, Virgin Mobile pide a quienes quieran recibir minutos en llamadas que vean anuncios en vídeo. Una fórmula similar a la propuesta por Telefónica O2 en la República Checa, donde los consumidores pueden obtener descuentos en la factura telefónica a cambio de escuchar anuncios desde su teléfono móvil.



Asistente al Mobile World Congress de Barcelona. AGENCIAS

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... dónde se toman las fotos

Puede detectarse mediante GPS o Flickr

CAROLYN WELL

La proliferación de los servicios de geoposicionamiento es una de las últimas revoluciones en la tecnología de consumo. Unos sistemas que no sólo están disponibles en los navegadores para el coche, sino que saltan también a teléfonos móviles y cámaras de fotos. En algunos de estos dispositivos, cuando tomas una imagen es posible activar una opción que hace uso del GPS para añadir datos sobre la latitud y longitud del lugar donde se obtuvo la instantánea. Información que sirve luego para clasificar las fotos según el lugar donde fueron tomadas, un criterio de organización que facilita la creación de álbumes digitales y que garantiza que nunca más tendrás dudas sobre dónde estabas cuando apretaste el botón de la cámara. Todas las fotos de un mismo lugar se colocarán juntas sin que el usuario haga ningún esfuerzo.

Para quienes no dispongan de GPS existen otras alternativas para localizar sus fotos. Investigadores de la Universidad Carnegie Mellon están desarrollando un sistema que permite identificar el lugar en el que estaba el fotógrafo y lo hacen comparando la foto con otros archivos almacenados en el sitio de alojamiento *flickr.com.* El programa creado por este grupo de científicos toma como referencia edificios u objetos representativos que salen en la foto con otros de archivos que ya han sido geolocalizados y tienen un alto porcentaje de acierto, que aumenta cuanto más conocido es el lugar. **P. FERNÁNDEZ**

CACHARRERÍA



VIGILANCIA DEL HOGAR. La cámara de vigilancia doméstica wireless de Linksys funciona a través de Internet, pero no necesita estar conectada a un ordenador para recibir la señal. Además, si percibe movimientos, envía un mensaje con un vídeo. 139 €.

RELOJ BLUETOOTH. Con la nueva gama de relojes MBW-150 de Sony Ericcson y Fossil puedes controlar tu teléfono móvil a través del reloj. La pantalla te mostrará quién llama para que puedas decidir si deseas aceptar la llamada, responderla o silenciarla. Hay tres modelos diferentes. 320 €.





IDANCE WALL-E. El personaje de la nueva película de Disney Pixar llega a las tiendas Disney para bailar al ritmo de tu música. Dispone de un jack para conectar cualquier tipo de MP3 y, mientras reproduce tus canciones a través de su altavoz, los ojos se le iluminan al ritmo de la música. 34 €.

ALTAVOZ PARA MÓVILES. Escuchar la música de tu teléfono móvil a todo volumen es posible con el altavoz portátil bluetooth MBS-100. Este dispositivo sin cables es compatible con móviles con conexión bluetooth. Su batería integrada ofrece hasta cinco horas de funcionamiento. 69 €.





ULTRAPORTÁTIL. Panasonic Toughbook CF-U1 es un equipo diseñado para trabajar en entornos difíciles. Sólo pesa un kilo, su batería dura hasta 9 horas, puede soportar caídas desde alturas de 120 cm, temperaturas extremas (de –20 °C a 60 °C), además de líquidos, polvo y vibraciones. Incluye un procesador Intel Atom Z520 a 1.33 GH.



TODO SOBRE EL OCIO TECNOLÓGICO

MIÉRCOLES 9 DE JULIO DE 2008



DOS CLICS

¡Haz magia!

Aquí podrás aprender sencillos pero sorprendentes trucos de cartas y monedas. La web cuenta además con fotos. *www.labuenamagia.com*



Trucos de hogar

Todos los días hay nuevos consejos y trucos relacionados con el hogar, la cocina, las mascotas, la botica... *www.trucosdelhogar.es*



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS NOVEDADES EN 20minutos.es

EL erizo azul VUELVE CON FUERZA

Sega combina **elementos clásicos con espectáculo gráfico** en su nuevo juego, 'Sonic Unleashed'

DANIEL GONZÁLEZ
20 MINUTOS

Sonic ha sufrido en los últimos años las iras de muchos antiguos fans que consideran que sus nuevos juegos no están a la altura de los juegos de plataformas de los noventa.

Sega, consciente de este hecho, quiere devolver al erizo azul el estatus del que disfrutaba entonces, por lo que su próximo juego, *Sonic Unleashed*, combinará elementos clásicos con el espectáculo gráfico que son capaces de desplegar las nuevas consolas de videojuegos.

20 minutos acudió a las oficinas de Sega en Japón para comprobar el estado de desarrollo del videojuego. Allí, la empresa nipona nos enseñó la primera parte de la espectacular película introductoria del juego. Todo se desarrolla en el espacio, con el erizo transformado en el amarillo Super Sonic haciendo frente a la flota del malvado Doctor Eggman.

La situación parece ir bien, pero, de repente, el héroe cae en una trampa y una máquina comienza a succionar el poder de las joyas mágicas. Sega no quiso mostrar nada más allá de este punto, ya que ahí se desvelaba un momento clave de la trama. Sin embargo, sabemos que todo ese secretismo está relacionado con una nueva transformación de Sonic en un ser mucho más salvaje y agresivo.

El desarrollo del juego muestra una estructura a medio camino entre el Sonic y los Anillos Secretos de Wii y los clásicos de plataformas 2D de avance lateral.

Los escenarios, muy vistosos, ya no son mundos imaginarios, sino conocidos lugares del mundo, como África, Nueva York, la muralla China o la isla griega de Mykonos. Según los desarrolladores, estas localizaciones pueden resultar más interesantes para los jugadores que los mundos inventados.

El juego verá la luz en el mes de noviembre para PS3, Xbox 360, PS2 y Wii.

SONIC EN DS

Las aventuras de Sonic en DS, *Sonic Rush* y *Sonic Rush Adventure* han sido probablemente los juegos del erizo mejor acogidos de los últimos tiempos. La nueva aventura para esta consola también promete. Se trata de *Sonic Chronicles: La hermandad siniestra* y será el primer juego de rol (RPG) protagonizado por el personaje.

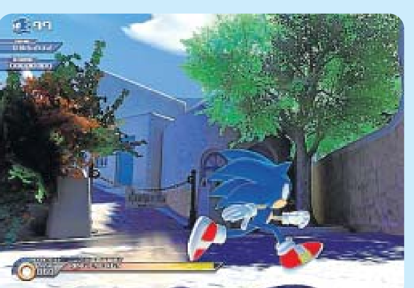


El nuevo juego de Sonic combinará momentos en 3D y 2D. Puedes ver todas las imágenes disponibles del videojuego en nuestra web.















blogs 2.0

DANIEL G. *Aparicio*

20 HIT COMBO

'Prince of Persia...', ¿otro hype?

El término *hype* se ha puesto muy de moda en la nueva generación de consolas. El *hype*, la creación de una expectativa exagerada sobre juegos que después acaban en fiasco, se ha venido repitiendo mucho en el último año y medio.

El principal exponente de este fenómeno es *Assassin's Creed*, el juego de acción de Ubisoft que crea unas primeras impresiones muy positivas, pero que al poco tiempo aburre sobremanera. Tengo la impresión de que, desde *Assassin's Creed*, todos nos hemos vuelto mucho más escépticos. Ahora Ubi vuelve ha poner en marcha su maquinaria con otro título,

La expectativa *que acaba en fiasco se ha repetido mucho en el último año*

el nuevo *Prince of Persia*. Así de primeras, pinta bonito. Promete grandes escenarios abiertos por los que moverse y retoma los combates tipo duelo uno contra uno. Sin embargo, esta historia ya nos suena de algo. Uno ya no sabe si fiarse de Ubi, de esa compañía que nos vendió la moto de *Assassin's Creed*, que intentó hacer lo propio con *Haze* y que produce jueguecillos *casual* para la DS como churros. Yo, por mi parte, mantendré la esperanza. Pero intentaré no hacerme muchas ilusiones.

SIGUE ESTE *BLOG* EN... 20minutos.es

ZONA 2.0

ENVÍA TUS COMENTARIOS A **dospuntocero@20minutos.es** O CUÉLGALOS EN **www.20minutos.es**

el foro de 20minutos.es

VIDEOJUEGOS

«Ya nos cobran una multa anticipada por el canon»

La conocida compañía de videojuegos EA Sports abandona la producción para PC.

Esto se traducirá en juegos más caros y de menor calidad gráfica. *Vurnt.*

¿Qué pasa, creen que sólo se piratea en PC? ¿Y la PSP, la PS2, la Xbox 360 y la Wii? No son pirateadas, ¿verdad? Los jugadores de PC estamos hartos de pagar por juegos que son más parecidos a versiones betas. *Eliaskun.*

Entre todos estamos logrando hundir las industrias que tantos buenos momentos nos han dado. *Enrique.*

Lo vergonzoso es que cada año pagues 40 euros por un juego que es similar al del año pasado, sólo porque cambian los jugadores y equipos. *Feliz.*

EA es la peor compañía de videojuegos del mundo. Basan su economía en comprar los derechos de películas de éxito, como *El señor de los anillos*, y franquicias, como FIFA o NFL, para luego dar una pésima calidad al producto. *Sepp.*

W *Entra en nuestros foros* www.20minutos.es

TECNOLOGÍA

La UE quiere que los operadores informen a los internautas si cometen actos ilícitos; por ejemplo, si están realizando alguna descarga de contenidos protegidos.

¿Acaso no nos cobran ya una multa anticipada por el canon? *Furundeli.*

El canon reemplaza la copia privada, ¡así que no nos toquen más los narices! Para alguna cosa pagamos y la SGAE se forra. *Orioflp.*

¡Lo que faltaba!, encima de que no nos suben los sueldos, nos estrujan con el precio de comida y energías y pagamos un canon por si acaso, tenemos que vivir amenazados por las compañías. Se está poniendo la cosa para coger una escopeta y echarse al monte. *Adeptus.*

PASO A PASO

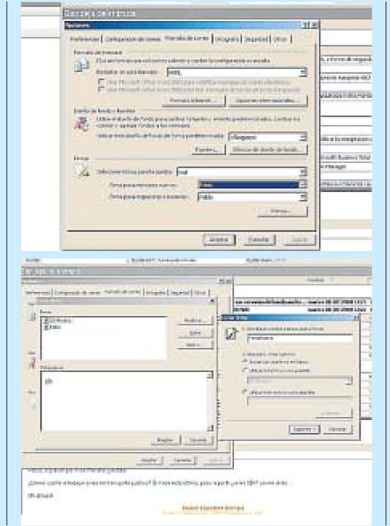
PABLO FERNÁNDEZ

PERSONALIZA TUS CORREOS CON LA FIRMA AUTOMÁTICA

Si utilizas el correo electrónico de forma intensiva te habrás dado cuenta de que a menudo incluyes como cierre en tus mensajes la misma despedida y algunos datos de contacto. Outlook permite automatizar esa acción creando una firma que se inserta por defecto en todos los mensajes que envías.

1 INICIO. La firma del correo electrónico es un texto que puede ir acompañado de imágenes y que aparecerá al pie de todos tus mensajes. Para crear una, dirígete al menú **Herramientas** de Outlook y pulsa sobre **Opciones**. En la ventana que se abre a continuación elige la opción **Formato de correo.** Tras la configuración del formato del mensaje y los fondos, se encuentran las opciones para establecer el funcionamiento de las firmas.

2 DÓNDE INSERTARLO. Antes de configurar tu nueva firma debes señalarle al programa de gestión del correo electrónico dónde debe aparecer. Con el primer desplegable determinas en qué cuenta de correo (en el caso de que tengas varias configuradas) debe aplicar la firma. Los otros dos menús te permiten decidir si aparecerá en los mensajes nuevos, en las respuestas a otros correos o en los reenvíos que realices.



3 CREAR LA FIRMA. En esa misma ventana, pulsa sobre **Firmas...** para crear una nueva o modificar las existentes. Lo normal es introducir tu nombre, cargo y algunos datos de contacto, como la dirección postal, el correo electrónico o los números de teléfono y fax. Recuerda que puedes introducir aquí enlaces a páginas web, imágenes o formatos enriquecidos de texto.



Ten en cuenta que tus mensajes no se leerán únicamente en ordenadores. Cada vez más gente usa el móvil y otros dispositivos para revisar su buzón de correo, y en algunos de ellos la visualización no es del todo satisfactoria si el remitente del mensaje utilizó códigos complejos en su elaboración. Hazlo bonito pero simple.

INTERNET



TEXTO ÍNTEGRO EN 20minutos.es



ORGANIZA TU viaje con la Red COMO ASISTENTE

Internet es una **fuente de información** incomparable a la hora de elegir tu destino vacacional para este verano

SNAPTEDUP

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS

Las vacaciones siempre son demasiado cortas como para desperdiciarlas haciendo una mala elección. Internet ofrece las herramientas necesarias para informarse sobre el destino y hacer que el viaje salga barato y sea absolutamente satisfactorio.

SeatGurú → ¿Qué asiento debo reservar en mi próximo vuelo para tener más espacio para los pies? ¿En cuál se ve? ¿Estoy cerca del baño? En esta página podrás saber cómo se distribuyen las butacas en todos los modelos de avión. Su dirección: *seatguru.com*

Baños escogidos → Evita las sorpresas con los apretones inesperados. En *thebathroomdiaries.com* te ofrecen un directorio con reseñas de baños públicos en ciudades de todo el mundo. Para turistas de azulejo.

Préstamo de sofás → ¿Andas corto de fondos? Pásate por *couchsurfing.com* y podrás dormir gratis en el sofá de un generoso donante.

Flight Stats → Anticípate a los retrasos. Con *flightstats.com* estarás informado al minuto sobre el funcionamiento de los aeropuertos y sus posibles problemas.

Reseñas reales → Webs como *realtravel.com, tripadvisor.es* o *minube.com* te permiten conocer las experiencias reales de otros viajeros en tu destino vacacional, ver vídeos y fotos de los hoteles o las recomedaciones de los mejores sitios de ocio.

Blogs locales → En los *blogs* de ciudad de *metblogs.com* encontrarás pistas para conocer tu destino de la mano de quienes mejor lo conocen: sus habitantes.

Riesgos → ¿Preocupado por las enfermedades? El Ministerio de Sanidad (*msc.es*) tiene una guía sobre los riesgos sanitarios y las vacunas recomendadas para cada país.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... los virus para móvil

La amenaza de seguridad para los teléfonos no es tan grande como parecía

El desarrollo de los terminales móviles inteligentes capaces de realizar todo tipo de funciones –desde la navegación por Internet hasta el envío de correos electrónicos o la grabación de vídeo– supuso la apertura de un nuevo frente en la batalla por la seguridad de los usuarios. Algunas empresas fabricantes de antivurus han alertado en los últimos meses sobre la posibilidad de que los creadores de virus empiecen a lanzar ataques contra estos dispositivos. Pero según G-Data, la alerta no está justificada. El informe semestral de la compañía alemana de seguridad asegura que el peligro previsto para este tipo de dispositivos «se ha revelado finalmente como una estrategia de *marketing*». Y explica que desde que comenzó el año, sólo han aparecido 41 virus nuevos para móviles, por lo que probablemente los creadores de *software* malicioso no consideren esta plataforma como una vía efectiva para conseguir beneficios.

Es una minucia si se compara con el número de amenazas de seguridad que surgen a diario para los ordenadores. Cada 24 horas se lanzan, según G-Data, unos 1.500 ataques nuevos de *malware* contra usuarios de Windows. En seis meses, esta compañía ha detectado 318.000 nuevos programas de *malware*, más que en todo el año anterior. Al ritmo actual, el número de amenazas habrá crecido un 500% al acabar el año. Para preocuparse.

CACHARRERÍA



PEQUEÑO GIGANTE. El disco duro Big Disk Quadra de LaCie cabe en la palma de la mano, pero sus reducidas dimensiones no deben engañarte sobre su capacidad. En su interior puedes almacenar hasta un terabyte de datos, más de mil gigas para tus archivos. 549 €.

ESPADA CONSOLERA. Desde que la Wii llegó a nuestras vidas se han creado raquetas, espadas, palos de golf y volantes para acoplar el mando. Era inevitable la llegada de un sable láser para la consola de Nintendo. Fabricado por Subsonic, tiene detector de movimiento para activarse cuando lo usas. 19 €.





LA HORA DE LA TDT. Se acerca el final de las emisiones analógicas de televisión y la televisión digital terrestre se extiende por todos los dispositivos. También está en relojes como el Laks TV. Es un sintonizador y grabador que funciona con el ordenador 149 €.

AL RICO HELADO. Todo el año esperando el calor y cuando llega no haces más que quejarte. Es hora de refrescarse. Crea tus propios helados y sorbetes sin complicaciones y en sólo 20 minutos con la heladera de la marca italiana Ariete, que tiene una capacidad de 1,2 litros y se desmonta fácil y rápidamente. 49 €.





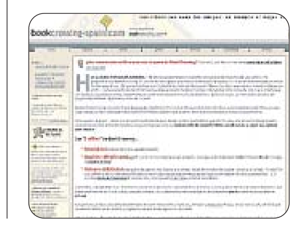
MÁGICO CUBO MUSICAL Música de diseño con alta calidad de sonido gracias a los Black Box Micro de Gear4. Tienen el tamaño de un cubo de Rubik y por su tamaño compacto son ideales para llevarlos de viaje este verano. Su tecnología SFX integrada mejora la reproducción de graves y la calidad del sonido. Se alimentan a través del puerto Mini USB enganchándolos a un ordenador o a un cable de alimentación con conexión Mini USB. Se pueden conectar cualquier reproductor. 29,99 €.



Reloj de imágenes
Un reloj en el que el paso del tiempo supone un cambio de imagen. El cambio se produce automáticamente cada minuto. *www.humanclock.com*



Comparte libros
Tienes un libro, lo lees y lo liberas en la calle para que otro lo recoja. ¡Únete al movimiento y comparte la lectura! *www.bookcrossing-spain.org*



VIDEOJUEGOS

TODAS LAS NOVEDADES EN 20minutos.es

EL LADO **humano** DE LA GUERRA

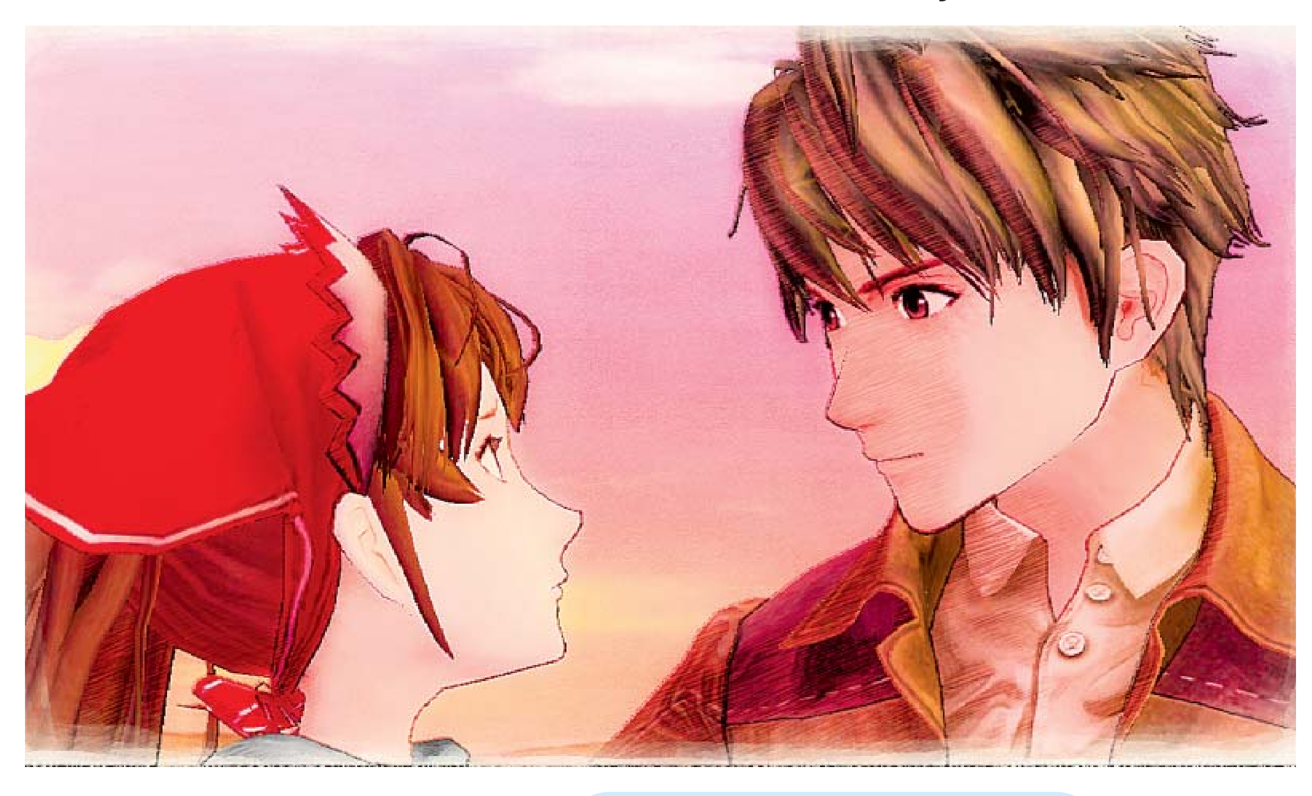
El juego **'Valkyria Chronicles'** narrará en PS3 una historia de fantasía, drama y batallas tácticas

DANIEL G. APARICIO
20 MINUTOS

Aunque el juego del erizo azul *Sonic Unleashed* es la mayor apuesta de Sega para los próximos meses, la compañía nipona tiene muchos otros ases bajo la manga.

En las oficinas de Sega Tokio, ***20 minutos*** pudo echar un primer vistazo a otro de los grandes títulos de la firma: *Valkyria of Battlefield: Gallian Chronicles,* para la consola PlayStation 3.

La historia de *Valkyria* nos traslada a una ficticia II Guerra Europea, que se desarrolla en 1930 entre dos grandes imperios. La imaginaria región de Gallia, que se mantiene neutral en el conflicto, se ve de repente invadida por una de las dos potencias y decide intervenir.



Seres legendarios

De este modo, el jugador deberá controlar a un pequeño ejército formado por gente que no sabe nada de disciplina militar, que odia la guerra, que sufre y que se ve obligada a luchar. Afortunadamente, contarán con la ayuda de las Valkyrias, una raza de seres legendarios con un increíble poder.

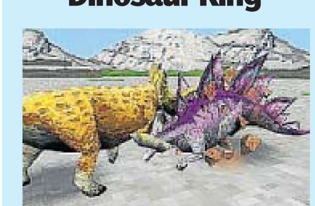
Los combates se desarrollan por turnos, pero sin que el tiempo se detenga (un enemigo siempre nos atacará si pasamos cerca de él, aunque no sea su turno). Para ganar será necesario diseñar una buena estrategia y combinar las habilidades de francotiradores, dinamiteros, etc., como un eficiente grupo de guerrillas.

Todo, desde las batallas hasta las secuencias de vídeo, destacarán en pantalla con una vistosa y colorida estética de dibujo animado que muestra cómo los personajes van evolucionando e involucrándose en esta dramática historia.

20minutos.es
Descubre todos los lanzamientos de Sega y las novedades de la feria E3 en nuestra web.

SEGA EN LA DS

POKÉ-SAURIOS
'Dinosaur King'



Una aventura con clara inspiración Pokémon en la que el héroe deberá buscar fósiles y revivir dinosaurios para enfrentarlos en luchas 3D.

¡A DIBUJAR!
'Pictoimage'



Versión consolera y táctil del popular juego de mesa *Pictionary.* Podrán participar hasta ocho personas utilizando un único cartucho.

LUCHA DE ESPADAS
'Bleach II'



Segunda parte de este juego de lucha basado en un *anime* del mismo nombre. Tendrá más luchadores, más modos de juego y Wi-Fi.

APPLE ENTRA EN LA **batalla de los juegos** PARA EL TELÉFONO

¿Puede un teléfono competir con los grandes del mundo del videojuego? Apple se dispone a plantar cara con su iPhone a otras plataformas móviles que ofrecen juegos a los usuarios, como NGage de Nokia. Pero, por el camino, sus intereses podrían chocar con los de Nintendo y su DS o la PSP de Sony. Para lograrlo cuenta con socios como Sega, que desarrolla juegos para el iPhone, y un novedoso sistema de control basado en el uso del acelerómetro del teléfono, que permite controlar los juegos moviendo el terminal. Éstos son algunos de los títulos a los que puedes jugar en el iPhone.

Super Monkey Ball → Dirige a un mono encerrado en una burbuja inclinando tu móvil de un lado a otro. El equilibrio es fundamental. 7,99 euros.

Band → Una caja de ritmos al alcance de la mano. Crea música desde el móvil con todo tipo de instrumentos de una forma sencilla y muy intuitiva. 7,99 euros.

Cro-Mag Rallyl → Sostén tu iPhone como un volante y pisa el acelerador. Se trata de un juego de carreras que ofrece un singular modo de conducción. 7,99 euros.

Tap Tap Revengel → Sigue el ritmo de la música pulsando sobre la pantalla. Un título muy adictivo y para jugones con oído. Gratuito.

iMaze → Laberintos de todo tipo para que te rompas la cabeza moviendo la bola hasta la salida. Gratuito.

Blip Solitaire → Adaptación de un título clásico para el teléfono de Apple. Gratuito.



Super Monkey Ball, uno de los nuevos juegos para iPhone. SEGA

blogs 20



DANIEL G. *Aparicio*
20 HIT COMBO

¿Un E3 sin cafeína?

Ya ha dado comienzo el E3 de Los Ángeles, que acaparará toda la atención del sector de los videojuegos hasta el próximo viernes. El lunes mismo, jornada de conferencias, las prisas por adelantarse a la competencia llevaron a algunas compañías a adelantar sorpresas.

Ya hace tiempo que estoy desencantado con el E3, la feria ha perdido ese halo de acontecimiento del año que tenía en el pasado. Con este panorama, yo no esperaba gran cosa del E3 2008. Sin embargo, he de reconocer que, en lo poco que va de feria, ya se ha mostrado más chicha de la que esperaba: el nuevo modelo de Xbox 360, el anuncio de *Final Fantasy XIII* para la consola de Microsoft, el *Wii MotionPlus* de Nintendo... Pero yo me pregunto: ¿dónde están los juegos? Los juegos nuevos, quiero decir, las ideas originales, los lanzamientos rompedores. Por ahí anda el *Flock* de Capcom para Wii, que se vendía como algo revolucionario, pero que al final ha resultado ser un juego de estrategia menor con una pinta excelente aunque menor al fin y al cabo. Todavía queda evento por delante y no quiero ser agorero, pero creo que en esta feria de videojuegos se echan en falta más videojuegos.

> **En esta feria** *de videojuegos se echan en falta más y nuevos videojuegos*

SIGUE ESTE BLOG EN... 20minutos.es

TECNOLOGÍA

TODAS LAS NOTICIAS EN 20minutos.es

MÓVILES QUE sueñan con ser PLATAFORMAS

Symbian, Windows Mobile, Android y el iPhone **quieren ser el Windows** de teléfonos y dispositivos móviles

PABLO FERNÁNDEZ
20 MINUTOS



El sistema operativo suele ser un aspecto de los móviles que no tenemos en cuenta a la hora de elegir teléfono. Pero es un tema que los fabricantes se toman muy en serio y del que dependerán los usos que podrás darle a tu terminal en el futuro.

Symbian, el sistema líder del mercado de teléfonos inteligentes, ha sido adquirido este mes por Nokia, que ya ha anunciado que convertirá en *software* libre su código para promover el desarrollo de aplicaciones de todo tipo para los móviles que lo utilizan. Ahí está la clave, en atraer al máximo número de desarrolladores para convertirse en la plataforma preferida de los clientes. En el sistema que más programas y opciones ofrece al usuario.

El mismo camino ha emprendido Apple con su nuevo iPhone y el lanzamiento de la App Store, que en su primer fin de semana abierta al público ha distribuido más de 10 millones de aplicaciones (gratuitas y de pago) en los 21 países en los que la tienda de programas ha empezado a funcionar.

Tendrá que competir con Windows Mobile, la plataforma impulsada por Microsoft. Y con Android, un sistema completamente abierto que está siendo desarrollado por Google y decenas de fabricantes con los que se ha asociado. El objetivo para todos ellos es convertir su *software* en el nuevo Windows para dispositivos móviles, en el sistema que debes tener si quieres acceder al catálogo más amplio de programas. Quien logre seducir a más desarrolladores y cree un sistema de descarga e instalación más fácil de usar ganará la batalla de las plataformas.

La Red en el teléfono

El desarrollo de aplicaciones específicas para determinadas plataformas móviles es la gran esperanza de operadoras y fabricantes de terminales para impulsar de forma definitiva el uso de Internet en los teléfonos. MySpace, Facebook, Google, Yahoo... Todos ellos han creado programas que adaptan sus contenidos y servicios a la pequeña pantalla a través de este *software*. El objetivo es ponérselo fácil al usuario.

De izquierda a derecha y de arriba abajo: un teléfono que usa Windows Mobile, el iPhone con aplicaciones en pantalla, móviles Symbian y el logotipo de Android.

LO QUE HAY QUE SABER SOBRE...

... de qué hablan los blogs

El fútbol bate la crisis económica como tema más habitual

La blogosfera ya no es un espacio exclusivo de los fanáticos de la tecnología. Según muestran los datos de Bloguzz, los temas que centran las conversaciones en la Red se han diversificado y se acercan cada vez más a las charlas de la calle. En junio, por ejemplo, la Eurocopa reinó por encima de todo lo demás y, comparativamente hablando, superó en menciones a la crisis. La difícil situación económica tuvo mucha presencia al empezar el mes, pero no pudo con los éxitos de la selección. El récord de descargas de Firefox, *Operación triunfo*, el cine, el diseño y la ciencia son otros temas que han generado ruido.

VIDEOCONSOLAS

MICROSOFT presenta la NUEVA XBOX

La videoconsola incluye el esperado Final Fantasy XIII

Saldrá a la venta en EE UU en el mes de agosto. Microsoft ha presentado su renovada videoconsola Xbox 360 y ha anunciado que se venderá más que la PlayStation por su interactividad y el esperado Final Fantasy XIII. El gigante informático ha rediseñado el software para dar un golpe de efecto a Sony y Nintendo a partir de agosto, cuando se comercialice en EE UU. La principal novedad es que la Xbox permitirá al usuario crear su propia identidad en la red en forma de 'avatar', que le identificará en el mundo virtual de la videoconsola.
→ Nintento presentó ayer en EE UU el *Grand Theft Auto Chinatown Wars* para la Nintendo DS.



el foro de 20minutos.es

TECNOLOGÍA

«Ahora nos estafarán sólo el 20%»

Los operadores deberán garantizar el 80% de la velocidad ADSL que prometen.

¿El 80%? Vaya, yo en mi ignorancia de consumidora creía que debían darte todo lo que pagas, ¿no? ***Telerín.***

Hasta ahora las operadoras no tenían más que una mínima obligación con los usuarios, de ahí el «hasta» de todas las ofertas. Ahora por ley nos dicen que sólo nos estafarán el 20% de lo contratado. ¡Qué contento estoy! ***SinID.***

¡Esto es tremendo! En cada noticia que sale se confirma que nos roban por todas partes. Canon digital, gasolina, ADSL, hipotecas, alimentos... ***Falco.***

Es decir, que si compro diez megas, me dan sólo ocho. Yo lo voy a aplicar también. Montaré una frutería y cuando me pidan 800 gramos de tomates los cobraré a precio de kilo. Si los operadores de ADSL tienen derecho a cobrar por lo que no venden, yo también, ¿no? ***Hernanda Cortés.***

CACHARRERÍA



MÁS CALIDAD EN EL MP3. Zen X-Fi y ZEN X-Fi con Wi-Fi son los nuevos reproductores de Creative, que incluyen una tecnología que promete algunas mejoras en la calidad de la reproducción, ya que restaura los agudos y los graves que se pierden al comprimirlos. 139 €.

TUS DATOS BAJO LLAVE. No está mal eso de poder llevar tus documentos siempre encima gracias a los dispositivos USB. Pero con la comodidad llega el peligro de perder la llave y dejar tus archivos en manos de desconocidos. El DataTraveler de Kingston ofrece cifrado para evitar las filtraciones. En 2, 4 y 8 gigas. 88 €.





¿ME VES? Pequeña y muy resistente, la nueva cámara web Stingray de NGS tiene una base que permite utilizarla con pantallas planas y monitores CRT. Dispone de una resolución de imagen superior a 4 megapíxeles y tiene efectos especiales para videoconferencias. 29,90 €.

ALTA DEFINICIÓN. Grabaciones caseras como si fueran superproducciones de Hollywood. La cámara Aiptek de Benteq es capaz de lograr una resolución de vídeo HD de 1.440 x 1.080 píxeles con un sensor de 5 megapíxeles. Tiene un *zoom* óptico 3x con autofoco y una pantalla TFT LCD reversible de 2,4 pulgadas. 299 €.

